

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA  
MOTIVACIONAL COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN  
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20334 – HUAURA – 2020**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN  
NIVEL PRIMARIA ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS  
DE APRENDIZAJE

**BACHILLER**

**JANET LOURDES SANTOS RAMIREZ**

**ASESORA**

**M(ø). FELICIA ANTONIA GUERRERO HURTADO**

**HUACHO – PERÚ**



**2021**

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA  
MOTIVACIONAL COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN  
ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20334 – HUAURA – 2020**

## **DEDICATORIA**

A Dios padre todo poderoso que supo guiarme por el buen camino, por darme la fuerza para seguir adelante.

A mis adorados padres Teodoro y Filomena que desde el cielo me guían, gracias por brindarme sus valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mi hermana Rosa por motivarme a ser mejor día a día.

A mis hijas Fiorella y Paula quienes por ella soy lo que soy.

Para todos ustedes mi infinito agradecimiento que hoy plasmo como testimonio de su bondad y que hoy culmina con este galardón profesional.

*Janet Lourdes Santos Ramírez*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por permitirme culminar una etapa muy bonita de mi vida.

A la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión por haberme acogido en sus aulas, por brindarme una educación de excelencia.

A la Facultad de Educación y mi escuela de Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje por consolidarme como una mejor persona y profesional de la educación.

A mi guía espiritual Monseñor Alejandro Alvites Bermúdez.

*Janet Lourdes Santos Ramírez.*

# INDICE

Pág.

<b>DEDICATORIA</b>	iii
<b>AGRADECIMIENTO</b>	iv
<b>RESUMEN</b>	xi
<b>ABSTRACT</b>	xii
<b>INTRODUCCION</b>	xiii
<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	1
1.1. Descripción de la realidad Problemática	1
1.2. Formulación del problema	3
1.2.1 Problema General	3
1.2.2 Problema Especifico	4
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1 Objetivos Generales	4
1.3.2 Objetivos Específicos	4
1.4 Justificación e importancia de la investigación	5
1.5 Delimitaciones del estudio	7
1.6 Viabilidad del estudio	8
<b>II. MARCO TEORICO</b>	10
2.1. Antecedentes de la investigación	10
2.2. Bases teóricas	13
2.3. Definición de términos básicos	33
2.4. Formulación de la hipótesis	35
2.4.1 Hipótesis General	35
2.4.2 Hipótesis específicas	35
2.5 Operacionalización de las variables	36
	42
<b>III. METODOLOGIA</b>	
3.1. Diseño metodológico	37
3.1.1 Tipo de Investigación	38
3.2. Población y Muestra	38
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41

3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información	42
<b>IV.RESULTADOS</b>	
4.1 Análisis de los resultados	43
4.2. Contratación de hipótesis	63
<b>V. DISCUSION, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	66
5.1. Discusiones	66
5.2. Conclusiones	66
5.3. Recomendaciones	68
<b>FUENTES BIBLIOGRÁFICA</b>	69
<b>ANEXOS</b>	74
<b>MATRIZ DE CONSISTENCIA</b>	77

## Índice de tablas

Tabla 1	<i>¿En qué ocupaciones incluye el juego como estrategia?</i>	<b>43</b>
Tabla 2	<i>¿Qué trascendencia tiene el juego en el desarrollo de sus clases con sus alumnos del tercer grado de primaria?</i>	<b>44</b>
Tabla 3	<i>¿Qué factores toma usted presente una vez que introduce el juego en el aprendizaje?</i>	<b>45</b>
Tabla 4	<i>¿Le resulta provechoso en sus clases el uso de las dramatizaciones como estrategia de enseñanza?</i>	<b>46</b>
Tabla 5	<i>¿Crees que los juegos recreativos son necesarios para que tus alumnos comprendan mejor tus clases?</i>	<b>47</b>
Tabla 6	<i>¿Usted considera que para mejorar los procesos de desarrollo psicológicos en los estudiantes se necesita ejercer los juegos recreativos?</i>	<b>48</b>
Tabla 7	<i>¿Para motivar a sus alumnos propondría cualquier tipo de juegos recreativos?</i>	<b>49</b>
Tabla 8	<i>¿Crees que los padres deben participar en actividades de recreativas de sus niños?</i>	<b>50</b>
Tabla 9	<i>¿Utiliza actividades divertidas con sus alumnos como partes interactivas en su clase?</i>	<b>51</b>
Tabla 10	<i>¿Usted cree que es fundamental que los alumnos, por medio de los juegos recreativos y lúdicos, adquieran superiores destrezas que les motiven a conseguir un verdadero aprendizaje que contribuya al enriquecimiento de su formación académica?</i>	<b>52</b>
Tabla 11	<i>¿Los juegos recreativos hechas por tus docentes te atraen?</i>	<b>53</b>
Tabla 12	<i>¿Te gusta el lugar donde realizas las actividades recreativas?</i>	<b>54</b>
Tabla 13	<i>¿Es de tu agrado el modelo educativo a través de la recreación y lúdica que imparte el colegio?</i>	<b>55</b>
Tabla 14	<i>¿Quisieras aprender más de los juegos recreativos?</i>	<b>56</b>
Tabla 15	<i>¿Te gustaría guiar trabajos de grupos involucrados con juegos recreativos?</i>	<b>57</b>

Tabla 16 <i>¿Estarías de acuerdo que en las diversas actividades socio – culturales del colegio incluyan diferentes juegos recreativos y lúdicos para reforzar tu aprendizaje integral?</i>	<b>58</b>
Tabla 17 <i>¿Participarías en los juegos recreativos y lúdicos que los docentes organicen de forma voluntaria y autónoma?</i>	<b>59</b>
Tabla 18 <i>¿Sientes ganas de aprender cuando juegas?</i>	<b>60</b>
Tabla 19 <i>¿Los juegos recreativos que realiza el colegio, también los realizan tus padres para motivarte?</i>	<b>61</b>
Tabla 20 <i>¿Te sientes apto para participar en los diversos juegos recreativos hecha por tus docentes?</i>	<b>62</b>

## Índice de gráficos

Figura 1	<i>¿En qué ocupaciones incluye el juego como estrategia?</i>	<b>44</b>
Figura 2	<i>¿Qué trascendencia tiene el juego en el desarrollo de sus clases con sus alumnos del tercer grado de primaria?</i>	<b>45</b>
Figura 3	<i>¿Qué factores toma usted presente una vez que introduce el juego en el aprendizaje?</i>	<b>46</b>
Figura 4	<i>¿Le resulta provechoso en sus clases el uso de las dramatizaciones como estrategia de enseñanza?</i>	<b>47</b>
Figura 5	<i>¿Crees que los juegos recreativos son necesarios para que tus alumnos comprendan mejor tus clases?</i>	<b>48</b>
Figura 6	<i>¿Usted considera que para mejorar los procesos de desarrollo psicológicos en los estudiantes se necesita ejercer los juegos recreativos?</i>	<b>49</b>
Figura 7	<i>¿Para motivar a sus alumnos propondría cualquier tipo de juegos recreativos?</i>	<b>50</b>
Figura 8	<i>¿Crees que los padres deben participar en actividades de recreativas de sus niños?</i>	<b>51</b>
Figura 9	<i>¿Utiliza actividades divertidas con sus alumnos como partes interactivas en su clase?</i>	<b>52</b>
Figura 10	<i>¿Usted cree que es fundamental que los alumnos, por medio de los juegos recreativos y lúdicos, adquieran superiores destrezas que les motiven a conseguir un verdadero aprendizaje que contribuya al enriquecimiento de su formación académica?</i>	<b>53</b>
Figura 11	<i>¿Los juegos recreativos hechas por tus docentes te atraen?</i>	<b>54</b>
Figura 12	<i>¿Te gusta el lugar donde realizas las actividades recreativas?</i>	<b>55</b>
Figura 13	<i>¿Es de tu agrado el modelo educativo a través de la recreación y lúdica que imparte el colegio?</i>	<b>56</b>
Figura 14	<i>¿Quisieras aprender más de los juegos recreativos?</i>	<b>57</b>
Figura 15	<i>¿Te gustaría guiar trabajos de grupos involucrados con juegos recreativos?</i>	<b>58</b>

Figura 16 <i>¿Estarías de acuerdo que en las diversas actividades socio – culturales del colegio incluyan diferentes juegos recreativos y lúdicos para reforzar tu aprendizaje integral?</i>	<b>59</b>
Figura 17 <i>¿Participarías en los juegos recreativos y lúdicos que los docentes organicen de forma voluntaria y autónoma?</i>	<b>60</b>
Figura 18 <i>¿Sientes ganas de aprender cuando juegas?</i>	<b>61</b>
Figura 19 <i>¿Los juegos recreativos que realiza el colegio, también los realizan tus padres para motivarte?</i>	<b>62</b>
Figura 20 <i>¿Te sientes apto para participar en los diversos juegos recreativos hecha por tus docentes?</i>	<b>63</b>

## RESUMEN

La presente investigación titulado: “Los juegos recreativos y su influencia motivacional como estrategias de aprendizaje en estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020”, la cual constituye una herramienta que enriquecerá las actividades de recreativas, promoverá el aprendizaje y desarrollará la motivación en los estudiantes del nivel primaria.

La Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura, ubicado en la provincia del mismo nombre brinda los servicios educativos en los niveles de primaria y secundaria y la modalidad de educación de adultos en ambos niveles. La muestra de la investigación fue la población estudiantil del tercer grado de primaria, siendo un total de 122 alumnos y 6 profesores. Se desarrolló una breve guía didáctica para que los profesores la usen para motivar y alentar a los alumnos a aprender en el aula. Las observaciones, entrevistas con personas clave, encuestas y estudios de literatura se utilizan como herramientas metodológicas. En el desarrollo del trabajo actual se ha tenido en cuenta a los padres y profesores del colegio, y también se ha integrado a todos los alumnos de tercer grado de primaria.

La investigación concluyó que los juegos recreativos son una forma de aliviar la tensión física y el interés por aprender. Por esta razón, las ocupaciones del entretenimiento se consideran las actividades básicas que forman el cuerpo principal en los primeros años de vida. Porque, a través de juegos recreativos, toca directamente el entorno que lo rodea y aprende todo tipo de conocimientos en un ambiente de alegría y felicidad.

**Palabras claves:** Juegos recreativos, motivacion, estrategia, aprendizaje.

## **ABSTRACT**

This research entitled: "Recreational games and their motivational influence as learning strategies in third grade students of the Educational Institution N ° 20334 - Huaura - 2020", which constitutes a tool that will enrich recreational activities, promote learning and develop motivation in students at the elementary level..

Educational Institution No. 20334 of the district of Huaura, located in the province of the same name, provides educational services at the primary and secondary levels and the modality of adult education at both levels. The research sample was the student population of the third grade of primary school, with a total of 122 students and 6 teachers. A short teaching guide was developed for teachers to use to motivate and encourage students to learn in the classroom. Observations, interviews with key people, surveys and literature studies are used as methodological tools. In the development of the current work, the parents and teachers of the school have been taken into account, and all third-grade primary school students have also been integrated.

The research concludes that recreational games constitute a means of escape for physical tensions and interest in learning. For this reason, recreational occupations are considered essential occupations for the integral formation of the subject in the first years of life. Since, through recreational games, he learns various knowledge in direct contact with the environment that surrounds him, in a climate of joy and happiness.

**Keywords:** Recreational games, motivation, strategy, learning.

## **INTRODUCCION**

En la actualidad, los juegos recreativos se consideran una necesidad de todas las personas, ya que pueden mejorar la calidad de vida y el estilo de vida de las personas, beneficiando así la condición física, la salud, el nivel de comunicación, el desarrollo humano y el desarrollo local de los estudiantes.

Pon en práctica el aprendizaje y la educación a través de los juegos recreativos en el aula para fortalecer los valores de cooperación, lealtad, lealtad, honestidad y unidad; se aprende a respetar a los demás, apreciar sus ideas, estabilidad y autocontrol. Por su enorme naturaleza, los juegos recreativos promueven la realización de proyectos con diferentes objetivos y un perfil básico de orientación social. La necesidad de mejorar el entusiasmo de los alumnos y la aplicación de una serie de juegos recreativos diseñado para promover el desarrollo del entusiasmo de los niños de 7 y 9 años son y deben ser utilizados por los profesores del colegio.

De ahí surgió esta investigación, en el que se plantea el problema de la falta de juegos de recreativos como estrategia de aprendizaje y enseñanza en el desarrollo de las clases.

En efecto, la investigación del problema es por la enseñanza clásica que desarrollan los profesores, la cual se caracteriza por enseñar a los alumnos lo que deben aprender, es decir, la adquisición mecánica de conocimientos, también porque los educadores olvidan los intereses de los estudiantes y son solo proveedores de información.

Utilizando juegos recreativos como estrategia de enseñanza, es factible

desarrollar una mejor educación y un aprendizaje relevante y efectivo. Tiene como objetivo despertar el interés y la motivación de los alumnos, para que encuentren sentido y diversión en la experiencia de aprendizaje y participar activamente en ella. su propia adquisición de conocimiento y experiencia.

En cuanto a la estructura de esta investigación, manifestó que está dividida en cinco capítulos, a saber: Capítulo I, Planteamiento del Problema, que se refiere la realidad del problema, formulación del problema, objetivos, justificación, delimitación y la Viabilidad de la investigación.

En el capítulo II, desarrolle el marco teórico que aborda los antecedentes, bases teóricas, definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables que sustentan los juegos recreativos, las estrategias didácticas y el aprendizaje en los alumnos del tercer grado de primaria.

El capítulo III, presenta el paradigma de investigación, tipo y diseño, la población, muestras, técnicas y herramientas utilizadas en la recolección de datos, y el marco metodológico.

En el capítulo IV, se muestra la exploración de los resultados obtenidos, en el que se dan a conocer los resultados porcentuales e interpretaciones de tablas y figuras.

En el capítulo V presente las Conclusiones y Recomendaciones, que plantean la necesidad de utilizar juegos recreativos, donde el objetivo principal es incentivar, capacitar y animar a los profesores a aplicarlos, y finalmente plantear algunas sugerencias correctas para que las sugerencias pueden lograrse. De la misma forma, revise las fuentes bibliográficas y los anexos de investigación.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad Problemática

**Vasquez (2016)** “La sociedad actual nos plantea a los maestros diferentes retos en los diferentes niveles educativos, uno de ellos es educar a los niños no solo en conocimientos, sino también en el desarrollo de sus habilidades sociales; porque cada día vemos en el mundo actual y a través de los medios de comunicación nos informamos de los grandes conflictos internos y externos en los diferentes países, lo cual influye directamente en las familias, en la sociedad, en la escuela” (p.17).

Según informes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura y otros organismos internacionales, la enseñanza en el mundo debería ingresar en un proceso de modificaciones profundas, refiere que las nuevas generaciones permanecen ingresando en un entorno el cual atraviesa por relevantes transformaciones en cada una de las esferas: científica y tecnológica, política, económica, social y cultural. El surgimiento de la sociedad del entendimiento está transformando la economía mundial y el estatus de la enseñanza. No se trata en el mundo, de llenar la cabeza de los niños y adolescentes solo con conocimientos de las diversas ciencias; es preciso conformar habitantes con valores y reacciones de respeto y ayuda hacia los demás.

Teniendo presente que las personas se han involucrado en diversas actividades desde el momento en que nacen, tales como: observación, tacto, manipulación, navegación, experimentación, creación, actuación, descubrimiento, comunicación y jugar. Los juegos son la actividad principal de los alumnos, los juegos son una necesidad, son la motivación básica para inspirar a los niños a explorar, comprender y dominar el mundo. El juego desarrolla el lenguaje, despierta talentos, cultiva la

capacidad de observación, asegura la voluntad y la paciencia, además, trata de desarrollar la agudeza visual, táctil, biológico, psicológico, social y espiritual. Su importancia educativa es desprendida e indispensable, por lo que como debemos utilizar esta estrategia en la escuela para recuperar un nivel positivo de socialización.

Los profesores deben utilizar creativamente los juegos recreativos como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, lo que puede despertar su interés y al mismo tiempo mejorar y mantener el rendimiento académico de los estudiantes. Además, sea decisivo a la hora de elegir estrategias que conduzcan a un aprendizaje relevante ya su propio proceso de enseñanza. Asimismo, como parte fundamental de las estrategias de enseñanza en el aula, los docentes también deben actualizar los nuevos métodos y utilizar estrategias correctas para la nueva realidad social que involucra a todos.

En base a esta visión, las escuelas, como todas las salas de estudio del país, juegan un papel importante, independientemente del grado de investigación del profesor. En la Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura, existe una falta de entretenimiento y juegos como estrategia de aprendizaje, es imposible que los alumnos de tercer grado lleven un cabo un aprendizaje significativo y ningún maestro puede dar un primer paso innovador. En el aula, las metas se enseñan de diferentes formas y de formas distintas al plan tradicional, lo que hace que los estudiantes no pueden lograr un aprendizaje significativo debido a la falta de motivación en el aula, la indiferencia de los estudiantes al autodescubrimiento y la pasividad de la preservación en este paradigma El maestro es quien dicta, explica y enseña, porque el alumno es una persona de credo, cree todo lo que oye, solo hace lo que hay que hacer y raras veces investiga.

Como profesores, debemos considerar que los juegos recreativos afectarán el desarrollo del conocimiento y la motricidad de los estudiantes, y también existe en un gran número de ocupaciones humanas.

En la Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura se encontró un grupo de niños no sociales, lo que provocó división, agresión, violencia y discriminación entre ellos, que se convirtieron en obstáculos para su aprendizaje y desarrollo. Algunas de sus actitudes no sociales son patear a sus compañeros, agarrar, morder, apodos, etc.

Para solucionar el problema, considerando que estamos formando residentes, es que no se están usando los instrumentos para enfrentar a dichos inconvenientes educativos y que trascienden en la sociedad. Vemos los juegos como una herramienta básica para mejorar las habilidades en varios campos, grados y niveles educativos; sin embargo, pocas personas usan esta estrategia. Los juegos dentro y fuera del aula son básicos, porque pueden activar órganos del cuerpo, fortalecer y ejercitar funciones mentales. El juego es un elemento básico insustituible en la preparación de la vida social de los niños; a través del juego aprender y practicar diversos valores, formar y consolidar la personalidad, estimular la creatividad, la creatividad, la meditación, etc.

A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del complejo proceso de aprendizaje.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera los juegos recreativos influyen motivacionalmente como estrategia de aprendizaje en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020?

## **1.2.2. Problemas Específicos**

¿ De qué manera los juegos recreativos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020?

¿Qué estrategias didácticas pueden utilizar los profesores en forma positiva para lograr que los alumnos aprendan significativamente en la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020?

## **1.3. Objetivos de la Investigación**

### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar los juegos recreativos como influencia motivacional en las estrategias de aprendizaje en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

Diseñar los juegos recreativos como estrategias didácticas que influyan en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020.

Identificar las estrategias didácticas que utilizan los profesores en forma positiva para lograr que los alumnos aprendan significativamente en la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020.

#### **1.4 Justificación de la investigación**

La investigación se justifica porque recomienda el uso de los juegos recreativos sustentado como estrategia de aprendizaje en alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020, De esta manera, los datos de la investigación son para la escuela y su cuerpo docente y personal, porque como organización educativa, puede tomar las mejores decisiones en el corto, mediano y largo plazo, y contribuir a la agenda educativa que busca estrategias de incentivo basado en la educación artística, y lograr la enseñanza integral de sus estudiantes, con el objetivo de beneficiarios a los miembros de la educación. comunidad. Por ejemplo, maestros, estudiantes y padres.

Al final del análisis, esto constituye un precedente a considerar por la comunidad educativa, especialmente para futuras encuestas, independientemente de que el diseño lo requiera (experimental, relevancia, causalidad, etc.). De esta forma, se puede determinar que el análisis constituye un proceso y desarrollo metodológico en todas sus extensiones, porque extender una iniciativa docente y estratégica, y también por el interés de otros expertos por pasar el tema de la conferencia, incluyendo los relevantes. modificaciones a él (si es correcto).

El estudio diseña una estrategia didáctica basada en los juegos recreativos como estrategia de enseñanza, pensada precisamente para una realidad como la de colegios urbano marginales y rurales.

#### **Justificación relevancia y contribución**

La relevancia social es precisamente el juego casual como estrategia de aprendizaje, porque constituye la base fundamental del desarrollo social personal, y su desarrollo suele condicionar la familia, el trabajo, las relaciones sociales, etc.

### **Justificación teórica**

La encuesta tiene como objetivo brindar a los estudiantes un entorno y condiciones de enseñanza propicias para su mejor desarrollo en los aspectos cognitivos, emocionales, sociales, psicomotores y físicos de manera continua; está destinada a fortalecer la salud, la educación, el desarrollo y la mejora de la calidad y necesario El hábito del deporte, prepara para la vida y la construcción de los residentes, y prepara para la cooperación activa y rentable en la vida personal, social y cultural de los alrededores en el futuro.

### **Justificación práctica**

El trabajo de investigación se justifica porque es de vital importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que su estudio, permite determinar de qué manera los juegos recreativos como estrategia de aprendizaje se desarrolla la práctica del conocimiento, de generar nuevas estrategias didácticas y metodológicas considerado de importancia en el que hacer educativo.

### **Justificación epistemológica**

Los juegos recreativos constituyen otra forma, una estrategia didáctica en la enseñanza de la educación cuyo interés es despertar la motivación intrínseca en los estudiantes a través de una aplicación de estas estrategias motivadoras, se trata de una actividad en la que predomina las predicciones y las resoluciones a problemas a través de la representación lúdica o juegos de roles.

## **Justificación legal**

La Educación Peruana está regido por normas y leyes que permiten el desarrollo integral de la gratuidad de la enseñanza en nuestro país en todos sus niveles.

**Ley General de Educación N° 28044.** Presenta los lineamientos generales de la educación y del Sistema Educativo Peruano, las atribuciones y obligaciones del Estado, y los derechos y responsabilidades de las personas y la sociedad en su función educadora.

**D. S. N° 004-2019-MINEDU** - Decreto Supremo que modifica el Reglamento de la Ley N° 28044, Ley General de Educación, aprobado por Decreto Supremo N° 011-2012-ED, y lo adecúa a lo dispuesto en el Decreto Legislativo N° 1375 que modifica diversos artículos de la Ley N° 28044, sobre educación técnico-productiva y dicta otras disposiciones - [www.minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe).

### **1.5 Delimitaciones del estudio**

El presente trabajo de investigación se plantea las siguientes limitaciones:

#### **Delimitaciones temáticas.**

El trabajo de investigación se delimita a los estudios planteados en este proyecto destinado a la mejora de la enseñanza aplicando nuevas estrategias didácticas a través de los juegos recreativos.

### **Delimitaciones poblacionales.**

Esta considerado toda la comunidad educativa de la I.E N° 20334 de Huaura, fundamentalmente los docentes y estudiantes del nivel primaria.

### **Delimitaciones temporales.**

La presente investigación se realizará entre marzo y agosto del 2020.

### **Delimitación teórica.**

El marco teórico de la investigación está relacionado a los fundamentos que sustentan los principios básicos de la educación peruana, en la busca de alternativas en lo referente a las estrategias didácticas y metodológicas para alcanzar una enseñanza de calidad.

## **1.6 Viabilidad del estudio**

El Trabajo de investigación es factible porque ha probado las siguientes evaluaciones básicas:

### **Evaluación técnica.**

El presente trabajo de investigación contiene todos los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a los requerimientos del vicerrectorado de investigación y de la facultad de educación.

### **Evaluación presupuestaria.**

El presupuesto de inversión está debidamente garantizado por la investigadora.

**Evaluación Ambiental.**

Por ser un estudio descriptivo y netamente académico, no tiene impacto ambiental negativo en ningún nivel nutricional de la naturaleza.

**Evaluación socio-económico.**

Los recursos financieros y el personal de apoyo permanecen comprometidos e implementados para que su cooperación sea la más completa y efectiva.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

##### **Internacionales.**

**Pérez (2011)**, Universidad de Tolosa de México, tesis: *“El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización, en el colegio primario Villa de Guadalupe”*, el autor llegó a las siguientes conclusiones: “Se debe considerar las ocupaciones lúdicas como un apoyo para estimular la socialización. La motivación es un elemento muy importante e indispensable en la socialización de los estudiantes. El juego como recurso didáctico mejora significativamente los niveles de socialización de los estudiantes, dependiendo mucho de las habilidades del docente para conducir los aprendizajes en equipos cooperativos. Si en la escuela no se tiene al juego como recurso didáctico, es casi cierto que los aprendizajes no serán significativos ni duraderos, por lo que el docente tiene que buscar todas las herramientas necesarias para mejorar la formación del alumno, no solo en lo cognitivo, sino en forma integral” (p.92).

**López (2016)**, en su investigación: *“Efectos del aprendizaje cooperativo en las habilidades sociales, la educación intercultural y la violencia escolar. Universidad de Alicante de España”*, se arriba a las siguientes conclusiones: “Se observa en los niños conductas de acoso y violencia dentro y fuera del recinto escolar, por lo que se tienen que buscar estrategias adecuadas para mejorar los niveles de habilidades sociales. Es bueno utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo como el juego, en el marco normal del proceso de enseñanza-

aprendizaje con el fin de elevar el nivel de socialización. El trabajo en equipo y el juego son elementos indispensables para una educación de calidad, considerando que en la escuela no solo se forma para saber, sino también para ser y poder convivir en relación con los otros” (p.83).

**Aguilera (2015)**, Universidad Nacional de México, tesis: “*La socialización del niño mediante el juego*”, concluye: “Proponer una estrategia de esta naturaleza requiere conocer el desarrollo del niño, así mismo, tratar la situación con padres, docentes, autoridades y comunidad en general, para potenciar los aspectos cognoscitivos y socioafectivos. Los juegos son una herramienta esencial para mejorar los aprendizajes y la socialización de los estudiantes, por lo que se debe utilizar en los diferentes niveles educativos” (p.95).

## **Nacionales**

**Azula (2007)** en su tesis: “*Influencia del juego basado en dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización de los niños y niñas del primer grado en la I.E. N° 82720 de la comunidad de coyunde grande-chugurhualgayoc, 2006. Universidad César Vallejo – Perú*”. Sirven de base, porque el autor concluye que: “Con respecto al problema planteado se encontró que los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 82720 de Coyunde Grande presentaron un bajo nivel de socialización, demostrando timidez, ser poco comunicativos, rehuendo al trabajo en grupo, dificultando el desempeño docente y por ende el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las teorías del juego dan mucha prioridad en la labor pedagógica al docente; las cuales confirman la importancia que tiene el juego basado en dinámicas de animación y agrupación en proceso de socialización de los niños y niñas, permitiendo el desarrollo integral y un mejor desempeño en su

aprendizaje. Las dinámicas de animación y agrupación en el proceso de socialización al ser aplicadas resultó ser un programa valioso, eficiente, en tanto nos permitió mejorar el nivel de socialización de los niños y niñas del primer grado. Los juegos en la educación tienen resultados satisfactorios porque permiten lograr la socialización en los estudiantes, de esta manera aumentará su autoestima, así como propone y soluciones a problemas en forma individual y colectiva dentro y fuera de la institución” (p.24-25).

**Vasquez (2016)** indica que: “Son interesantes los puntos de vista de este autor, porque en su investigación arriba a conclusiones interesantes que sirvieron como norte a esta investigación. Además, concordamos porque el juego influye preponderantemente en la socialización, lo cual implica mejoramiento de la parte cognitiva” (p.25).

**Medelius & Mejía (2010)**, en su investigación: “*Las estrategias recreativas y la socialización de los alumnos del tercer grado de educación primaria en el área de comunicación de la I.E. Pedro A. Labarthe del distrito de La Victoria, 2010*”, llegó a la conclusión que: “Los juegos o estrategias recreativas influyen en forma significativa en la socialización de los estudiantes implicando también en el mejoramiento de su rendimiento” (p.101).

**Según Rojas (2011)**, en su tesis: “*El juego como estrategia para mejorar la socialización de los alumnos de educación inicial en la I.E. 548 del distrito de la Capilla*”, llegó, la autora a la conclusión que: “Mientras más se trabaja con juegos mejor será la socialización de los niños” (p.92).

**Vasquez (2016)** indica que: “Todos los autores mencionados y tomados en cuenta sirven como parámetro y sustento en esta investigación porque todos arriban a las conclusiones que el juego influye en la socialización, pero que además conlleva a mejorar los aprendizajes de los estudiantes, esto también nos invoca a mejorar nuestra tarea educativa en beneficio de los aprendizajes y del desarrollo emocional de los niños y niñas de los diferentes niveles educativos” (p.27).

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1 El juego**

**Según Torres C (2002)**, “El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de ocupaciones agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Menciona Conocimientos que, aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente. El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el

aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didáctico” (p.87).

### **Juegos Recreativos**

“ Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad)” (Monografías.com, 2012).

Por eso, “los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes. En consecuencia, los juegosrecreativos están muy ligados a las ocupaciones del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de ocupaciones espontáneas, creativas y muy motivadoras”.

Según la **Subdirección General de Cultura Física Dirección de Activación Física y Recreación (2008-2012)**, indica que “El juego recreativo es aquella dimensión donde el ser humano, se remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin mascarar ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo, y el ser humano se remonta a lo más profundo de su ser. Los recreativos tienen la ventaja de poder ser aplicados tanto por maestros, padres de familia o voluntarios”.

**Abreu (2005)** dice que “los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer” (p.88).

“El juego es una conducta intrínsecamente motivada, ninguna persona puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se pueda imponer, con violencia el sentido del juego a nadie. El juego recreativo es espontáneo hace que cualquier elemento se convierta en cosas divertidas y de provecho al momento de jugar” (p.88).

**Mediante el juego recreativo las personas pueden lograr:**

“Recreación y diversión” (p.88).

“Liberación de energías” (p.88).

“Relaciones sociales” (p.88).

“Objetivos físicos” (p.88).

“Habilidades psicomotoras” (p.88).

“Finalidades intelectuales” (p.88).

“Habilidades mentales” (p.88).

“Analizando el juego desde el aspecto psicomotor vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo” (p.89).

“Los juegos no son un pasatiempo, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que la diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física, estas son” (p.89)

- “Tienen por objetivo el gusto por jugar, sin otras complicaciones” (p.89).
- “Poseen flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas” (p.89).
- “Debe existir capacidad de aceptación por parte de los jugadores, de los múltiples cambios de rol que en ellos ocurre” (p.89).
- “Son ocupaciones donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en sí mismo y la decisión” (p.89).
- “Tienen gran importancia los procesos comunicativos” (p.89).

- “Su finalidad no es la competición reglamentada, sino el placer de jugar por diversión” (p.89).

### 2.2.2. Tipos de juegos recreativos

**Mujica (2004)**, indica:

“Los juegos sirven de diferentes formas o maneras, ya sea de distracción, como competencia, para el desarrollo de habilidades y destrezas, unión grupal, compenetración con las demás personas de nuestro alrededor. De la misma manera clasifica los juegos en” (Mujica, p. 90)

**Juegos Ecológicos:** “El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica, en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida. Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza” (Mujica, p.90)

**Juegos Individuales:** “Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales” (Mujica, p.90)

**Juegos Colectivos:** “Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia” (Mujica, p.91)

**Juegos Cooperativos:** “Son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro

con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros”. (Mujica, p.91)

**Juegos sensoriales.** “Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, lesdivierte” (Cueto & Olórtgui, p.32).

**Juegos de recreación y ficción.** “Son los juegos que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad” (Cueto & Olórtgui, p.32).

**Juegos motores.** “Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos” (Cueto & Olórtgui, p.32).

**Juegos intelectuales.** “Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias)” (Cueto & Olórtgui, p.32).

**Juegos sociales.** “Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos” (Cueto & Olórtgui, p.32).

**Juegos de agilidad.** “Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos)” (Cueto & Olórtegui, p.32).

**Juegos de inhibición.** “Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales)” (Cueto & Olórtegui, p.32).

**Juegos libres.** “Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Froebel, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran” (Cueto & Olórtegui, p.32).

**Juegos vigilados.** “Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas” (Cueto & Olórtegui, p.32).

**Juegos organizados.** “Son los juegos que se refieren al momento en que se realizan los juegos previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas” (Cueto & Olórtegui, p.32).

**Vasquez (2016) dice que:**

“Los autores nos plantean diversos tipos de juegos, los mismos que debemos tener en cuenta al utilizarlo según las posibilidades, edad, situación, interés y aspecto a lograr con los niños y niñas. Considero que es interesante porque nos plantean retos, no solo a los docentes, sino a toda la comunidad educativa en bien de los aprendizajes de los niños y niñas para que sean mejores ciudadanos” (p.33).

### 2.2.3. La recreación como bienestar humano.

“El hombre el ser más complejo de la creación y el más perfecto, tiene un potencial inagotable de mejoramiento y de necesidades para lograr una vida satisfactoria y plena, lo que depende de sus características como ser complejo que debe ser clasificadas de alguna manera para ser analizadas y mejoradas. Así mismo, estas características atienden a la condición personal y humana de los hombres y su presencia comienza a insinuarse en la medida en que son satisfechas las necesidades humanas, estas corresponden a un nivel en que el ser humano busca no solo sobrevivir sino también el encuentro consigo mismo y el desarrollo de talentos, que no persiguen otra cosa que el goce y la felicidad; a este nivel corresponden necesidades como el amor, el afecto, el respeto, el amor propio, el poder y el control, la pericia y la ilustración, el prestigio, la satisfacción estética, el interés, la novedad y por supuesto la necesidad de recrearse y de tener bienestar propio” (Epistia, 2009, p. 91).

Al respecto, **Butler (1969), citado por Bolaño (2008)**, Define que: “La Recreación una fuerza vital que influye en la vida de las gentes, es esencial para la felicidad y la satisfacción de la existencia, ya que mediante estas ocupaciones el individuo crece, desarrolla su capacidad y su personalidad” (p.92).

Por tanto, esta persona siente que necesita una forma sana de ocio que pueda satisfacer sus deseos y anhelos, ya sean naturales, culturales o progresistas.

**Sanchez & Valenzuela (2017)** “El problema de la recreación así no es de un lugar determinado, ni mucho menos de un grupo o región geográfica,

es de todos los hombres, ya que estos aspiran a lograr el bienestar en el transcurso de su vida. Por eso las últimas décadas se han caracterizado por un esfuerzo consciente que pueda permitir el logro del bienestar, para la realización plena del ser humano. La recreación debe contribuir a elevar el nivel de calidad de vida de las personas, es decir elevar su nivel de bienestar” (p..31).

**Espitia (ob. Cit.)**, manifiesta que: “la Recreación es como una función creadora que debe partir del núcleo familiar para satisfacer las necesidades que en este campo tienen los niños, jóvenes, adultos y ancianos y extenderse luego a sectores más amplios, con el fin de favorecer condiciones de sociabilización, armonía, participación y creatividad dentro de un mundo cambiante. En este sentido la Recreación pertenece a todos los hombres y ámbitos sociales en mayor o menor medida y por lo tanto es un problema de índole mundial, la cuestión de la Recreación está recibiendo considerable atención en los años recientes, en todo el mundo el hecho recreativo ha venido creciendo, se manifiesta en los pueblos como un índice de su desarrollo social e individual” (p.92).

**Castaño (2007)** indica que “La recreación es un hecho social presente en la vida de todo individuo, a través de ella se ha constituido en objeto de estudio logrando alcanzar un estatus educativo y social, ya que la inserción de la recreación en la educación no es una opción que podamos tomar o dejar desapercibida, cuyo escenario se encuentra inmerso y en estrecha relación con la vida cotidiana, en la familia, en las relaciones con la sociedad. Su importancia radica en establecer lazos de comunicación e integración de grupos, además la necesitamos para socializarnos y aprender de forma participativa desde adentro, en función de la objetivación de nuestro ser” (p.93).

Con base en lo anterior, parafraseando a Castaño (2007), se puede decir que el entretenimiento es como la gripe: casi todo el mundo se ve afectado, todo el mundo habla de él, pero nadie sabe qué es. Se trata de un concepto de hospital, de un policlínico que pueda curar todas las enfermedades de este siglo.

“En este sentido, la Recreación constituye una necesidad universal, fundamental en todos los pueblos, ya que en todas las épocas de la historia el hombre ha buscado una salida a su auto-expresión, creatividad y desarrollo personal, a través de formas recreativas que tienen una asombrosa similitud” (p.93).

“Es así, que promover desde la escuela reflexiones y espacios para las prácticas recreativas se constituye también en una estrategia de inclusión social de todas aquellas prácticas socioculturales de carácter lúdico, creativo y festivo presentes en la cotidianidad de las comunidades. Contribuye a que los sistemas de educación formal, que han excluido estas prácticas porque desconocen sus potencialidades y los fuertes vínculos entre éstas y los procesos de creación y su papel equilibrante en la dimensión afectiva de los seres humanos. Sin que ello implique que la recreación favorezca exclusivamente lo afectivo” (p.93).

“Esta articulación entre las actuaciones del maestro y de los estudiantes en un proceso de enseñanza-aprendizaje en torno a unos contenidos recreativos, debe comprender no sólo la puesta en escena de unas técnicas recreativas, sino en el cómo consolidarlas como mecanismos y mediaciones semióticas de tal modo que movilicen una actividad mental constructiva y para ello, los contenidos de las prácticas recreativas deben estar articulados a proyectos pedagógicos concretos, como por ejemplo: educación para el tiempo libre, proyectos pedagógicos de formación en valores, proyectos de educación

ambiental y ecoturismo, proyectos de organización participativa de fiestas y festivales, entre otros” (Manzano, 2004, p.94)

#### **2.2.4. Estrategia Didáctica.**

**Rojas A. (2012)** “La didáctica (del griego didaskein, "enseñar, instruir, explicar") es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas”(p.77).

“Las estrategias didácticas es el conjunto de ocupaciones, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje, además, son variadas y su finalidad es propiciar la participación activa de los estudiantes en las ocupaciones propuestas para que logren avanzar en óptimo aprendizaje" (p. 38).

Parafraseando lo postulado por el autor, para explicar la hipótesis del autor, se puede asumir que la estrategia de enseñanza es un conjunto de habilidades planificadas que pueden conducir al intercambio de metas de desarrollo del trabajo escolar. A partir de este análisis, la estrategia de enseñanza de contenidos en el trabajo actual se basa en la aplicación de juegos de entretenimiento para lograr aprendizajes significativos en turismo.

**Camilloni (2003)** indica que “las estrategias didácticas son las formas en que el docente crea una situación que permita al alumno desarrollar la actividad de aprendizaje, es decir, hacer referencia a una acción planeada especialmente para una situación concreta” (p.76).

**Farirstein y Gysels (2003)** indican que “una estrategia didáctica puede planificarse para una clase o una serie de ellas, especificando la forma de organizar el grupo, el orden de presentación de los contenidos, la preparación del ambiente de aprendizaje, el material didáctico a utilizar las ocupaciones a realizar por los alumnos y el tiempo para cada una de ellas. Existen diversas estrategias y la variedad depende de la creatividad del educador, por tanto, es recomendable combinar y articular diferentes estrategias de enseñanza a lo largo del tratamiento de un contenido, en diferentes clases o dentro de una sola” (p.76).

**Feldman (2008)** propone una serie de recomendaciones para la selección y preparación de estrategias didácticas:

“Para planificar las estrategias: se debe organizar una esquema o mapa del contenido que quiere enseñar a trabajar con los alumnos, por cuanto esto le va a permitir al docente analizar qué posibles ocupaciones se podrían hacer sobre ese contenido, decidir por qué tema es mejor comenzar, anticipar cuántas clases va a necesitar para los distintos temas y organizarlas, analizar qué partes podrían conectarse con lo que los alumnos ya saben y cuáles con lo que a ellos les interesa” (p.56).

“Se debe considerar al momento de planificar las estrategias, utilizara lo largo del desarrollo de un contenido y en las diferentes sesiones de clase, estrategias

didácticas alternativas a la exposición directa en las cuales se planteen ocupaciones como juegos o ocupaciones en los que los alumnos deban reinventar los conceptos, proponer el desarrollo de proyectos de investigación por ellos mismos, utilizar formas de expresión no verbal como dramatizar, pintar en relación al tema que se está tratando, realizar trabajos de campo, entre otros” (p.56).

**Díaz y Hernández (2007)** señalan que:

“Las estrategias son procedimientos o recursos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares. En este sentido, puede decirse que el educador puede emplear las estrategias con la intención de facilitar el aprendizaje de sus estudiantes” (p.78).

“De lo anterior se deduce que las estrategias tipifican y ordenan las ocupaciones docentes para el logro de los propósitos educativos; precisan qué se va a hacer dentro del grupo de aprendizaje; favorecen el cumplimiento de los compromisos asumidos de forma conjunta entre el docente y los educandos” (p.78).

**Díaz (1992)**, define “la estrategia como una disciplina teórica, histórica y política. Tiene su propio carácter teórico porque responde a concepciones sobre la educación, la sociedad, el sujeto, el saber, la ciencia. Es histórica, ya que sus propuestas responden a momentos históricos específicos. Y es política porque su propuesta está dentro de un proyecto social” (p.79).

**Amos (1967)** resalta indica que: “La disciplina es la encargada de articular la teoría con la práctica. Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación

educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los componentes que actúan en el acto didáctico son: El docente o profesor, el discente o estudiante, el contexto social del aprendizaje y el currículo”(p.79).

“El currículo escolar es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Aunque hay países que en sistema educativo el elemento contenido lo llegan a derivar en tres, como lo son los contenidos declarativos, actitudinales y los procedimentales. Es importante tener en cuenta el denominado currículum oculto que, de forma inconsciente, influye de forma poderosa en cuáles son los auténticos contenidos y objetivos en los que se forma el alumnado. Por ejemplo, un docente tiene que conocer el CNB (Currículum Nacional Base) de su país (porque no todos tenemos las mismas necesidades) para trabajar de una manera eficiente de acuerdo a lo que localmente se necesite”. (p.80).

“La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos)” (p.80).

“La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano” (p.80).

“Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la escuela nueva) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional)” (p.80).

“Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y muestren la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico). Cabe distinguir” (p.80):

“Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito omateria” (p.80).

“Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo” (p.80).

“Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cadamateria” (p.80).

“Dentro la didáctica especial o específica se ubica a la Didáctica tecnológica. Con la incorporación de distintas tecnologías en educación, fue necesario pensar en estrategias de enseñanza y formas de uso adecuado que posibiliten mejores vínculos con el conocimiento. A partir de la década del 90 y con el aporte de diferentes teorías (lingüísticas, culturales y cognitivas) el acercamiento de la tecnología educativa y la didáctica fue mayor. Por ello el campo de la didáctica tecnológica se conformó como un cuerpo de conocimientos referidos a las nuevas prácticas de enseñanza. Pero este cuerpo teórico necesitó y necesita constantemente, incorporar trabajos empíricos y analizados a la luz de los

debates teóricos y prácticas referidas a la tarea de enseñanza” (p.81).

“Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial, las características del público discente pueden ser conocidas al detalle. Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se «juegan» entre tres polos: maestro, alumno, saber, porque se analiza” (p.81).

“La distribución de los roles de cada uno” (p.81).

“El proyecto de cada uno” (p.81).

“Las reglas de juego: ¿qué está permitido?, qué es lo que realmente se demanda, qué se espera, qué hay que hacer o decir para demostrar que se sabe. (Ricardo Isaac Arévalo Herrarte)” (p.81).

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

“El modelo llamado normativo, reproductivo o pasivo (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de hacer pasar un saber” (p.81).

“El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos” (p.81).

“El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica” (p.81).

“El saber ya está acabado, ya está construido” (p.81).

“El modelo llamado incitativo o germinal (centrado en el alumno)” (p.81).

“El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación (medios centros de interés de Decroly, cálculo vivo de Freinet)” (p.81).

“El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada)” (p.81).

“El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano)” (p.81).

“El modelo llamado aproximativo o constructivo (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas” (p.81).

“El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología)” (p.81).

“El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute” (p.81).

“El saber es considerado en lógica propia” (p.81).

### **Taxonomía de las estrategias didácticas.**

**Díaz (1993)** manifiesta que: “Existen diversas taxonomías para clasificar las estrategias de enseñanza – aprendizaje, una de ellas es la sugerida por, que plantea que estas se pueden clasificar de acuerdo a”:

**“El momento de uso y presentación de la secuencia didáctica”** (p.81).

- “De inicio o apertura (Preinstruccionales)” (p.81).
- “De desarrollo (Coinstruccionales)” (p.81).
- “De cierre (Posinstruccionales)” (p.81).

**“Su propósito pedagógico”** (p.81).

- “De sondeo o elicitación de conocimientos previos” (p.81).
- “De establecimientos de expectativas adecuadas” (p.81).
- “De motivación” (p.81).
- “De apoyo a los contenidos curriculares” (p.81).
- “De orientación a la atención de los alumnos” (p.81).

- “De exploración y seguimiento” (p.81).
- “De promoción de la discusión y la reflexión colectiva” (p.81).
- “Su persistencia en los momentos didácticos”** (p.81).
- “De rutina” (p.81).
- “Variables o circunstanciales” (p.81).
- “Según la modalidad de enseñanza”** (p.81).
- “Individualizadas” (p.81).
- “Socializadas” (p.81).
- “Mixtas combinadas” (p.81).

### **2.2.5 Tipos y características de las estrategias didácticas**

Según **Velasco & Mosquera (2007)** “Existe una gran cantidad de estrategias y técnicas didácticas, así como también existen diferentes formas de clasificarlas. En este caso se presentan distinciones en dos diferentes ejes de observación: la participación, que corresponde al número de personas que se involucra en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo y, por la otra, las técnicas que se clasifican por su alcance donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el proceso didáctico” (p.84).

“Desde la perspectiva de la participación se distinguen procesos que fortalecen el autoaprendizaje, el aprendizaje interactivo y el aprendizaje de forma colaborativa” (p.84).

“Cuando se vincula en las tutorías académicas un espacio académico determinado, el concepto de consulta o revisión de exámenes se visibiliza

frecuentemente. Al considerarlo como un espacio de enseñanza aprendizaje vinculante (varios espacios académicos), de forma planeada y coordinada de equipos docentes, grupos investigativos, el trabajo del estudiante se concentra en tiempos distintos y experiencias formativas e investigativas, diferentes a las consultas sobre dudas académicas” (p.84).

**Clasificación de estrategias y técnicas según la participación:  
Autoaprendizaje**

- “Estudio individual” (p.84).
- “Búsqueda y análisis de información” (p.84).
- “Elaboración de ensayos” (p.85).
- “Tareas individuales” (p.85).
- “Proyectos” (p.85).
- “Investigaciones” (p.85).

**Aprendizaje interactivo.**

- “Exposiciones del profesor” (p.85).
- “Conferencia de un experto” (p.85).
- “Entrevistas” (p.85).
- “Visitas” (p.85).
- “Paneles” (p.85).
- “Debates” (p.85).
- “Seminarios” (p.85).

**Aprendizaje colaborativo**

- “Solución de casos” (p.85).
- “Método de proyectos” (p.85).
- “Aprendizaje basado en problemas” (p.85).
- “Análisis y discusión en grupos” (p.85).

- “Discusión y debates” (p.85).

### **Características de una Estrategia Didáctica**

“Para que el alumno pueda cumplir con las intenciones de aprendizaje previstas en el diseño de la estrategia didáctica, es necesario que éstas cumplan con ciertas características como” (p.85).

“Ser Propositivas (darle cierta libertad de actuación al alumno).  
Flexibles y adaptativas (ajustadas a las necesidades del alumno y el contexto cultural en el que se desarrolla)” (p.86).

“Intencionadas (si no existe una intención ni una planeación sistemática de la experiencia, no puede llamarse estratégica)” (p.86).

“Promover en el alumno los procesos de metacognición (reflexión del cómo se ha aprendido), autorregulación (planeación y control de los procesos de aprendizaje) y transferencia del aprendizaje a otras situaciones y contextos” (p.86).

“Propiciar un aprendizaje recíproco, a través de la interacción con los demás aprendices” (p.86).

### **Estrategias Didácticas Innovadoras:** Tiene como objetivo

“Que los/as alumnos/as logren conocer el marco jurídico regulatorio del grupo social Familia que integran, y sus distintas modalidades en la sociedad actual” (p.86).

“Que los estudiantes lleven el conocimiento teórico a la aplicación” (p.86).

“Práctica, utilizando las Tics como recurso didáctico” (p.86).

“Crear un clima donde el propio estudiante sea protagonista de su propia realidad y le dé su mirada crítica a los temas que investiga” (p.86).

“Incentivar una conciencia de ciudadano desde su visión de estudiante y

miembro de una sociedad” (p.86).

### **Contenido de las Estrategias Didácticas Innovadoras**

“Inicio” (p.86).

“Evaluación del proyecto” (p.86).

“Cierre” (p.86).

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **Motivación**

“La motivación es un proceso fisiológico o psicológico, innato y/o adquirido, implícito o explícito al organismo, impulsado por la necesidad, deseo e importancia que se asigna; generando así energía y voluntad, las cuales determinan la actitud de los estudiantes” (Zevallos ,2016, p.45).

#### **Aprendizaje cognitivo**

“Proceso de almacenamiento de la información y esquematización de imágenes motoras en la memoria, sobre movimientos, habilidades motrices; adicionando las características de las secuencias motoras generalizadas, los resultados del movimiento y el conocimiento motriz” (Zevallos ,2016, p.46).

#### **Aprendizaje asociativo.**

“Fase del aprendizaje motor que consiste en el proceso de ejecución de habilidades motoras, asociados dentro del entorno social y ambiental, a través de aprendizajes por observación, imitación, modelado y métodos de entrenamiento; a través de las cuales el estudiante va logrando una ejecución motriz coordinada y fluida” (Zevallos ,2016, p.46).

#### **Aprendizaje autónomo.**

“Fase de aprendizaje motor significativo y reflexivo, de expresión motora coordinada, fluida, armónica y automatizada, con disposición a demostraciones y transferencia a

diferentes contextos y situaciones requeridas” (Zevallos ,2016, p.46-47).

### **Motivación escolar.**

“El término motivación tiene su origen en la palabra latina motus que significa movimiento y referido al hombre, agitación del espíritu y sacudida, es, por tanto, un constructo hipotético usado para explicar el inicio, dirección, intensidad y persistencia de la conducta dirigida hacia un objetivo” (Good y Brophy, 1990).

### **Rendimiento académico**

**Pizarro (1985)** “El rendimiento académico es la medida de las capacidades que responden o que son indicativas y se manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación emocionales, fuera de la objeción pedagógica” (Cofer,1984, p.181).

### **Alumno**

“Es el agente fundamental del proceso educativo, es quien recibe la formación integral a través del docente en primer lugar, y de la comunidad educativa en forma general. Es el ser en potencia que a través de diversos procesos se forma como tal en el social y dentro de una determinada cultura” (Vasquez ,2016, p.57).

### **Aprendizaje**

“Es un proceso interno de construcción o reconstrucción activa de representaciones significativas de la realidad, que las personas realizan en interacción con los demás y con su entorno sociocultural ...” (Vasquez ,2016, p.58).

### **Educación**

**Oyola, citado por Crisólogo (1999)**, es “Un fenómeno sociocultural a través del cual los individuos y los grupos sociales mediante procesos dialécticos de enseñanza –

aprendizaje de los contenidos valorizados por estos...” (p.126)

### **Enseñanza**

“Es un proceso intencional de mediación en que los docentes generan situaciones favorables para que los alumnos desarrollen sus propios aprendizajes. Se trata de brindar oportunidades para el desarrollo de capacidades, sentimientos y valores, propiciando la reflexión y el aprendizaje metacognitivo” (Vasquez ,2016, p.58).

### **Juego**

Para **Makarenko, citado por Crisólogo (1999)**: “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia”. (p.254)

### **Socialización**

“Proceso a través del cual una persona adquiere sensibilidad ante los estímulos sociales, es decir, ante las presiones y obligaciones de la vida grupal, y aprende a armonizarlas y a comportarse como otros en su grupo o cultura” (Vásquez ,2016, p.59).

## **2.4. Formulación de la hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis General**

Los juegos recreativos influyen de manera directa en la estrategia de aprendizaje en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020.

### **2.4.2 Hipótesis específicas**

Los juegos recreativos influyen de manera positiva como estrategia didáctica en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la

Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020.

Las estrategias didácticas que utilizan los profesores en forma asertiva inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020.

## 2.5 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Juegos recreativos	Juegos recreativos  Tipos  Recreación como Bienestar humano	El juego Clases Motivación  Individuales Colectivos Estructurados Sensoriales  Necesidades Recreación Calidad de vida	Preguntas Preguntas Preguntas  Preguntas Preguntas Preguntas  Preguntas Preguntas Preguntas Preguntas
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Estrategia de aprendizaje	Estrategias didácticas  Clasificación  Estrategias innovadoras	Didáctica Componente Clases Taxonomía  Autoaprendizaje Aprendizaje interactivo Aprendizaje colaborativo  Inicio Evaluación Cierre	Preguntas Preguntas Preguntas  Preguntas Preguntas Preguntas  Preguntas

## CAPÍTULO III

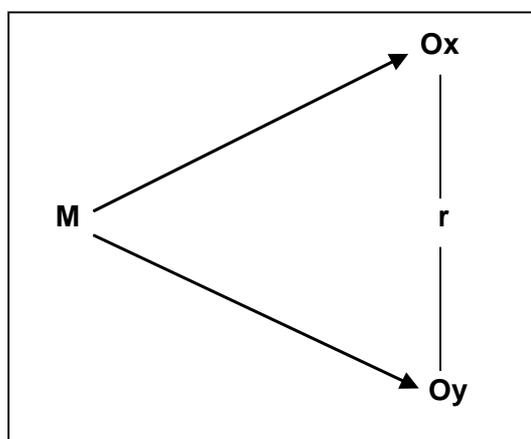
### METODOLOGÍA

#### 3.1. Diseño metodológico

“El estudio corresponde a una investigación de tipo sustantiva y descriptiva, pues trata de responder a un problema de corte teórico y se orienta a describir la realidad” (Sánchez y Reyes, 2003), en este sentido, se busca conocer cómo se da los juegos recreativos y las estrategias de aprendizaje.

“El diseño de la investigación corresponde al correlacional en la medida que los resultados obtenidos en la medición de las variables han sido tratados para determinar el grado de asociación que existe entre los aspectos estudiados” (Sánchez y Reyes, 2003).

El diagrama representativo es el siguiente:



M: Muestra de investigación

O<sub>x</sub>: Observación de los juegos recreativos

O<sub>y</sub>: Observación de estrategias de aprendizaje

r: Relación entre las variables

### 3.1.1. Tipo de Investigación

“El diseño de la investigación corresponde al correlacional en la medida que los resultados obtenidos en la medición de las variables han sido tratados para determinar el grado de asociación que existe entre los aspectos estudiados” (Sánchez y Reyes, 2003).

### 3.2. Población y Muestra

#### Población:

La población está constituida por todos los integrantes de la comunidad educativa de la Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura. Docentes, administrativos y estudiantes de los niveles de educación primaria y secundaria como se detalla a continuación:

#### Personal Docente Primaria

	<b>H</b>	<b>M</b>
<b>Director</b>		1
<b>Sub director</b>	1	-
<b>Docentes nombrados</b>	9	15
<b>Docentes contratados</b>	4	3
<b>Total</b>	14	18
	<b>32</b>	

## Personal Docente – Secundaria

	<b>H</b>	<b>M</b>
<b>Docentes nombrados</b>	10	7
<b>Docentes contratados</b>	6	8
<b>Total</b>	16	15
	<b>31</b>	

## Personal Administrativo

	<b>H</b>	<b>M</b>
<b>Auxiliar de educación</b>	2	1
<b>Auxiliar de laboratorio</b>	-	1
<b>Total</b>	2	2
	<b>4</b>	

## Alumnos matriculados del 2020

### Nivel primario

	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Primer grado</b>	90	32	122
<b>Segundo grado</b>	86	30	116
<b>Tercer grado</b>	84	38	122
<b>Cuarto grado</b>	85	42	127
<b>Quinto grado</b>	92	38	130
<b>Sexto grado</b>	75	50	125
	<b>Total</b>		<b>742</b>

### Nivel secundario

	<b>H</b>	<b>M</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Primer año</b>	69	34	103
<b>Segundo año</b>	55	24	79
<b>Tercer año</b>	60	34	94
<b>Cuarto año</b>	42	41	83
<b>Quinto año</b>	45	25	70
	<b>Total</b>		<b>429</b>

### **Muestra:**

La muestra está constituida por los estudiantes del tercer grado de primaria matriculados al 2020, haciendo un total de 122 estudiantes y 6 docentes del tercer grado de primaria, Total muestra de estudio: 128, cómo se detalla:

### **Tercer grado de primaria**

<b>SECCIONES</b>	<b>H</b>	<b>M</b>
<b>A</b>	14	7
<b>B</b>	14	7
<b>C</b>	14	6
<b>D</b>	14	6
<b>E</b>	14	6
<b>F</b>	14	6
<b>Total</b>	<b>122</b>	

### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En la investigación se aplicarán técnicas y herramientas de recolección de datos cuantitativos. Lo que se usa en estas técnicas es la evaluación o medición, utilizando listas de verificación de herramientas y, a través de preguntas, buscando comprender la apreciación u opiniones de los estudiantes sobre los juegos casuales como estrategias de aprendizaje. De manera similar, se utilizarán técnicas de encuesta y herramientas de cuestionario para obtener datos para evaluar el entusiasmo de los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura; y el análisis documental, utilizando herramientas de formato de análisis de

registros de evaluación

Teniendo en cuenta el tipo de programa, se utilizarán las siguientes técnicas:

Una encuesta a profesores y alumnos de tercer grado.

La aplicación del cuestionario en juegos casuales y estrategias de aprendizaje.

Ficha técnica para estadísticas.

Análisis de archivos, bibliografía y documentos durante el período de investigación.

### **3.4. Técnicas para el Procesamiento de la Información**

Se aplicará el procesador Statistical Package of Social Sciences – SPSS Versión 17.

Análisis de datos e interpretación de datos.

Prueba de hipótesis: Prueba de Chi cuadrada (aspectos cualitativos).

#### **Aspectos éticos**

Todos los pasos del proceso y resultados serán fidedignos de la realidad estudiada

Cualquier reajuste necesario al presente proyecto será resuelto y comunicado oportunamente para elevar la validez y confiabilidad de la investigación.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de los resultados

Los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario se expresan en una tabla, que muestra la respuesta a cada ítem, correspondiente a la evaluación de cada indicador que constituye un objetivo específico, y lo analiza y explica a través de fundamentos teóricos y métodos. Desde diferentes investigadores, esto sienta las bases para diseñar nuevas estrategias, permitiendo que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo a través de juegos entretenidos.

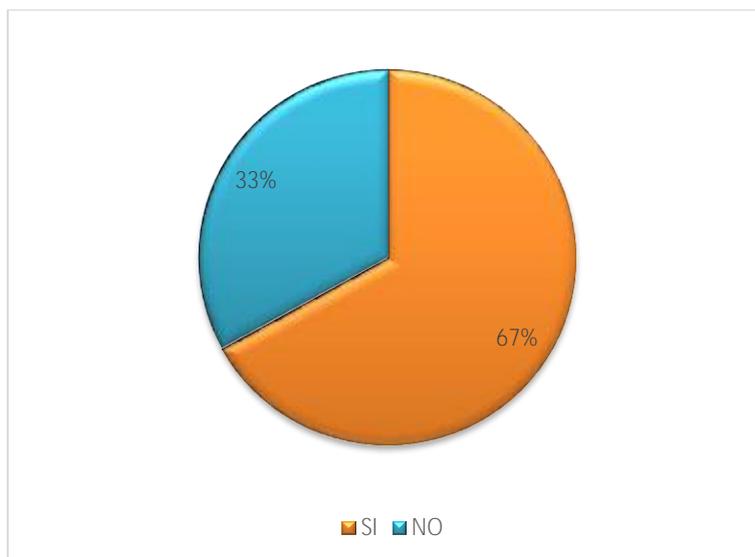
Según los objetivos de la investigación se planteó en las especificaciones de las variables el análisis de las variables y dimensiones serán presentadas a continuación.

#### Encuestas aplicadas a los docentes.

**Tabla 1:** *¿En qué ocupaciones incluye el juego como estrategia?*

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 Huaura



**Figura N°1:** ¿En qué ocupaciones incluye el juego como estrategia?

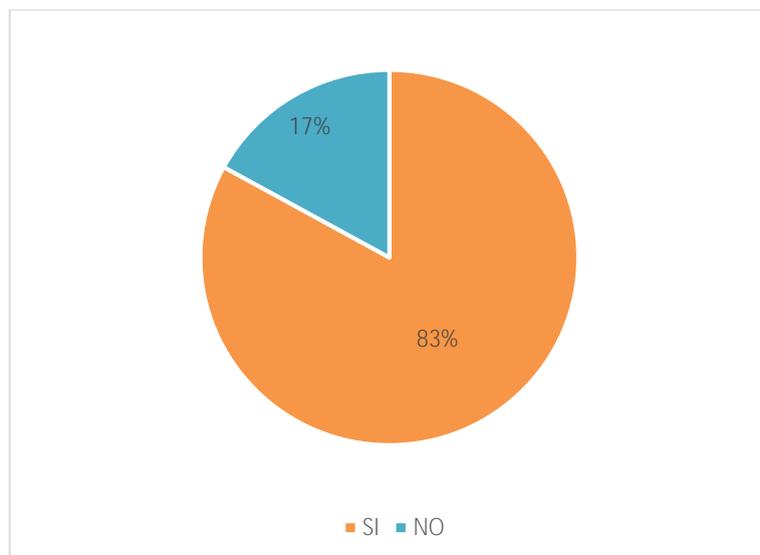
### Interpretación

Se encuestó a 6 profesores de los cuales el 67% de respuestas fueron afirmativas y el 33% de respuestas negativas. Manteniendo un margen muy estrecho, debido a la falta de preparación y capacitación del educador para involucrar juegos recreativos o lúdicos como estrategia de n el desarrollo de sus clases.

**Tabla 2:** ¿Qué trascendencia tiene el juego en el desarrollo de sus clases con sus alumnos del tercer grado de primaria?

Valoración	Encuestados	
	Docentes frecuencia	%
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 -Huaura



**Figura N°2: ¿Qué trascendencia tiene el juego en el desarrollo de sus clases con sus alumnos del tercer grado de primaria?**

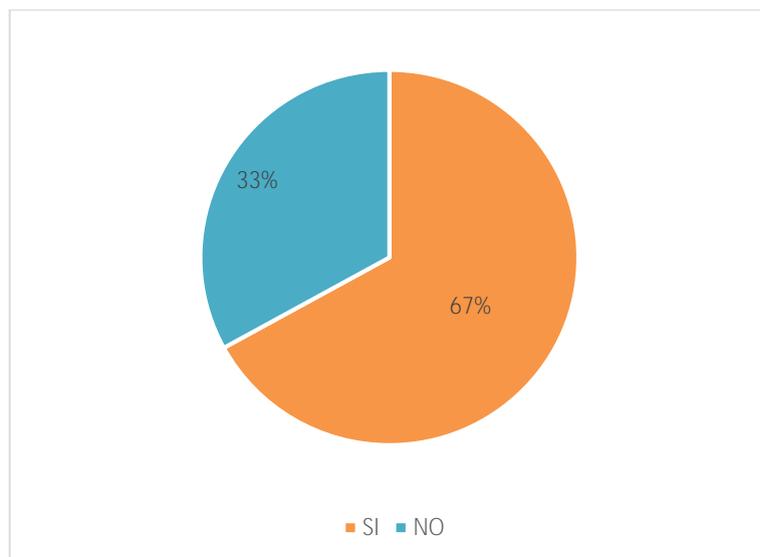
### **Interpretación**

Se encuestó a 6 profesores de los cuales el 83% de respuestas afirmativas y el 17% de respuestas negativas. Esto demuestra que los estudiantes necesitan interactuar a través de juegos previos, lo que demuestra que no tienen una actitud de desarrollo autónomo y espontáneo, y carecen de la motivación para entretenerse y jugar.

**Tabla 3: ¿Qué factores toma usted presente una vez que introduce el juego en el aprendizaje?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes	%
	frecuencia	
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°3: ¿Qué factores toma usted presente una vez que introduce el juego en el aprendizaje?**

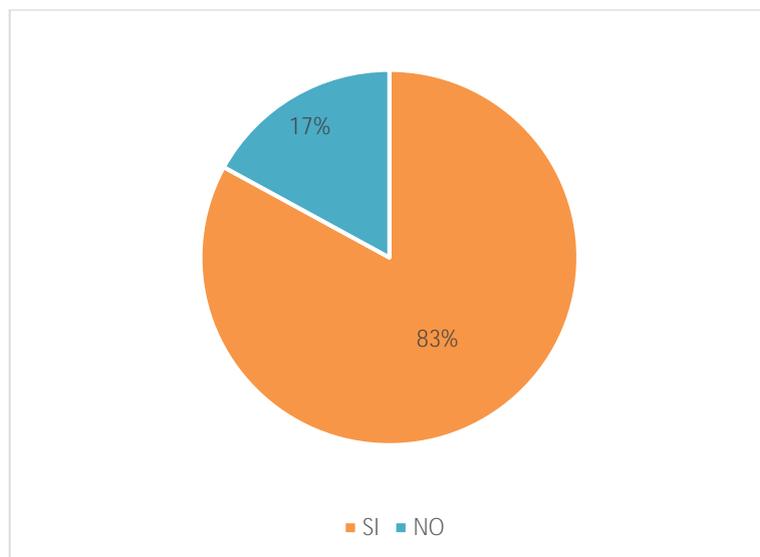
### **Interpretación**

Se encuestó a 6 profesores de los cuales se recibe el 67% de respuestas afirmativas y el 33% de respuestas negativas. Debido a la falta de preparación y capacitación de los educadores para participar en los juegos entretenidos o divertidos más relevantes en la estructura curricular de la escuela, se mantiene una brecha muy pequeña.

**Tabla 4: ¿Le resulta provechoso en sus clases el uso de las dramatizaciones como estrategia de enseñanza?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes frecuencia	%
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

**Fuente.** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°4: ¿Le resulta provechoso en sus clases el uso de las dramatizaciones como estrategia de enseñanza?**

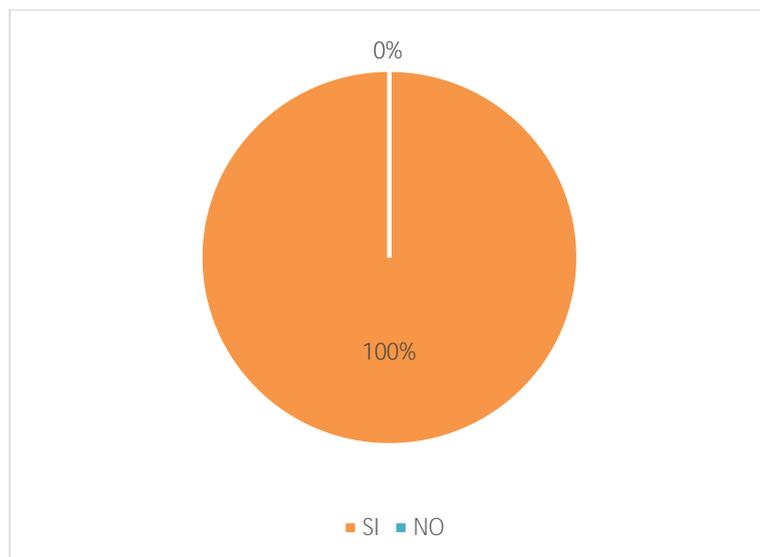
### Interpretación

Entreviste a 6 profesores de los cuales el 83% fueron afirmativas y el 17% negativas. Esta información nos permite aclarar que los juegos de roles no se aplican como estrategia docente, por lo que la calidad de la autoestima escolar será muy baja, lo que lleva a que los alumnos sean propensos a la timidez y la autoconciencia, y no le permite para jugar de forma más natural.

**Tabla 5: ¿Crees que los juegos recreativos son necesarios para que tus alumnos comprendan mejor tus clases?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes frecuencia	%
Si	6	100
No	0	0
Total	6	100

**Fuente:** Elaboracion propia. I.E. N° 20334- Huaura



**Figura N°5: ¿Crees que los juegos recreativos son necesarios para que tus alumnos comprendan mejor tus clases?**

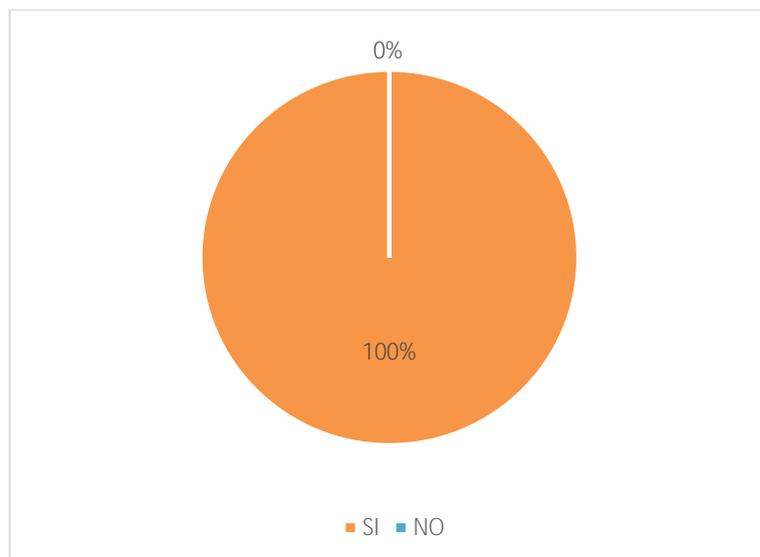
### Interpretación

La encuesta aplicada a los 6 profesores refleja que son aceptadas por el 100%. Esto nos hace darnos cuenta de que es importante que los docentes consideren la implementación de actividades recreativas y recreativas en el ámbito escolar, ya que permitirán enfatizar la psicomotricidad y la motricidad física, potenciando así el desempeño escolar al motivar a niños y niñas. Experiencia con la educación.

**Tabla 6: ¿Usted considera que para mejorar los procesos de desarrollo psicológicos en los estudiantes se necesita ejercer los juegos recreativos?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes frecuencia	%
Si	6	100
No	0	0
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°6: ¿Usted considera que para mejorar los procesos de desarrollo psicológicos en los estudiantes se necesita ejercer los juegos recreativos?**

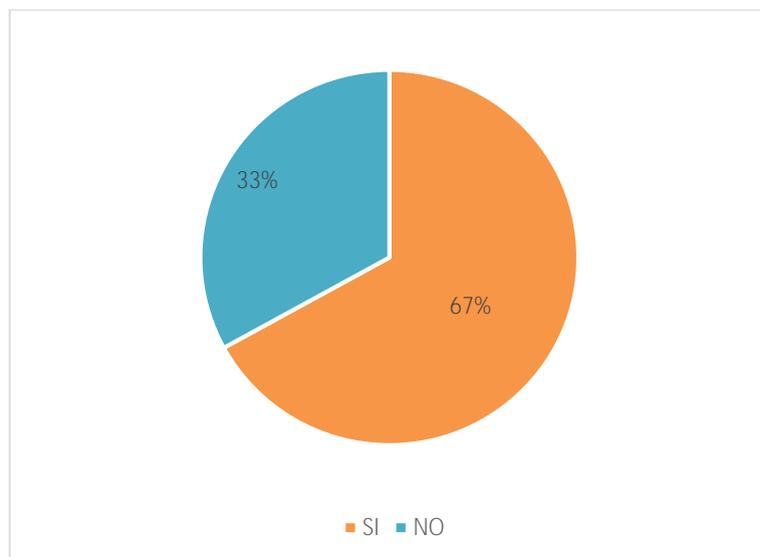
**Interpretación:**

La encuesta aplicada a los 6 profesores refleja que son aceptadas por el 100%. Esto nos hace darnos cuenta de que es vital que los docentes consideren la implementación de actividades lúdicas y recreativas en el entorno escolar, ya que permitirán enfatizar las habilidades y destrezas psicomotoras, mejorando así el desempeño escolar al estimular el entusiasmo de los estudiantes en la experiencia escolar.

**Tabla 7: ¿Para motivar a sus alumnos propondría cualquier tipo de juegos recreativos?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	4	67
No	2	33
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°7: ¿Para motivar a sus alumnos propondría cualquier tipo de juegos recreativos?**

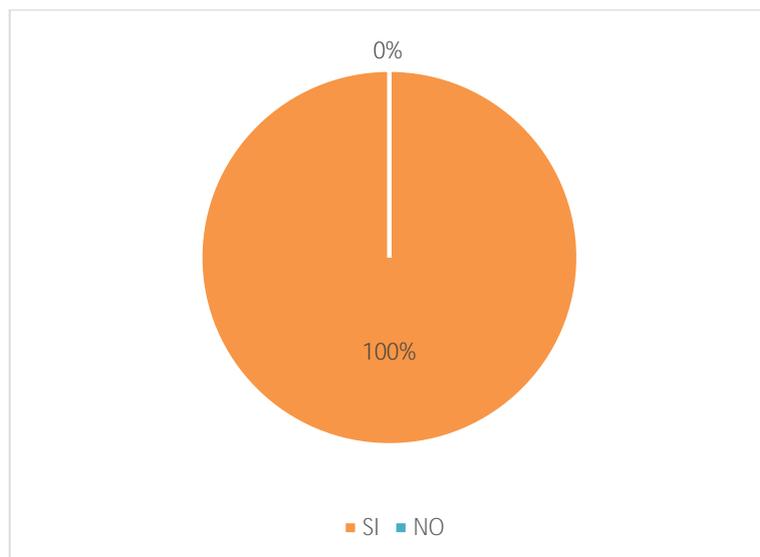
### Interpretación

Se encuestó a 6 profesores, el 67% de ellos estuvo de acuerdo con el contenido planteado y el 33% no estuvo de acuerdo con las preguntas planteadas. Se confirma una vez más el desconocimiento de los profesores en el uso de entretenimiento y juegos de entretenimiento en el entorno escolar.

**Tabla 8: ¿Crees que los padres deben participar en actividades de recreativas de sus niños?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes frecuencia	%
Si	6	100
No	0	0
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°8: ¿Crees que los padres deben participar en actividades de recreativas de sus niños?**

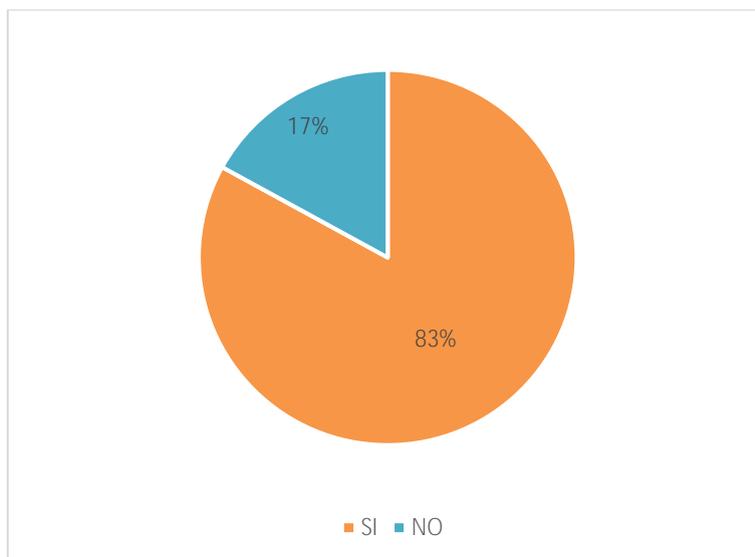
### **Interpretación**

La encuesta aplicada a los 6 profesores refleja que son aceptadas por el 100%. Esto permite ver que los profesores creen que el uso de ocupaciones entretenidas y lúdicas en el entorno del estudiante es lo más importante, ya que permitirán enfatizar las habilidades y destrezas psicomotoras, mejorando así el entusiasmo de los estudiantes al estimular el entusiasmo de los estudiantes en su experiencia. Sociedad del rendimiento y la educación.

**Tabla 9: ¿Utiliza actividades divertidas con sus alumnos como partes interactivas en su clase?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes	
	frecuencia	%
Si	5	83
No	1	17
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 – Huaura



**Figura N°9: ¿Utiliza actividades divertidas con sus alumnos como partes interactivas en su clase?**

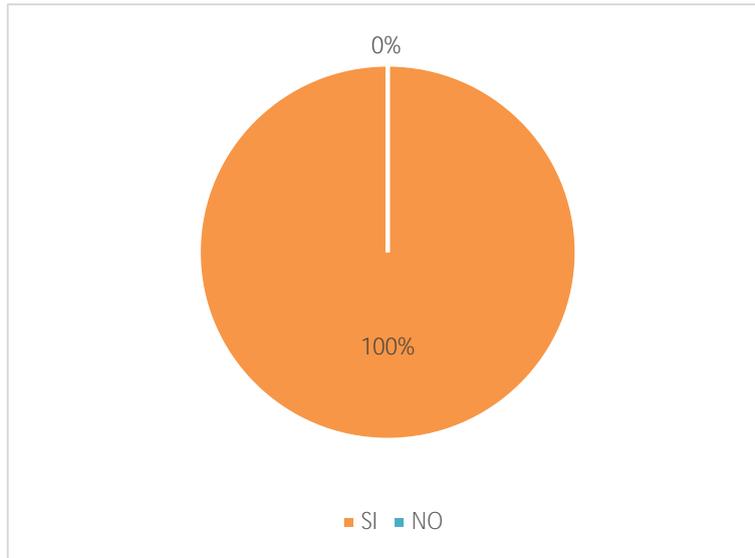
### Interpretación

Se encuestaron 6 profesores, de los cuales el 83% fueron positivos y solo el 17% negativos. Esta información puede aclarar que las actividades de juego no se aplican de forma psicológica educativa, por lo que la autoestima del alumno puede ser de baja calidad, lo que hace que el alumno sea fácilmente tímido y consciente de sí mismo, y no le permite comportarse con mayor naturalidad.

**Tabla 10: ¿Usted cree que es fundamental que los alumnos, por medio de los juegos recreativos y lúdicos, adquieran superiores destrezas que les motiven a conseguir un verdadero aprendizaje que contribuya al enriquecimiento de su formación académica?**

Valoración	Encuestados	
	Docentes frecuencia	%
Si	6	100
No	0	0
Total	6	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°10:** ¿Usted cree que es fundamental que los alumnos, por medio de los juegos recreativos y lúdicos, adquieran superiores destrezas que les motiven a conseguir un verdadero aprendizaje que contribuya al enriquecimiento de su formación académica?

### Interpretación

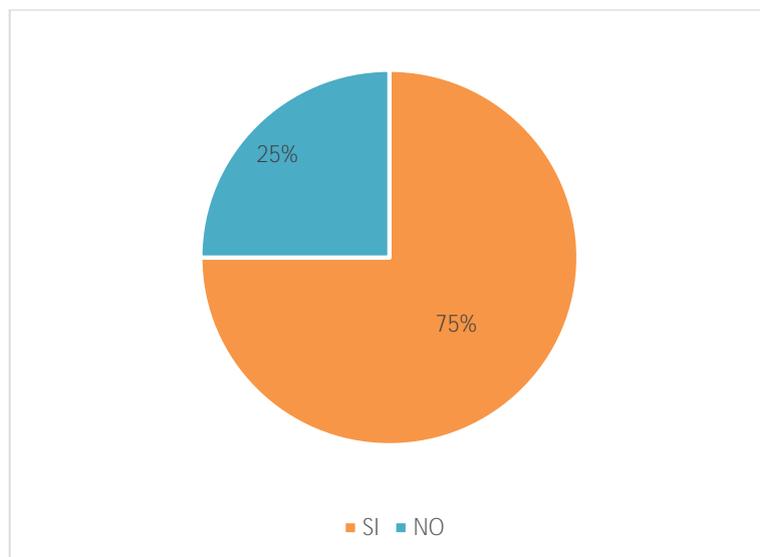
La encuesta aplicada a los docentes refleja que son aceptadas por el 100%. Esto permite ver que los docentes creen que el uso de ocupaciones entretenidas y lúdicas en el entorno del estudiante es lo más importante, ya que permitirán enfatizar las habilidades y destrezas psicomotoras para aumentar la motivación de los estudiantes al estimular el entusiasmo de los estudiantes en su experiencia en el colegio.

### Encuesta aplicada a los estudiantes

**Tabla 11:** *¿Los juegos recreativos hechas por tus docentes te atraen?*

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	91	75
No	31	25
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°11: ¿Los juegos recreativos hechos por tus docentes te atraen?**

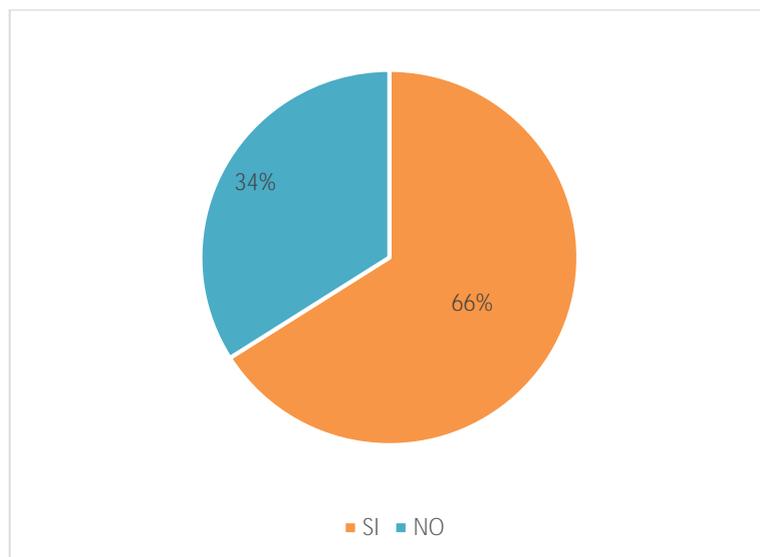
### **Interpretación**

Se encuestó a 122 estudiantes de los cuales el 75% fueron afirmativas y el 25% se negativas. Esto permite comprender el nivel de inclinación de los estudiantes para desarrollar carreras ocupaciones recreativas y entretenimiento en el entorno estudiantil.

**Tabla 12: ¿Te gusta el lugar donde realizas las actividades recreativas?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	81	66
No	41	34
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334- Huaura



**Figura N°12: ¿Te gusta el lugar donde realizas las actividades recreativas?**

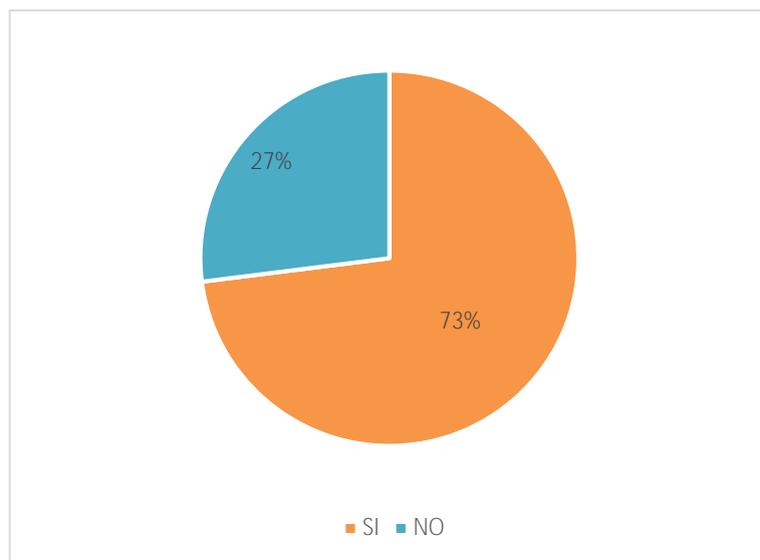
### **Interpretación**

Se realizó una encuesta a 122 estudiantes, de los cuales el 73% fueron positivos y el 27% negativos. Se constata que la tendencia de realizar de manera alternada la práctica docente técnica en el aula con la ejecución de actividades de esparcimiento y entretenimiento es una alternativa que tiene la mayor experiencia y factibilidad en el ambiente escolar del alumno. Por lo general, los niños y las niñas están interesados en comprender y creen que se beneficiarán.

**Tabla 13: ¿Es de tu agrado el modelo educativo a través de la recreación y lúdica que imparte el colegio?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	89	73
No	33	27
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°13: ¿Es de tu agrado el modelo educativo a través de la recreación y lúdica que imparte el colegio?**

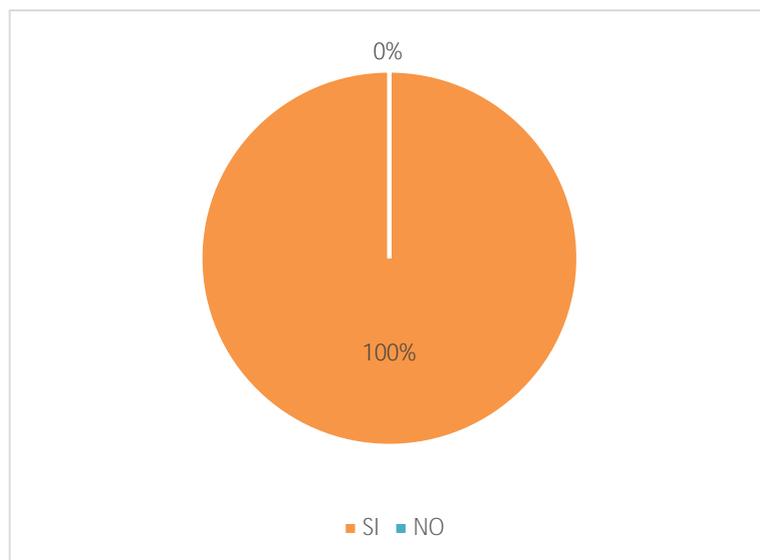
### **Interpretación**

Se encuestó a 122 estudiantes de los cuales el 73% fueron afirmativas y el 27% negativas. Confirmando que la tendencia de alternar la práctica técnico – pedagógica de una clase con la ejecución de ocupaciones recreacionales y lúdicas, son las alternativas de más grande factibilidad experiencial dentro del entorno estudiantil del colegio. Se nota un fervor general en los chicos y chicas al saber y sentir que serán beneficiados.

**Tabla 14: ¿Quisieras aprender más de los juegos recreativos?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	122	100
No	0	0
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E N° 20334 - Huaura



**Figura N°14: ¿Quisieras aprender más de los juegos recreativos?**

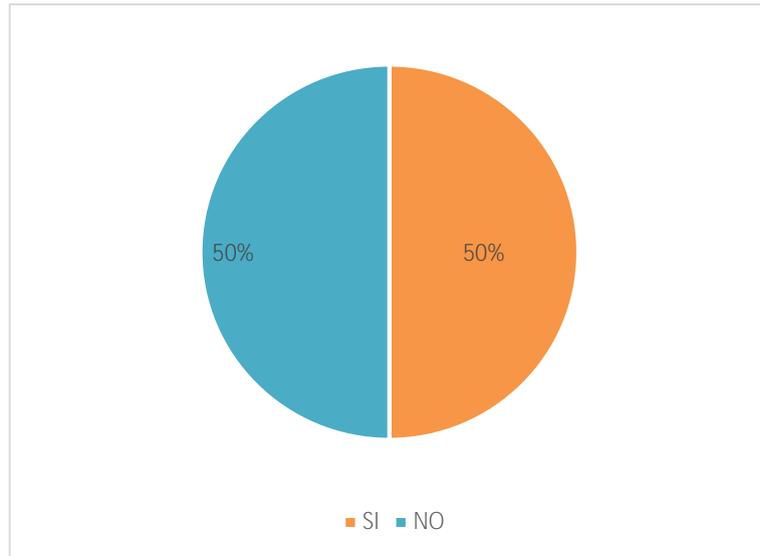
### **Interpretación**

La encuesta aplicada a los estudiantes refleja que son aceptadas por el 100%. Esto refleja las expectativas de los estudiantes del colegio de métodos de juego entretenidos y divertidos, y de mejorar el rendimiento de los estudiantes mediante el fortalecimiento de las habilidades y destrezas psicomotoras, que están estrechamente relacionados con la formación general de los estudiantes en la etapa de crecimiento evolutivo y su educación y formación.

**Tabla 15: ¿Te gustaría guiar trabajos de grupos involucrados con juegos recreativos?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	61	50
No	61	50
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°15: ¿Te gustaría guiar trabajos de grupos involucrados con juegos recreativos?**

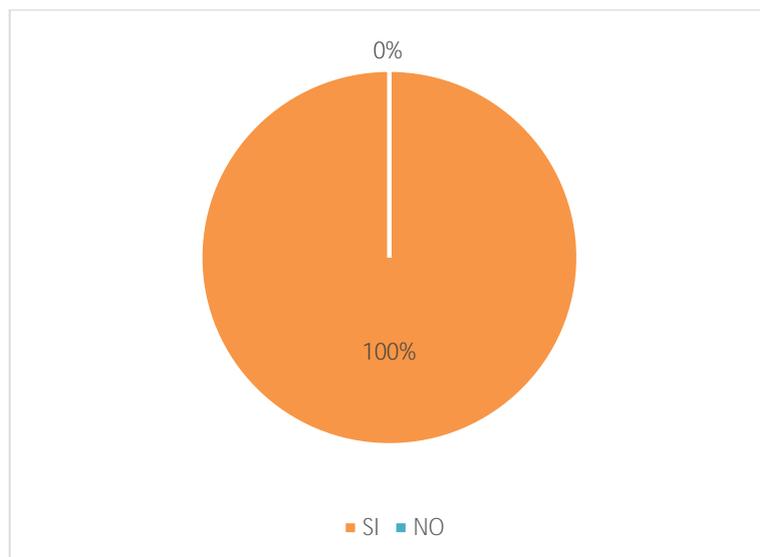
### **Interpretación**

Se realizó una encuesta a 122 estudiantes y el 50% de los gustos y disgustos se obtuvieron guiando el trabajo en equipo relacionado con los juegos casuales. Esto permite detectar que los estudiantes aún no son lo suficientemente autosuficientes para desarrollarse, lo que les permite generar un liderazgo escolar que también beneficia su educación y formación integral.

**Tabla 16: ¿Estarías de acuerdo que en las diversas actividades socio – culturales del colegio incluyan diferentes juegos recreativos y lúdicos para reforzar tu aprendizaje integral?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	%
	Frecuencia	
Si	122	100
No	0	0
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E N° 20334 - Huaura



**Figura N°16: ¿Estarías de acuerdo que en las diversas actividades socio – culturales del colegio incluyan diferentes juegos recreativos y lúdicos para reforzar tu aprendizaje integral?**

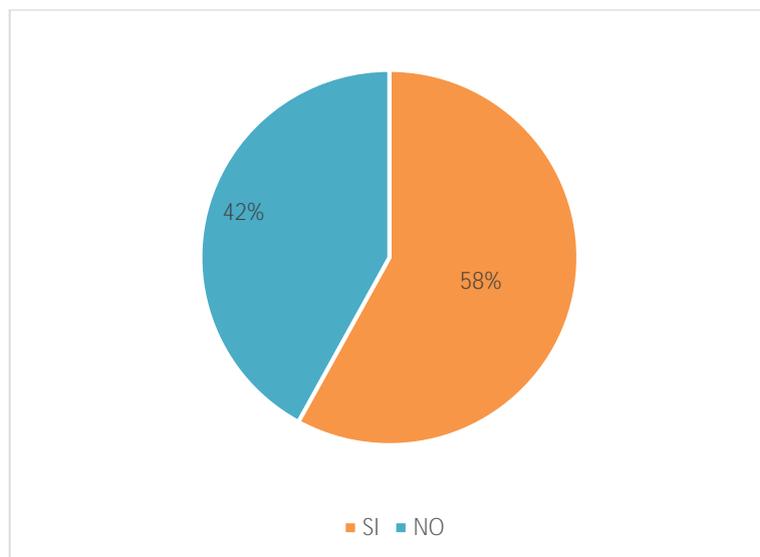
### Interpretación

La encuesta aplicada a los estudiantes refleja que son aceptados por el 100%. Esto refleja las grandes expectativas de los estudiantes de la escuela por métodos de juego entretenidos y divertidos, y mejorar el desempeño del estudiante fortaleciendo la capacidad relacionada con la formación integral de la etapa de crecimiento del estudiante. Evolución y formación educativa.

**Tabla 17: ¿Participarías en los juegos recreativos y lúdicos que los docentes organicen de forma voluntaria y autónoma?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	71	58
No	51	42
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°17: ¿Participarías en los juegos recreativos y lúdicos que los docentes organicen de forma voluntaria y autónoma?**

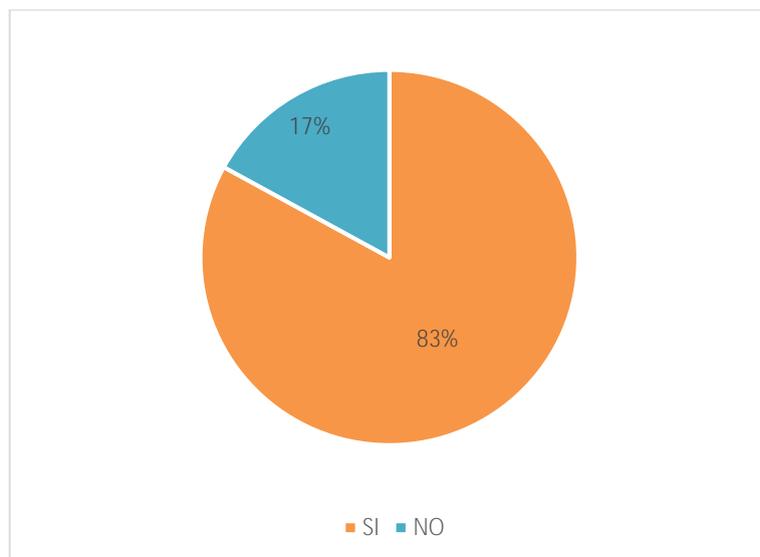
### **Interpretación**

Se realizó una encuesta a 122 estudiantes, de los cuales el 58% se mostró inclinado y el 42% no estaba dispuesto a participar de manera voluntaria y autónoma en los juegos de diversión y entretenimiento organizados por el docente en el curso o en el colegio.

**Tabla 18: ¿Sientes ganas de aprender cuando juegas?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	101	83
No	21	17
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°18: ¿Sientes ganas de aprender cuando juegas?**

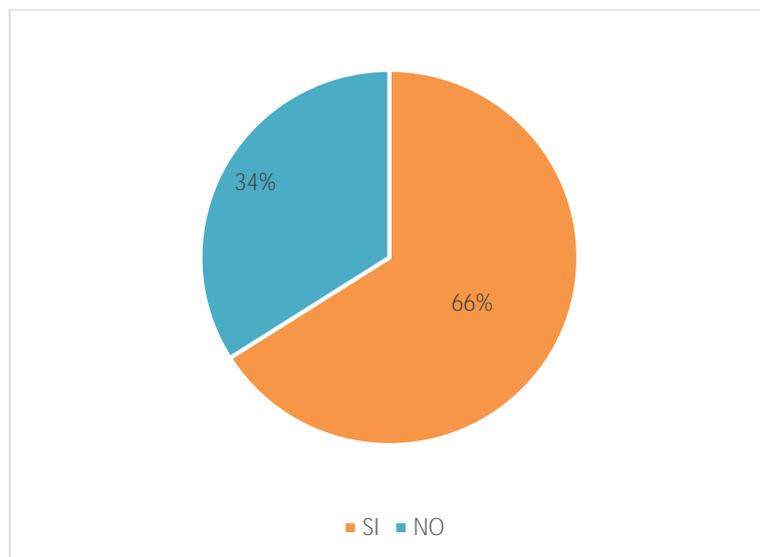
### **Interpretación**

Se encuestó a 122 estudiantes de los cuales el 83% de aceptación y el 17% de rechazo. Esta información posibilita dilucidar que los alumnos se motivan de manera enorme por medio de las ocupaciones recreativas y lúdicas que les organice el profesor, complementando así su formación científica, tecnológica y académica.

**Tabla 19: ¿Los juegos recreativos que realiza el colegio, también los realizan tus padres para motivarte?**

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes frecuencia	%
Si	81	66
No	41	34
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°19:** ¿Los juegos recreativos que realiza el colegio, también los realizan tus padres para motivarte?

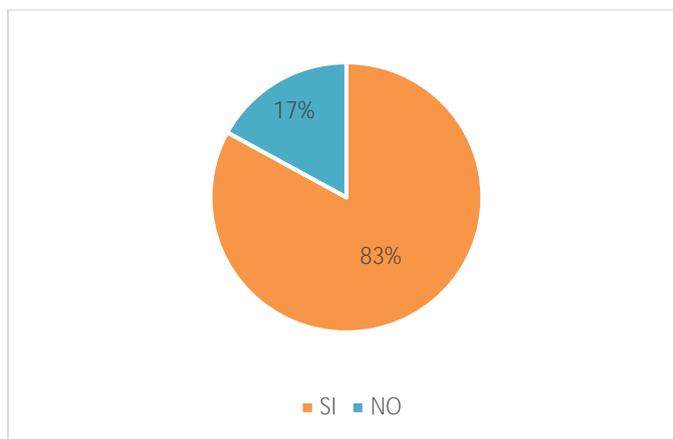
### Interpretación

Se realizó una encuesta a 122 estudiantes, de los cuales el 66% respondió afirmativamente y el 34% respondió negativamente. Se constata que la tendencia de realizar de manera alternada la práctica docente técnica en el aula con la ejecución de actividades de esparcimiento y entretenimiento es una alternativa que tiene la mayor experiencia y factibilidad en el ambiente escolar del estudiante. Los alumnos generalmente saben y sienten que se beneficiarán.

**Tabla 20:** ¿Te sientes apto para participar en los diversos juegos recreativos hecha por tus docentes?

Valoración	Encuestados	
	Estudiantes	
	Frecuencia	%
Si	101	83
No	21	17
Total	122	100

**Fuente:** Elaboración propia. I.E. N° 20334 - Huaura



**Figura N°20: ¿Te sientes apto para participar en los diversos juegos recreativos hecha por tus docentes?**

### **Interpretación**

Se encuestó a 122 estudiantes de los cuales el 83% afirmaron y el 17% de manifestaron negación. Esta información puede mostrar que los alumnos tienen un alto grado de entusiasmo a través de las actividades de entretenimiento y entretenimiento que organizan los profesores, complementando así su formación científica, técnica y académica.

## **4.2. Contratación de hipótesis**

### **Hipótesis General**

Los juegos recreativos influyen de manera directa en la estrategia de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura- 2020.

**H0:** Los juegos recreativos no influyen de manera directa en la estrategia de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura- 2020.

**H1:** La relación entre el uso de juegos recreativos como estrategia de aprendizaje es directa y significativa en estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura- 2020.

## **Función o Estadística de Prueba**

- **Prueba de hipótesis**

La prueba de hipótesis es una especie de prueba de significancia o prueba estadística que muestra el proceso de decidir si debemos aceptar la proposición sobre la población. Esta proposición es la llamada hipótesis estadística.

Hipótesis estadística son declaraciones sobre la distribución de la población. Puede haber hipótesis estadísticas en contextos paramétricos y no paramétricos.

El contraste de hipótesis estadístico se basará en la información proporcionada por la muestra. De modo, que, si rechazamos la hipótesis, queremos indicar que los datos de la muestra ofrecen cierta evidencia sobre su falsedad. Si la aceptamos simplemente queremos significar que no se rechaza.

La prueba de hipótesis estadística se basará en la información proporcionada por la muestra. Por lo tanto, si rechazamos la hipótesis, queremos mostrar que los datos de la muestra proporcionan alguna evidencia para demostrar que son incorrectos. Si lo aceptamos, solo queremos decir que no ha sido rechazado.

Al aplicar la prueba de hipótesis, dividimos los puntos en el espacio muestral en dos regiones mutuamente excluyentes y complementarios:

Región de Rechazo o Región Crítica: formada por el conjunto de estadísticos de contraste que nos llevan a rechazar la hipótesis nula  $H_0$  se denomina área crítica (los puntos que delimitan la región crítica se llaman puntos críticos).

Región de Aceptación o Región de No Rechazo: Está formada por el conjunto de valores estadísticos de prueba que acepta la hipótesis nula  $H_0$ .

### Valor Calculado

1°  $H_0 \quad d = 0$

2°  $H_1 \quad d > 0$

3° El estadístico de contraste en este caso es:

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

4° En primer lugar calculamos las diferencias muestrales

Pre	8	12	14	11	16	6	11	9	10	10	19	12	17	8	13	12
Pos	9	16	23	21	17	10	14	8	11	12	19	16	16	13	17	11
Dif.	1	4	9	10	1	4	3	-1	1	2	0	4	-1	5	4	-1

La media de las diferencias es **2,81** y la desviación típica **3,19**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = \frac{2,81}{\frac{3,19}{\sqrt{15}}} = 3,41$$

5° Como el contraste es unilateral, buscamos en las **tablas de la t de Student**, con 15 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser 1,753

## **CAPITULO V**

### **DISCUSION, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Discusiones**

En base a los resultados se evidencia que existen un gran porcentaje de alumnos que han alcanzado un aprendizaje esperado y en otros fueron deficientes.

Esta investigación parte de una técnica denominada observación, a partir de la cual los docentes en formación examinan todo el entorno estudiantil y observan el comportamiento de los niños y niñas dentro y fuera del aula, estimulando y debilitando su proceso de aprendizaje. De la misma forma, se observa al docente en su labor docente cómo y qué estrategias aplica para que sus alumnos tengan el deseo de aprender.

De esta forma, en la experiencia docente de la etapa de representación, siente miedo y miedo de hacer el mal, pero a la vez tiene muchos sentimientos de querer aprender y ser una docente orgullosa en la labor de mentoría de personas en Necesitan Esperar su conocimiento y apoyo en todos los aspectos, por lo que se seguirá enfatizando la experiencia docente.

#### **5.2. Conclusiones**

A través del proceso de intervención, en nuestras carreras, podemos desarrollar ocupaciones que ayuden a neutralizar los problemas encontrados, de manera de brindar estrategias innovadoras como juegos para apoyar el desarrollo de procesos básicos a nivel escolar de la Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura, año 2020. Las conclusiones del proceso corresponden a:

Los juegos didácticos recreativos, tienen la posibilidad de ser usados como elección metodológica que, aplicada de manera sistemática y generar en los alumnos mayor interés por aprender.

Se ha reconocido el juego como estrategia de enseñanza y se ha comprobado que, en la etapa de educación primaria, es principalmente para que los alumnos de tercer grado aprendan conceptos básicos, por lo que los docentes deben reconocer su importancia dentro y fuera del aula e innovar en esta área. Sus métodos de trabajo académicos y profesionales.

Como estrategia de promoción del proceso de aprendizaje básico de los estudiantes de tercer grado, los juegos han fortalecido con éxito su aprendizaje, han motivado y llamado a los niños a integrarse y participar, y han sentado las bases del pensamiento creativo como base indispensable para su desarrollo.

Teniendo en cuenta la relación entre la familia y el colegio, el desarrollo de esta investigación ha permitido a los padres entender que los juegos de los niños no son solo generadores de disfrute y placer, al contrario, los niños exploran, descubren y descubren a través del juego. Explicar su mundo y adquirir conocimientos básicos de forma completa en su formación, por lo que dedicarán un poco de tiempo a que sus hijos aprendan de forma más interesante y significativa mientras juegan.

Por lo que llego a la conclusión que, al usar juegos casuales como estrategia de aprendizaje, los estudiantes descubren que pueden aprender jugando, y los maestros los comprenden y se adaptan como una forma de generar conocimiento significativo entre los alumnos sin requerir que los usen o no al desarrollo cognitivo de los estudiantes.

### 5.3. Recomendaciones

Para fortalecer el proceso de investigación e intervención educativa, es necesario seguir actuando dentro del colegio, y, por lo tanto, es necesario obtener un compromiso de cada participante esencial. Las siguientes son recomendaciones que se espera sean adoptadas en coordinación entre los colegios y las entidades descentralizadas (como la UGEL, las oficinas regionales de educación, incluida la propia universidad) son los siguientes:

Al colegio, que brinde a los alumnos espacios para jugar y aprender activamente sus habilidades y destrezas.

A los docentes, como orientadores innovar constantemente su propio trabajo, es decir, romper el rol de mando, entender que, buscando estrategias en el juego, el ambiente del aula se vuelve más rico y motivador, para llegar a un nivel superior en la enseñanza. Asimismo, recomendar a los docentes que deben planificar estratégicamente su enseñanza, para lograr mejores resultados de aprendizaje en los alumnos.

A los padres de familia, que sientan más compromiso y participen en el proceso de educación y aprendizaje de sus hijos, ya que en la presente investigación se está comprobando que el juego facilita el proceso de enseñanza y contribuye para unir lazos entre padres e hijos.

Los juegos didácticos recreativos, pueden ser utilizados como alternativa metodológica que, aplicada de forma sistemática, contribuyen a desarrollar en los estudiantes, el interés por aprender.

## FUENTES BIBLIOGRÁFICA

- Alvarado Luis A. 2005. Juegos y más Juegos. “Escuela de Recreación Con caja. Colombia.
- Andiñach, M.; Antolin, M.; Boan, S. ET. AL. (2004). *Escuela para Maestros, Enciclopedia de Pedagogía Práctica*, Cadiex International S.A., Bogotá, Colombia.
- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Bordas, M. ET AL. (2010). *Manual del educador. Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI*. Parramón Ediciones SA. Barcelona, España.
- Camerino Foguetoleguer: *1001 ejercicios y juegos de recreación*.
- Bandura, A.; y Walters, R. (1990). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. México D. F.: Editorial Alianza Universidad.
- Bandura, A. (1999). *Auto-eficacia: como afrontamos los cambios de la sociedad actual*. México. Editorial Alianza Universidad.
- Bulnes, M., Ponce, C., Huerta, R., Alvarez, C., Santiváñez, R., Atalaya, M., Aliaga, J., y Morocho, J. (2008). *Resiliencia y estilos de socialización parental en escolares de cuarto y quinto año de secundaria de Lima Metropolitana*. Revista del Instituto de Investigaciones Psicológicas. Vol. 11, N° 2, pp. 67-91. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Cápaons, A.; y Silva, F. (2001). *Cuestionario de Auto-control Infantil y Adolescente*. Madrid: TEA Ediciones S. A.

- Castro, E. (2009). Estilos de aprendizaje, procesos metacognitivos y rendimiento académico en alumnos de quinto grado de educación secundaria de centros educativos estatales de Lima. *Revista Ciencia y aprendizaje*. Vol. 1, N° 1, pp. 130- 149.
- Colmenares, M. y Delgado, Fl. (2008). La correlación entre rendimiento académico y motivación de logro: Elementos para la discusión y reflexión. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*. Año 3, N° 5.
- Cueto, S. (2004). Factores predictivos del rendimiento escolar, deserción e ingreso a Educación Secundaria en una muestra de estudiantes de zonas rurales del Perú. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*. Vol. 12, N° 35. Lima: GRADE.
- Cueto, S. (2007). *Las evaluaciones nacionales e internacionales de rendimiento escolar en el Perú: Balance y perspectivas*. Lima: GRADE.
- Edel, R. (2003). El rendimiento académico: Concepto, investigación y desarrollo. *Revista electrónica Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en Educación – REICE*. Año/vol. 1, N° 002. Madrid: Universidad Autónoma del Estado de México. Consultado <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/html/551/55110208/55110208.html>
- Elvira, L. (2005). *La teoría de las metas de logro en la formación del maestro de educación física: Análisis de un programa de intervención docente*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Educación Física y Deportiva. Valencia: Universidad de València.
- Escobar, C. y Aguilar, R. (2002). *Motivación y conducta: Sus bases biológicas*. México DF: Manual moderno, S.A.
- Escurra, L. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. Año IV, Vol. VI, 1° y 2° trimestre. Lima: PUCP.

- González, C. (2003). *Factores determinantes del bajo rendimiento académico en educación secundaria*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Educación. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Gonzales, M. y Touron, J. (1992). Autoconcepto y rendimiento escolar: Sus implicaciones en la motivación y la autorregulación del aprendizaje, pp.74-83. Pamplona: Ediciones de la Universidad de Navarra.
- Henriquez, A. (2007). *Construcción, desarrollo y validación de un cuestionario de inicio, persistencia, expectativas de cambio y expectativas de abandono de los estudios universitarios*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Formación del profesorado. Las Palmas de Gran Canarias: Universidad de Las Palmas de Gran Canarias.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. 4ta.ed. México: McGraw Hill.
- Ministerio de Educación del Perú (2001). *Evaluación de los aprendizajes*. Lima: Quebecor World S.A
- Montero, R. y otros (2007). *Factores institucionales, pedagógicos, psicosociales y sociodemográficos asociados al rendimiento académico en la Universidad de Costa Rica*. San José de Costa Rica: Publicaciones Educativas del Caribe.
- Muñiz, J. (1996). *Psicometría*. Madrid: Universitas.
- Olaz, F. (2003) Autoeficacia, diferencias de género y comportamiento vocacional. *Revista Electrónica de motivación y emoción*. Vol. 06, N° 13. Consultado en <http://reme.uji.es/articulos/aolazf5731104103>
- Pintrich, P. y Schunk, D. (2006). *Motivación en contextos educativos*. Madrid: Pearson.

Reyes, T. Y. (2003). *Relación entre rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y el asertividad en estudiantes del primer año de Psicología de la UNMSM*. Tesis para optar el Título profesional de Psicólogo. UNMSM, Lima Perú.

Rodríguez, A. (1996) *Autoestima y motivación de logro en escolares*. Tesis doctoral. Facultad de Psicología. Universidad de Sevilla. España

Rodríguez, E. (2009) *Auto-control y hábitos de estudio en escolares de cuarto y quinto año de secundaria de Lima Metropolitana*. Tesis para optar el grado Académico de Magister en Psicología con mención en Psicología Educativa. UNMSM, Lima Perú.

Rodríguez, G. (2009). *Motivación, estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Psicología evolutiva y de la educación. La Coruña: Universidad de la Coruña.

Rodríguez, R. (2009). Niveles de inteligencia emocional y de autoeficacia en el rendimiento escolar en alumnos con alto y bajo desempeño académico. *Revista Ciencia y aprendizaje*. Vol. 01, N° 01, pp. 166-182.

Ruiz, F. (2005). Influencia de la autoeficacia en el ámbito académico. *Revista docencia universitaria de la UPC*. Año 1, N° 1. Consultado en [http://beta.upc.edu.pe/calidadeducativa/ridu/2005/primerero/Art2\\_FR.pdf](http://beta.upc.edu.pe/calidadeducativa/ridu/2005/primerero/Art2_FR.pdf).

Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. y Nishida, T. (2004a). Motivación de logro en educación física escolar: Un estudio comparativo entre cinco países. *Revista de Educación*. N° 333, pág. 345-361.

- Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. y Nishida, T. (2004b). El test de motivación de logro para el aprendizaje en educación física: Desarrollo y análisis factorial de la versión española. *Revista de Educación*. N° 335, pág. 195-211.
- Sánchez, H., y Reyes, C. (2003) *Metodología y Diseño de la Investigación Científica*.  
Lima: Editorial Universitaria
- San Félix, F. (2004). *Intervención del psicólogo escolar en educación secundaria: Evaluación y optimización del desarrollo del aprendiz en el contexto escolar*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Psicología evolutiva y de la educación. Valencia: Universidad de Valencia.
- Skinner, B. (1969). *Ciencia y conducta humana*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Thornberry, G. (2003). *Relación entre motivación de logro y rendimiento académico en alumnos de colegios limeños de diferente gestión*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología. Lima: Universidad de Lima.
- Thornberry G. (2008) Estrategias metacognitivas, motivación académica y rendimiento académico en alumnos ingresantes a una universidad de Lima Metropolitana. *Rev. Persona* 11, pag 177 – 193
- Valenzuela, J. (2007). Exigencia académica y atribución causal: ¿Qué pasa con la atribución al esfuerzo cuando hay una baja significativa en la exigencia académica? *Revista electrónica Investigación arbitraria*. Año 11, N° 37, pp. 283-287.
- Valle, A., Gonzáles, R., Barca, A. y Núñez, J. (1996). Dimensiones cognitivo-motivacionales y aprendizaje autorregulado. *Revista de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. Vol. 14, N° 1, pp. 3-34.
- Welzel, M. (2009). *Clima motivacional en la clase en estudiantes de sexto grado de primaria del Callao*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Educacional. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

# **ANEXO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**  
**FACULTAD DE EDUCACION**

**ESCALA DE LIKERT**

**VARIABLE A MEDIR: JUEGOS RECREATIVOS**

A continuación, se presenta un conjunto de preguntas que será respondida por los docentes de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020, por favor responda con sinceridad, marque con una (X) su respuesta en los recuadros valorados.

	<b>JUEGOS RECREATIVOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1.	¿En qué ocupaciones incluye el juego como estrategia?		
2.	¿Qué trascendencia tiene el juego en el desarrollo de sus clases con sus alumnos del tercer grado de primaria?		
3.	¿Qué factores toma usted presente una vez que introduce el juego en el aprendizaje?		
4.	¿Le resulta provechoso en sus clases el uso de las dramatizaciones como estrategia de enseñanza?		
5.	¿Crees que los juegos recreativos son necesarios para que tus alumnos comprendan mejor tus clases?		
6.	¿Usted considera que para mejorar los procesos de desarrollo psicológicos en los estudiantes se necesita ejercer los juegos recreativos?		
7.	¿Para motivar a sus alumnos propondría cualquier tipo de juegos recreativos?		
8.	¿Crees que los padres deben participar en actividades de recreativas de sus niños?		
9.	¿Utiliza actividades divertidas con sus alumnos como partes interactivas en su clase?		
10.	¿Usted cree que es fundamental que los alumnos, por medio de los juegos recreativos y lúdicos, adquieran superiores destrezas que les motiven a conseguir un verdadero aprendizaje que contribuya al enriquecimiento de su formación académica?		

**La investigadora.**

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACION**

**ESCALA DE LIKERT**

**VARIABLE A MEDIR: ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

A continuación, se presenta un conjunto de preguntas que será respondida por los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020, por favor responda con sinceridad, marque con una (X) su respuesta en los recuadros valorados.

	<b>MOTIVACION Y ENSEÑANZA</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1.	¿Los juegos recreativos hechos por tus docentes te atraen?		
2.	¿Te gusta el lugar donde realizas las actividades recreativas?		
3.	¿Es de tu agrado el modelo educativo a través de la recreación y lúdica que imparte el colegio?		
4.	¿Quisieras aprender más de los juegos recreativos?		
5.	¿Te gustaría guiar trabajos de grupos involucrados con juegos recreativos?		
6.	¿Estarías de acuerdo que en las diversas actividades socio – culturales del colegio incluyan diferentes juegos recreativos y lúdicos para reforzar tu aprendizaje integral?		
7.	¿Participarías en los juegos recreativos y lúdicos que los docentes organicen de forma voluntaria y autónoma?		
8.	¿Sientes ganas de aprender cuando juegas?		
9.	¿Los juegos recreativos que realiza el colegio, también los realizan tus padres para motivarte?		
10.	¿Te sientes apto para participar en los diversos juegos recreativos hecha por tus docentes?		

**La investigadora**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIA MOTIVACIONAL COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 20334 – HUAURA – 2020</b>	<p><b>Problema General</b></p> <p>¿De qué manera los juegos recreativos influyen motivacionalmente como estrategia de aprendizaje en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <p>¿De qué manera los juegos recreativos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar los juegos recreativos como influencia motivacional en las estrategias de aprendizaje en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Diseñar juegos recreativos como estrategias didácticas que influyan en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020.</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>Los juegos recreativos influyen de manera directa en la estrategia de aprendizaje en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Los juegos recreativos influyen de manera positiva como estrategia didáctica en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2020.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>Juegos recreativos.</p>	<p>Juegos recreativos</p> <p>Tipos</p> <p>Recreación como Bienestar humano</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego</li> <li>- Clases</li> <li>- Motivación</li>   <li>- Individuales</li> <li>- Colectivos</li> <li>- Estructurados</li> <li>- Sensoriales</li>   <li>- Necesidades</li> <li>- Recreación</li> <li>- Calidad de vida</li> </ul>

	<p>¿Qué estrategias didácticas pueden utilizar los profesores en forma positiva para lograr que los alumnos aprendan significativamente en la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020?</p>	<p>Identificar las estrategias didácticas que utilizan los profesores en forma positiva para lograr que los alumnos aprendan significativamente en la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020.</p>	<p>Las estrategias didácticas que utilizan los profesores en forma asertiva inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2020.</p>	<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Estrategia de aprendizaje</p>	<p>Estrategias didácticas</p> <p>Clasificación</p> <p>Estrategias innovadoras</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Didáctica</li> <li>- Componente</li> <li>- Clases</li> <li>- Taxonomía</li>   <li>- Autoaprendizaje</li> <li>- Aprendizaje interactivo</li> <li>- Aprendizaje colaborativo</li>   <li>- Inicio</li> <li>- Evaluación</li> <li>- Cierre</li> </ul>
--	---	---	---	--	---	--