



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

La recreación lúdica como estrategia de enseñanza en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021

Tesis

**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Pedagogía**

Autora

Blanca Nieve Principe Dominguez

Asesora

M(a). Felicia Antonia Guerrero Hurtado

Huacho – Perú

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales.

Sin Derivadas: Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA

INFORMACIÓN DE METADOS

DATOS DEL AUTOR(ES)		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACION
Principe Dominguez , Blanca Nieve	45446578	08-09-2023
DATOS DEL ASESOR		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Felicia Antoni, Gerrero Hurtado	15611948	0000-0002-0493-1676
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADO- PREGRADO-POSGRADO-MAESTRIA-DOCTORADO		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Humberto Guillermo, Villarreal Rodriguez	15606903	0000-0002-5438-7875
Bernardita Ruth, Padilla Derlgadillo	09073710	0009-0005-6064-2165
Norvina Marlana, Marcelo Angulo	15766260	0000-00029998-8260

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	3%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	1%
8	1library.co	

TESIS

**La recreación lúdica como estrategia de enseñanza en estudiantes del
primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura –
2021**

JURADO EVALUADOR

Dr. Humberto Guillermo, Villarreal Rodriguez

PRESIDENTE

Dra. Bernardita Ruth, Padilla Derlgadillo

SECRETARIO

Dra. Norvina Marlina, Marcelo Angulo

VOCAL

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a mi familia por a ver sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera universitaria y de mi vida.

A todas las personas especiales que me acompañaron en esta etapa, aportando a mi formación tanto profesional y como ser humano

AGRADECIMIENTO

A mi esposo por ser el apoyo incondicional en mi vida, con su amor y respaldo me ayuda alcanzar mi objetivo. A mi asesora de tesis, pro su valioso apoyo en el asesoramiento de esta investigación que hoy culmina con este galardón profesional.

ÍNDICE

CARATULA	I
TITULO	II
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
INDICE GENERAL	VII
INDICE DE TABLAS	IX
INDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCION	XIII

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general	5
1.2.2. Problemas específicos	5
1.3. Objetivos de la investigación	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	6
1.5. Delimitaciones del estudio	8
1.6. Viabilidad del estudio	9

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación	10
2.1.1. Investigaciones Internacionales	10
2.1.2. Investigaciones Nacionales	12
2.2. Bases Teóricas	14

2.3. Bases Filosóficas	34
2.4. Definiciones de términos básicos	35
2.5. Formulación de las Hipótesis	37
2.5.1. Hipótesis general	37
2.5.2. Hipótesis específicas	37
2.6. Operacionalización de variables	38

**CAPITULO III
METODOLOGÍA**

3.1. Diseño metodológico	39
3.2. Población y Muestra	40
3.2.1. Población	40
3.2.2. Muestra	41
3.3. Técnicas para el procedimiento de la información	42

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados	45
4.2. Contrastación de hipótesis	57

CAPITULO V

DISCUSIONES

5.1. Discusión de los resultados	61
----------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones	63
6.2. Recomendaciones	64

REFERENCIAS	65
--------------------	----

ANEXOS	69
---------------	----

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	¿El docente incluye el juego como estrategia de enseñanza?	51
Tabla 2	¿Cres que las actividades lúdicas te permiten desarrollar tus habilidades?	52
Tabla 3	¿Consideras que jugando también se aprende?	55
Tabla 4	¿Tus docentes emplean actividades recreativas en sus clases?	56
Tabla 5	¿Consideras que los juegos recreativos motivan tu aprendizaje, te hacen sentir mejor y te permiten relacionarte con tus compañeros?	58
Tabla 6	¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?	60
Tabla 7	¿Las estrategias que utiliza mi profesor motivan mi aprendizaje?	61
Tabla 8	¿Su forma de enseñar de mi profesor me motiva aprender las clases?	62
Tabla 9	Los recursos que utiliza mi profesor me parecen interesante para mi aprendizaje.	63
Tabla 10	Las clases amena que realiza el docente hace que todos participemos	64
Tabla 11	Mi participación es permanente en las clases porque lo entiendo con claridad	65
Tabla 12	Observo con atención las diversas motivaciones, estrategias que el docente utiliza en sus clases.	66
Tabla 14	Hipótesis específica 1	70
Tabla 15	Hipótesis específica 2	71

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	¿El docente incluye el juego como estrategia de enseñanza?	88
Figura 2	¿Cres que las actividades lúdicas te permiten desarrollar tus habilidades?	88
Figura 3	¿Consideras que jugando también se aprende?	90
Figura 4	¿Tus docentes emplean actividades recreativas en sus clases?	92
Figura 5	¿Consideras que el juego es necesario para activar el conocimiento y actitudes positivas entre tus compañeros?	93
Figura 6	¿Consideras que los juegos recreativos motivan tu aprendizaje, té hacen sentir mejor y te permiten relacionarte con tus compañeros?	93
Figura 7	¿Las estrategias que utiliza mi profesor motivan mi aprendizaje?	94
Figura 8	¿Su forma de enseñar de mi profesor me motiva aprender las clases?	95
Figura 9	Los recursos que utiliza mi profesor me parecen interesante para mi aprendizaje	96
Figura 10	Las clases amena que realiza el docente hace que todos participemos	96
Figura 11	Mi participación es permanente en las clases porque lo entiendo con claridad.	97
Figura 12	Observo con atención las diversas motivaciones, estrategias que el docente utiliza en sus clases.	98

RESUMEN

La investigación titulado “La recreación lúdica como estrategia de enseñanza en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334-Huaura-2021”, tiene por objetivo determinar de qué manera la recreación lúdica influye motivacionalmente como estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria, me propongo resolver un problema metodológico en dicha institución, que ayude directamente el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer año de secundaria utilizando la recreación lúdica como estrategia de enseñanza. El aspecto metodológico de la investigación corresponde a una investigación de tipo sustantiva y descriptiva correlacional, 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 la recreación lúdica influye en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria.

Se recolectó los datos obtenidos de la investigación para establecer las características del problema que permitieron realizar tablas y figuras y análisis interpretativos determinando que existe necesidad de apoyar el trabajo pedagógico empleando estrategias lúdicas para afianzar y fortalecer el proceso enseñanza y aprendizaje que sean innovadoras y divertidas para que nuestros estudiantes obtengan un mejor desarrollo de su pensamiento crítico y analítico.

Se recomienda que el docente utilice como medio didáctico y estratégico las recreaciones lúdicas en el proceso de enseñanza para hacer sus clases más activas y amenas.

Palabras claves: Actividades lúdicas, estrategias, enseñanza.

ABSTRACT

The research entitled "Playful recreation as a teaching strategy in first year high school students of the Educational Institution N° 20334-Huaura-2021", aims to determine how playful recreation motivationally influences as a teaching strategy in first year high school students, I propose to solve a methodological problem in that institution, which directly helps the teaching and learning process of first year high school students using playful recreation as a teaching strategy. The methodological aspect of the research corresponds to a substantive and descriptive correlational type of research, since it tries to respond to a theoretical problem and is oriented to describe reality (Sánchez and Reyes, 2003), in this sense, it seeks to know how playful recreation influences the teaching of students in the first year of high school.

The data obtained from the research was collected to establish the characteristics of the problem that allowed us to make tables and figures and interpretative analysis, determining that there is a need to support the pedagogical work using playful strategies to reinforce and strengthen the teaching and learning process that are innovative and fun for our students to obtain a better development of their critical and analytical thinking.

It is recommended that teachers use playful recreational activities as a didactic and strategic means in the teaching process to make their classes more active and enjoyable.

Key words: Playful activities, strategies, teaching.

INTRODUCCION

El sistema educativo es un proceso sociocultural dirigido a la realización del ser humano como persona, a mejorar de todas las condiciones que puedan beneficiar el desarrollo y la transformación de la sociedad. Por lo tanto, la educación debe ser de calidad, y que contribuya al crecimiento de seres humanos libres, activos, conscientes, con saberes, conocimientos, habilidades, actitudes y valores que incidan en la mejora de su calidad de vida y su entorno social.

Es necesario que en la educación en todos sus niveles se aplique estrategias didácticas basados en juegos lúdicos eficaces para obtener mejores resultados en la enseñanza, las cuales deben estar relacionadas con fines educativos y que estas faciliten la adquisición de conocimientos y favorezcan el proceso de aprendizaje en los estudiantes, el objetivo es lograr en nuestros estudiantes una formación integral. En relación a esto, la recreación lúdica constituye una de las estrategias didácticas más importante de la que disponen los profesores para conseguir los objetivos de enseñanza y aprendizaje en nuestros estudiantes, fundamentalmente en los primeros años de educación secundaria, que esta sea una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y despierten mayor interés en el proceso de aprendizaje.

Las estrategias de enseñanza basado en las recreaciones lúdicas es un instrumento para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos relacionados con el aprendizaje a través de la enseñanza de las diversas áreas de estudio, ya que permite adquirir el aprendizaje de una forma diferente y divertida. En concordancia con lo planteado, la finalidad de esta investigación es proponer la recreación lúdica como estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria, para ello he estructurado mi investigación de la siguiente manera:

Este trabajo, para su mejor análisis y comprensión fue estructurado en 6 capítulos en los cuales se esboza de forma sucinta y descriptiva el motivo teórico, el desarrollo y los resultados conseguidos luego de un arduo estudio estadístico e interpretativo.

El capítulo I, corresponde al planteamiento del problema en el que es considerada la explicación de la realidad problemática problemática, formulación del problema, los objetivos, la justificación y la delimitación de estudios.

En el capítulo II, que constituye el marco teórico, se expone los precedentes de la indagación, las bases teóricas, la definición de términos básicos, premisa de indagación y la operacionalización de las variables.

El capítulo III, metodología aborda aspectos como diseño metodológico, población y muestra, técnica de recolección de datos, técnicas para el procesamiento de la información.

El capítulo IV, resultados en la cual se estima estudio de resultados y contrastación de conjetura.

El capítulo V, en ello desarrollo la discusión de los resultados de la investigación.

El capítulo VI, esta relacionado con las sugerencias y recomendaciones que arriba la investigación.

Finaliza con las referencias bibliográficas y anexos

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

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 y en la escuela.

Según informes de la UNESCO y otros organismos internacionales, la educación en el mundo debe ingresar en un proceso de cambios profundos, refiere que las nuevas generaciones están ingresando en un contexto el cual atraviesa por importantes transformaciones en todas las esferas: científica y tecnológica, política, económica, social y cultural. El surgimiento de la sociedad del conocimiento está transformando la economía mundial y el estatus de la educación. No se trata en el mundo, de llenar la cabeza de los niños y jóvenes solo con conocimientos de las diferentes ciencias; se requiere formar ciudadanos con valores y actitudes de respeto y ayuda hacia los demás.

Teniendo en cuenta que el hombre desde que nace se mantiene en constante actividad realizando acciones como: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar en definitiva jugar. El juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo. Los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación afirman la voluntad y perfecciona la paciencia, también logran desarrollar la agudeza visual, táctil y el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del niño. Su importancia educativa es trascendental y vital, por lo tanto,

como docentes debemos trabajar esta estrategia en la escuela para recuperar niveles positivos de socialización.

Es difícil encontrar proyectos que tomen a la recreación lúdica como proceso educativo-formativo dentro de un contexto escolar, es por esto que en el presente trabajo de investigación titulado *“La recreación lúdica como estrategia de enseñanza en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021”*, quise crear una estrategia de enseñanza-aprendizaje para los distintos procesos académicos que presenta el colegio en general. El aporte que hice con este proyecto es, cómo la recreación lúdica podría estar vinculada de manera directa en el colegio desde posturas pedagógicas que generen un trabajo tanto individual como colectivo en la institución educativa.

La línea de investigación FORMAR, formación de maestros en recreación, promueve la generación de grupos de estudio, trabajos de grado, proyectos, productos y convenios, desde la problematización de contextos específicos de la recreación. FORMAR permite una amplia gama de aspectos relacionados con la formación en recreación: juego, juguetes, diseños, lenguajes discurso o fundamento recreativo, turismo recreativo, entre muchos otros (Carreño, 2014). Esta línea de investigación, intenta proyectar productos académicos reconocidos, permitiendo el diálogo funcional entre pares locales, nacionales e internacionales. En este sentido, queremos observar cómo la recreación lúdica puede estar inmersa en la escuela desde un proceso académico, dando una organización a la misma sin perder el objetivo pedagógico que la recreación lúdica podría traer y desarrollando el proyecto en un contexto educativo.

Diseñar una estrategia de enseñanza-aprendizaje en recreación lúdica para la institución educativa es importante, ya que a través de esta, se puede lograr un mayor reconocimiento con el trabajo que desempeña la recreación, dar un posicionamiento más amplio en el ámbito educativo y formativo, en donde también se logre diseñar y evidenciar los diferentes procesos que el ser humano puede llegar a fortalecer a través de la recreación lúdica; de ésta manera, con la construcción de una estrategia, queda en exposición ejes centrales como objetivos, contenidos y metodologías para la elaboración y organización académica. En este sentido, se buscó una proyección y un posicionamiento con la recreación lúdica y su quehacer

pedagógico en la escuela.

El sentido que buscar con la recreación lúdica aparte de reconocerla como un estado sustancial del ser humano desde el goce, la diversión, el disfrute o el buen uso del tiempo libre, es que la educación formal brinde a la recreación un lugar específico como proceso de formación, dando un valor pedagógico y que sea articulada a procesos educativos. Así, estaríamos de acuerdo con las dos posturas planteadas por Manzano (2004); la primera plantea que la educación formal accede a la recreación como una actividad extracurricular y la segunda proyecta el valor pedagógico, estas dos tendencias dan el valor e importancia de la práctica recreativa escolar. Desde un enfoque educativo, la intervención de la recreación también estará orientada a promover procesos de formación, facilitando los aprendizajes de los estudiantes (Lema, 2011). De esta manera, asumimos un papel importante con la recreación lúdica en el ámbito escolar, señalando anteriormente su importancia y el trabajo que tiene en este contexto.

Abordamos las estrategias de enseñanza para el presente proyecto. Es necesario mencionar que las estrategias de enseñanza se entienden como una sola pero desde su claridad conceptual se perciben por separado. Las estrategias de enseñanza son el medio o recursos que obtiene el docente para la ayuda pedagógica, las herramientas, procedimientos, pensamientos, conjunto de actividades mentales que se utiliza para lograr los distintos aprendizajes (Martínez, 2004). Desde otra perspectiva, estas técnicas de enseñanza son un conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de los estudiantes. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar, por qué y para qué (Anijovich y Mora, 2010). Por otra parte, las estrategias de aprendizaje son mecanismos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el estudiante escoge y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar un determinado objetivo dependiendo de la acción educativa (Monereo, 1994). Estas estrategias implican una serie de actividades, operaciones o planes dirigidos a la construcción de aprendizajes, de esta manera, la intencionalidad se centra en los procesos de toma de decisiones por parte del estudiante ajustados al objetivo o meta que se pretende conseguir (Valle, 1998). En acuerdo con lo anterior, las estrategias de enseñanza-aprendizaje se

podrían definir como instrumentos los cuales toma el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Estas implementaciones incluyen inicio, desarrollo y cierre (Pimienta, 2012). A través de estos dos ejes del trabajo de investigación, se proyectó la recreación lúdica como un mecanismo de enseñanza-aprendizaje para la comunidad educativa

Desde esta perspectiva las Instituciones Educativas juegan un papel fundamental como toda casa de estudio del país; sin importar el nivel de estudios que se impartan todos son de suma importancia. En la Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura, presenta una problemática en la falta de juegos recreativos como estrategias de aprendizaje, que faciliten el aprendizaje en los estudiantes, no existen profesores capaces de dar el primer paso para innovar la clase, para hacerlo diferente, de impartir objetivos de manera fuera del esquema tradicional, eso hace que el estudiante no alcance un aprendizaje significativo, pues la falta de motivación en clases, la apatía del estudiante hacia el autodescubrimiento, la pasividad de mantener el paradigma donde el docente es quien dicta, explica y da la clase, mientras el estudiante es un ser dogmático que cree todo lo que oye, hace sólo lo que se le pide e investiga poco.

Como docentes debemos tener en cuenta que la recreación lúdica influyen en el desarrollo del conocimiento y de las habilidades motoras de los estudiantes, además está presente en una gran cantidad de actividades humanas.

Para poder llegar a lo que se planteó con la pregunta-problema, quisimos identificar aspectos para la implementación de esta estrategia en recreación lúdica con el fin de fortalecer las dimensiones del desarrollo humano. A su vez y con lo mencionado, trazamos algunos objetivos específicos en nuestra propuesta:

Construir una estrategia en recreación lúdica, teniendo en cuenta la misión, visión del colegio, ideas filosóficas, entre otras; con el apoyo de los docentes y el equipo profesional del colegio que permita el proceso de construcción de la misma.

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 la recreación lúdica influye motivacionalmente como estrategia de enseñanza en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021?

1.2.2. Problemas específicos:

- ¿De qué manera la recreación lúdica como estrategia de enseñanza influye en el desarrollo humano en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021?
- ¿Qué estrategias de enseñanza pueden utilizar los docentes en forma asertiva para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de secundaria en la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021?

1.3 Objetivos de la investigación:

1.3.1. Objetivo general:

Determinar de qué manera la recreación lúdica influye motivacionalmente como estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021.

1.3.2. Objetivos específicos:

- Determinar de qué manera la recreación lúdica como estrategia de enseñanza influye en el desarrollo humano en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 –

Huaura - 2021.

- Determinar que estrategias de enseñanza pueden utilizar los docentes en forma asertiva para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021.

1.4. Justificación:

La investigación se justifica porque propone el uso de la recreación lúdica sustentado como estrategia de enseñanza en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021, de ese modo, los datos del estudio son relevantes para la dirección del plantel y su personal docente, ya que como organización educativa puede adoptar a corto, mediano y largo plazo las mejores decisiones y contribuir con la agenda educativa respecto a la búsqueda de estrategias motivadoras basado en la educación artística y lograr una enseñanza adecuada en sus estudiantes cuyo objetivo es beneficiar los miembros de la comunidad educativa, tal es el caso de los docentes, los estudiantes y los padres de familia.

Al finalizar el estudio, este se constituye en un antecedente para ser considerado por la comunidad educativa, específicamente a las futuras investigaciones sean del diseño que las ocupe (experimentales, correlacionales, causales, etc.). En ese sentido, cabe precisar que el estudio en toda su extensión constituye un proceso y desarrollo metodológico ya que extiende una propuesta didáctica y estratégica, la misma que a futuro puede ser tomada en cuenta por su utilidad futura gracias al interés de otros profesionales por dicho tema, inclusive someterla a modificaciones pertinentes de ser conveniente.

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

Justificación teórica

La investigación busca brindar al estudiante de manera sostenida, condiciones ambientales, pedagógicas que favorezcan el óptimo desarrollo de éstos en los aspectos cognitivo, emocional, social, psicomotor , físico; con el propósito de fortalecer la salud, educar, desarrollar y mejorar tanto las cualidades como los hábitos motrices necesarios, para la vida y para la creación de un ciudadano preparado para la participación activa, productiva en la futura vida personal, social y cultural del entorno que le rodea.

Justificación práctica

El presente 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 la recreación lúdica como estrategia de enseñanza se desarrolla la práctica del conocimiento, de generar nuevas estrategias didácticas y metodológicas considerado de importancia en el que hacer educativo.

Justificación metodológica

La recreación lúdica constituye 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 social

La relevancia social radica precisamente en la recreación lúdica como estrategia de aprendizaje, ya que constituye la base fundamental para el desenvolvimiento social de los individuos, su desarrollo determina muchas veces las relaciones familiares, laborales, sociales, etc.

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**.

1.5. Delimitaciones del estudio

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 de enseñanza a través de la recreación lúdica.

Delimitaciones poblacionales.

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

Delimitaciones temporales.

La presente investigación se realizará entre mayo y octubre del 2021.

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

Este proyecto de investigación es viable, porque ha aprobado las siguientes evaluaciones básicas:

Evaluación Técnica

Este proyecto formulado tiene todos los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a los requerimientos de la Escuela de Postgrado.

Evaluación presupuestaria

El presupuesto de inversión está debidamente garantizado por la investigadora.

Evaluación Ambiental

Por ser una investigación descriptiva y netamente académica, no tiene impacto ambiental negativo en ninguno de los niveles tróficos de la naturaleza.

Evaluación Socio-económica

En tanto el presente trabajo de investigación es gran envergadura y como cualquier otra, requiere de una fuerte inversión económica, sin embargo, no se cuenta con un financiamiento externo, sino únicamente con los recursos económicos de la investigadora.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

En los momentos actuales los docentes tienen la obligación de hacer que la enseñanza sea desarrollada mediante el uso de los juegos o estrategias dinámicas aplicadas antes y mediante la enseñanza aprendizaje. Noble función del maestro que aplicando juegos para guiar los conocimientos en los estudiantes logren introducir en sus mentes los conocimientos necesarios para que el aprendizaje sea activo.

El juego aparece en la historia del ser humano desde la más remota época, desde los albores de la humanidad. En las excavaciones del periodo primarios se han encontrado indicios de juguetes simples.

En la pintura, vemos niñas y niños en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano, como ejercicios de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

Estas y otras tantas causas hicieron que escogiera la recreación lúdica como tema de investigación científica y convertirlo en PROPUESTA dedicado a los docentes amantes de las reformas metodológicas.

2.1.1 Investigaciones Internacionales

García (2013), en su Tesis de Maestría. “*Juegos Educativos para el Aprendizaje de la Matemática*” en el Instituto Nacional Mixto Nocturno de Educación Básica Quetzaltenngo-Guatemala. Expone las siguientes conclusiones:

Comprueban que los juegos educativos para el aprendizaje de la matemática son funcionales, su aplicación incrementa el nivel de conocimiento y aprendizaje de la matemática en alumnos del ciclo básico indicando así el logro de los objetivos previamente planteados. El juego es aprendizaje, como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que

además de interrelacionarlos con su entorno inmediato y también le brindan conocimiento que mejore el nivel de su aprendizaje.

Se determinó la influencia de la metodología activa, en contraposición con la tradicional, demuestra un progreso en el aprendizaje de los alumnos, pues los juegos educativos cumplen un fin didáctico que desarrolla las habilidades de pensamiento matemático.

Aguilera (2015), en su tesis de maestría: *“La socialización del niño mediante el juego”*. Universidad Nacional de México, 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.

Pérez (2016), en su tesis de maestría: *El juego como recurso didáctico para mejorar la socialización”, en el colegio primario “Villa de Guadalupe”*, en la Universidad de Tolosa de México, el autor llegó a las siguientes conclusiones:

- Se debe considerar las actividades 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.

2.1.2 Investigaciones nacionales.

Azula (2011) en su tesis de maestría: *“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-Chugur-Hualgayoc. 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.

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.

Chávez y Portal (2013), en su Tesis de Maestría. *“Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas en las estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E N° 82016 Santa Teresita del distrito de Cajamarca”*, concluye que:

En el post test se evidencia el mejoramiento de la capacidad de resolución de problemas en el grupo experimental, ninguna estudiante se encuentra en la categoría inicio, la mayoría alcanzó la categoría logro previsto 76,67% (23), el 13,33% (4) logro destacado y 10% de las estudiantes permanece en la categoría de proceso.

Con la aplicación de juegos matemáticos se logró mejorar la capacidad de resolución de problemas en el área de matemática en las estudiantes de quinto grado de la I.E Santa Teresita de Cajamarca.

Lezama (2015), en su Tesis de Maestría. *“Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del Tercer grado sección única de Educación Primaria de la Institución Educativa República Federal de Yugoslavia”* de Nuevo Chimbote. Concluye que:

Al evaluar el logro de aprendizaje en el área de matemática a través de un pre-test, el 92%, de los estudiantes presentan un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C, siendo esto un reflejo de que la metodología utilizada no se relaciona con la configuración del logro de aprendizaje de los alumnos, generando que ellos no se sientan motivados para lograr el desarrollo de habilidades necesarias que les conllevaran a la mejora de las capacidades propuestas en el área.

Luego de estimar el logro de aprendizajes en el área de matemática a través de un post-test, se observa que el 100% de los estudiantes presentan un logro previsto, es decir A, en sus aprendizajes en el área de matemática, se infiere que la estrategia didáctica utilizada se relaciona con el logro de aprendizaje de los estudiantes y que posibilita que ellos desarrollen las habilidades propuestas para el desarrollo de las capacidades matemáticas.

La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora significativamente el logro de aprendizajes en el área de Matemática de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la Institución Educativa “República Federal Socialista”, de Yugoslavia de Nuevo Chimbote.

2.2. Bases teóricas:

2.2.1. Recreación.

Abordamos la recreación desde varios puntos de vista según varios autores (Quintero 2011; Elizalde y Gómez, 2010; Lema, 2011; Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2014; Ziperovich y Chalita 2008; Ordoñez y Trujillo, 2010) y sus posturas. De acuerdo con ellos, señalamos la recreación desde una acción pedagógica dentro de los distintos escenarios académicos.

La recreación ha sido identificada durante muchos años como una trama de relaciones en donde la persona, por medio de experiencias y vivencias, encuentra descanso y aprovechamiento del tiempo libre en contextos sociales y culturales (Quintero, 2011). En el contexto educativo, la recreación fue en su momento reconocida como una estrategia educativa para promover el control social, esto quiere decir, que la recreación podría llenar, racionalmente, el tiempo vago u ocioso con actividades consideradas como útiles o saludables, actividades de carácter físico, moral y social (Elizalde y Gómez, 2010). Continuando con estos dos autores, la recreación obedece al sinónimo de actividades placenteras con un fin no especificado desde un ámbito educativo sino como una intervención para el uso del tiempo libre y su buena utilidad.

Nos alejamos un poco de la visión que tiene la recreación desde el uso del tiempo libre y las actividades recreativas que generan goce y disfrute, y en efecto de este proyecto, se define la recreación como un medio que contribuye al ámbito educativo y abre posibilidades de intervención y trabajo, contribuyendo a la formación de los procesos educativos (Lema, 2011). La

recreación, estando inmersa en la escuela, vuelve a recrear, en ciertos casos, espacios de tiempo y lugar para pensar, disfrutar y tal vez ser feliz. Esta manera de posibilitar los espacios invita a los maestros y estudiantes a cambiar su manera de convivir en la escuela y ser más participes en actividades recreativas que orienten un trabajo pedagógico, innovador y llamativo (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2014). De acuerdo con Carreño, señala que la recreación vista como una nueva asignatura en la escuela, no solo debe estar vinculada en la organización de actividades para el aprovechamiento del tiempo libre, sino también en la posibilidad de trabajar con proyectos transversales, diseños de espacios como ludotecas o espacios de modelo pedagógico de la interacción en el aula.

De igual manera, la utilización de la recreación en la escuela como una propuesta educativa, tiene interrelaciones con múltiples áreas motrices, sensoriales, intelectuales y socio-afectivas (Ziperovich y Chalita, 2008). En este sentido, el desenvolvimiento de la recreación en la escuela es múltiple e incluyente, innovando y alterando de manera positiva los distintos procesos académicos y abriendo la posibilidad de crear nuevos campos de aprendizaje.

Se considera adecuado vincular la educación con la recreación con el objetivo que el educador y el educando hallen un aprendizaje más llamativo y ameno. Desde un enfoque educativo, la recreación estará orientada a promover y difundir procesos de formación que faciliten los aprendizajes (Lema, 2011) igualmente, la recreación dentro de los procesos educativos y de enseñanza, obtendrá conceptos pedagógicos como eje fundamental para la construcción de estrategias educativas (Quintero, 2011). Determinamos que la recreación es un campo de retos y necesidades, y la consideramos como una práctica pedagógica que brinda herramientas novedosas a la escuela (Ordoñez y Trujillo, 2010), pensando en la posibilidad de que la recreación se vincule con la escuela y tenga un espacio independiente para su acción pedagógica.

Entendiendo la recreación dentro de los distintos escenarios escolares, el lugar que adquiere dentro de la escuela es central, pues no es una acción que se realiza en un determinado momento, sino que, concibe a la escuela como un

contexto donde hay que hacer algo más allá de lo simple y lo tradicional. En este sentido, abrir la posibilidad de relacionarse con el mundo, encontrar nuevos caminos de socialización tanto social como cultural y dar la posibilidad de crear mundos imaginarios (Carreño, Rodríguez y Gutiérrez, 2011). Al ser incluida la recreación en la escuela, como se ha dicho anteriormente, abrirá paso a la posibilidad de ser identificada como una herramienta que brinde al educador nuevas estrategias tanto metodológicas como pedagógicas, escenarios académicos llamativos de inclusión, participación y socialización.

2.2.2. La lúdica.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Sin embargo, es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, la lúdica se recoge como una dimensión del desarrollo humano, siendo parte constitutiva del hombre y factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar. Motta (1998), afirma:

La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. Una faceta pedagógica de lo lúdico es aprender a convivir, a coexistir a partir de valores individuales y colectivos, es también ayudar a generar una comunidad escolar sensible, crítica y solidaria (p, 47).

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica (Jiménez, 1999).

Los investigadores establecen que la lúdica es un proceso que va junto al desarrollo del ser humano, que tiene por objetivo crear niños y niñas capaces de conocer todas las perspectivas que conlleva la lúdica forjando nuevas experiencias que lo ayuden a la enseñanza en el contexto educativo.

2.2.3. La actividad lúdica

La actividad lúdica crea el clima propicio para evaluar situaciones, resolver problemas, elegir roles y apropiarse de las decisiones resueltas, durante la acción de jugar en juego lo personal que se mezcla con lo colectivo, dialógico y las relaciones que aporta cada uno de quienes juegan, es un espacio de encuentro y regocijo de lo que es posible recrear en el conjunto.

El juego se despliega de patrones de conducta heredados que, como cualquiera de las capacidades innatas con las que se vienen al mundo permitirá ir adaptándose a lo mejor y a lo peor de la vida. En relación con este tema para el autor: “El formato de interacción lúdica es un modelo de actuación, al mismo tiempo que estimula a hacer las cosas con el mismo interés y espontaneidad. No hay juego sin el acompañamiento de una actitud interesada, curiosa, atractiva y estimulante” (Huizinga, 1976).

Según los investigadores la actividad lúdica del ser humano se manifiesta durante todo su proceso de desarrollo tanto gestual como verbal, en donde la lúdica más que un pasatiempo, significa tanto la manifestación de su ser más íntimo, como la oportunidad para desarrollar en plenitud sus potencialidades.

Una actividad lúdica es un juego constante en la vida propia del ser humano desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, hombre y mujeres sienten atracción hacia las actividades lúdicas como forma de actuación. De ahí la importancia de su aplicación en el aprendizaje, propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación la reflexión y el espíritu crítico enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

Se aprecia que la lúdica es una herramienta eficaz para que los niños y niñas se sientan felices, puesto que la idea con los juegos es enriquecer el desarrollo de los niños brindándoles mayores posibilidades de expresión y satisfacción en donde se mezclan el placer, goce, la actividad creativa y el conocimiento a través de aprendizajes desarrollados bajo esta estrategia.

Calero (2003), afirma que la lúdica “Es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida” (p. 75). Ello implica, que a través del juego el niño simula situaciones de la vida y de ello aprende, porque a través de él se puede adueñar de representaciones que ve y las realiza para el aprendizaje; en lo que se refiere a las actividades lúdicas, Dinello (1989), afirma:

Las actividades lúdicas son las bases de aprendizaje del comportamiento y de la construcción de la inteligencia, ellas son la vía de la afirmación de su personalidad. Todo ello inserto en un contexto socio-cultural que está dando las pautas de una manera concreta de existir unos con otros. Sobre todo, en juegos donde participan varios niños de diversas edades, porque la visión diferente y hasta conflictiva que cada uno presenta para los otros, enriquece el universo de comprensión (p, 127).

Con el juego, los niños no solamente se distraen, sino que además mejoran su actitud y sienten mejor predisposición para aprender, contribuyen a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

Por ello la define como: una rama de la didáctica que tiene como propósito generar expectativas, interés y motivación hacia el aprendizaje, el contenido del aprendizaje y las formas de aprendizaje (Dinello, 2006).

La idea es encaminar la enseñanza concreta por medio de juegos educativos y materiales manipulativos, postergando así, la enseñanza abstracta que no incentiva la creatividad y la participación activa de los educandos. Por ello, el juego ha sido un aspecto importante en la vida humana, el hombre desde el inicio del mundo lo ha utilizado como entretenimiento y diversión en los sitios de trabajo y en el hogar. Para el niño es el trabajo que él realiza desde el momento en que

está despierto, de alguna manera éste realiza juegos sea solo o en compañía. Por lo tanto, en el proceso educativo siempre se ha insistido darle al juego la importancia que merece para el aprendizaje.

2.2.4. Actividades lúdicas educativas

Juegos educativos que permiten el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas, que despiertan en el niño la curiosidad del mundo que lo rodea, ya que aprenden de mejor manera y su aprendizaje es significativo, logrando así un mejor desarrollo humano.

La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje. (Martínez L., 2008).

La lúdica abarca una gran importancia dentro del aprendizaje de los niños, debido a que no solamente significa juego, sino recreación, motivación y además como una estrategia didáctica que ayuda a conseguir mejores y efectivas posibilidades de que el niño aprenda y consiga habilidades sociales y cognitivas.

Lo lúdico es instructivo, el alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.

Metodológicamente, se utiliza a la lúdica como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el

conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. (Martínez L., 2008).

Aquí podemos tener una visión más amplia de lo que significa lúdico, puesto que es una herramienta poderosa dentro del proceso enseñanza- aprendizaje donde el docente aporta con una pedagogía activa; para que el estudiante se motive a investigar y sea capaz de crear conocimiento que lo conlleve a la adquisición de habilidades y capacidades.

George Bernard Shaw plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos el 80% la capacidad de aprendizaje. (Jaime & José, 2009).

Lo que expone Bernard es muy importante de resaltar ya que podemos darnos cuenta que los entornos lúdicos incentivan al aprendizaje, esto debido a que, si bien es cierto que cada niño aprende viendo y escuchando, la manera más efectiva de que el estudiante haga suyo el conocimiento es haciendo y esto lo podemos realizar en base a actividades lúdicas educativas.

Considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. (Froebel, 2010)

Las actividades lúdicas permiten que el estudiante pueda contar con un aprendizaje más significativo dentro del entorno educativo, puesto que genera la activación de varios factores predominantes en el proceso enseñanza-aprendizaje, es de gran importancia en el desarrollo del pensamiento del niño, mediante estas actividades el niño va generando mayor y mejor conocimiento.

Se considera que una actividad lúdica a más de ayudar al niño a que éste se recree y disfrute de un mejor ambiente de libertad y cariño, pues a más de todo esto el niño está utilizando una estrategia en la cual promueve mayor conocimiento y que lo potencialice con mayor facilidad, promoviendo a esta actividad como parte de su comprensión diaria.

2.2.5. Objetivos de las actividades lúdicas educativas

(Martínez González, 2008) Manifiesta que los objetivos de las Actividades Lúdicas Educativas son los siguientes:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

2.2.6. Características de las actividades lúdicas educativas.

(Roso, 2012) expresa que las características de las actividades lúdicas son las siguientes:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las

diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.

- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Dentro de los objetivos y características de los juegos didácticos podemos darnos cuenta de la gran importancia que poseen las actividades lúdicas dentro del campo educativo pues aporta a los estudiantes experiencias prácticas, la adquisición de habilidades para la resolución de problemas. Además, aporta un papel muy importante al romper paradigmas de la educación tradicional pues elimina el papel autoritario del docente y el papel de receptor pasivo del estudiante.

2.2.7. Clasificación de las actividades lúdicas educativas

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización (Rivera, 2012). Las clasifica de la siguiente manera:

- Juegos lúdicos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos lúdicos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos lúdicos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)

Rivera clasifica a los juegos lúdicos o actividades lúdicas en tres clases partiendo de la experiencia docente donde se pone de manifiesto la utilización de los juegos y donde se muestra la importancia que tiene dentro del proceso de enseñanza-

aprendizaje, pues facilita el desarrollo de habilidades, afianzamiento de conocimientos, además del fortalecimiento de valores; necesarios no solo en su vida escolar sino en su vida diaria donde el estudiante debe ser capaz de desenvolverse dentro de una sociedad en constante cambio y donde debe poner de manifiesto su capacidad a la hora de resolver problemas de la manera más adecuada y acertada.

2.2.8. Fases de las actividades lúdicas:

(Roso, 2012). Considera que las Actividades Lúdicas Educativas tienen tres fases:

1.-Introducción. -comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar la actividad o juego lúdico, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo. -durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación. -la actividad o juego lúdico culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Con estas fases se comprende que las actividades lúdicas educativas deben llevarse a cabo de una manera sistemática, es decir paso a paso donde se llegue al cumplimiento de objetivos educativos que ubiquen al estudiante como principal autor de su propio aprendizaje y sea capaz de dominar contenidos.

2.2.9. Componentes estructurales de la actividad lúdica educativa

(Ortíz, 2009) Manifiesta que los componentes estructurales que desarrollan las actividades lúdicas son las siguientes:

En el intelectual-cognitivo. - se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación

científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual. - se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional. - se propicia el compañerismo, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

La actividad lúdica educativa favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

El juego como actividad lúdica de desempeño educativo promueve varias ventajas tanto dentro como fuera del entorno educativo, permite que el niño tenga mejor concentración, aporta a su imaginación y la iniciativa que él o ella puedan promover en el aula de clase.

Se siente apto en el aporte crítico y autocrítico que pueda ayudar en su actitud de disciplina, la responsabilidad y puntualidad en las tareas, promueve el compañerismo y el porte que pueda dar en un trabajo en equipo, se siente motivado y participativo en su entorno con un espíritu colectivo.

2.2.10. Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de las actividades lúdicas educativas:

(Velandia, 2012) Expresa que las actividades lúdicas, se regiría por principios básicos como:

La participación. - Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso

el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

Se toma en cuenta a la participación como la base para toda actividad lúdica la misma que manifiesta participación e independencia, esta actividad permite que el estudiante pueda evitar el verbalismo o repetición de conceptos.

El dinamismo. -expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

Dentro del proceso pedagógico el dinamismo cuenta con un papel muy importante, puesto que el mismo genera el principio y el fin de toda participación, teniendo en cuenta al factor tiempo, el mismo que produce el desarrollo de cada actividad lúdica.

El entretenimiento. -refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

Dentro de la práctica lúdica el entretenimiento permite ejercer que el estudiante logre varias emociones que ayudan a una participación más activa en esta práctica.

El desempeño de roles: está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia: se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y

expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Las actividades lúdicas deben considerarse como competencias para que de esta forma las mismas tengan dinamismo, independencia y de esta manera motiven a los estudiantes a la participación con un desempeño de roles adecuados sin tomar en cuenta a la improvisación como un ente generador en el aula de clase.

2.2.11. El desarrollo humano.

Dimensiones

El ser humano tiene diversas habilidades y capacidades que le permiten participar de forma adecuada en los diferentes contextos en los que se desenvuelve; para llegar a esta integralidad se hace necesario contemplar los diferentes aspectos del desarrollo y así desde la recreación crear estrategias que promuevan el descubrimiento y potencialicen destrezas, gustos e intereses.

Para la formación de estrategias de enseñanza/aprendizaje desde la recreación y el desarrollo integral de los estudiantes, se abarcan características lúdicas, afectivo- sociales, cognitivas, comunicativas y psicomotrices; para facilitar la comprensión y la explicación del niño como un ser en desarrollo, se hace necesario distinguir cuatro dimensiones: cognitiva, corporal, social y comunicativa las cuales se analizan a continuación detallando los procesos que cada una de ellas suponen.

Dimensiones:

a) Dimensión lúdica:

La lúdica, como dimensión o mecanismo del desarrollo humano, tiene como misión reafirmar aspectos que definen la personalidad y la posibilidad de enfrentar y resolver los retos que plantea la vida. Esto es: el desarrollo de aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento lógico, táctico y creativo con

las que salir adelante frente a cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y el ejercicio de la toma de decisiones, la cooperación y la reafirmación de la autoestima, entre otros valores. (Fullea, 2003). La lúdica se constituye en un factor decisivo para el fortalecimiento del individuo, promoviendo que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponde mejores posibilidades de realización personal, bienestar e interacción social (Moreno, 2003). Esta dimensión se establece como una necesidad vital del ser humano; abarca otras dimensiones humanas para intentar dar un alcance alequilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano (Echeverri y Gómez, 2009).

Según Fullea (2003), existen tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico: la necesidad, la actividad y el placer.

- La **necesidad lúdica** es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.
- La **actividad lúdica** es la acción misma, dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.
- El **placer lúdico** es el bienestar, la consecuencia estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la satisfacción de la necesidad a través de la actividad.

b) Dimensión cognitiva

La cognición hace referencia a los procesos y productos internos de la mente que llevan al conocimiento, este incluye memoria, atención, concentración, percepción espacial, seguimiento de instrucciones, asociación, secuenciación, seriación, nominación de cantidad y nominación de número. Dentro de esta dimensión, se aborda la memoria, memoria sensorial, memoria a largo plazo y atención, tratando de dar una definición más específica en cada una de ellas.

Memoria: Capacidad de retener y reproducir ideas o impresiones pasadas. Los sentimientos, impresiones o movimientos dejan huella que se conservan durante cierto tiempo, por tanto, la memoria puede relacionarse con la percepción, la emoción, los procesos motores y la experiencia intelectual. (Galve y Ayala, 2002). El modelo de Atkinson-Shiffrin propone que la memoria está conformada por tres tipos de formas de almacenamiento.

Memoria sensorial: Se ocupa de mantener durante breves periodos la información de nuestros sentidos. Las más estudiadas dentro de esta clase son la memoria icónica (memoria sensorial visual) y la memoria ecoica (memoria sensorial auditiva).

Memoria a corto plazo: Contiene una pequeña cantidad de información que activamente se está usando. Algunos teóricos añaden un complemento que llaman Memoria de Funcionamiento o de Trabajo, que se presenta activa mientras estamos prestando atención.

Atención: Es un proceso de focalización por el que el sujeto centra su actividad sobre un estímulo, es la capacidad de centrarse o seleccionar un estímulo independientemente de los distractores que pueda tener. Establece prioridades para orientar y controlar las acciones del sujeto de acuerdo un objetivo determinado. (Galve,2002).

Percepción: Proceso en el cual los sentidos se involucran para que el sujeto recoja la información del medio y la relacione con sus conceptos previos, por lo que ayuda al desarrollo cognitivo, el cual irá modificando la capacidad de percibir y propiciar el desarrollo de procesos perceptivos más complejos.

Por lo general se contemplan cuatro tipos de habilidades perceptuales: visual, auditiva, destrezas perceptomotoras y atención. La valoración de los estudiantes en este tipo de habilidades pretende determinar sus fortalezas y habilidades en el procesamiento sensorial. Esto da información para conocer el canal sensorial que más facilita el aprendizaje.

c) Dimensión social

El desarrollo comportamental de los seres humanos se halla fundamentalmente gobernado, no por las leyes de evolución biológica, sino por leyes del desarrollo histórico de la sociedad. El perfeccionamiento de los medios de trabajo y los medios de comportamiento en forma de lenguaje y otros sistemas de signos que sirven como herramientas auxiliares en el proceso de dominio del comportamiento revisten un papel fundamental.

Vygotsky creía que todos los procesos cognitivos superiores se desarrollaban a partir de la interacción social. A través de actividades conjuntas con miembros más maduros de la sociedad, los niños llegan a dominar actividades y piensan en forma que son significativas para su cultura. Aunque Vygotsky no fue muy explícito sobre las características de estos diálogos que promueven la transferencia de procesos cognitivos a los niños, los investigadores contemporáneos creen que al menos son importantes dos características: La Intersubjetividad y la estructuración (Berk, 1999).

Intersubjetividad: Se refiere al proceso por el cual dos participantes empiezan una tarea con comprensiones diferentes, llegan a una comprensión compartida. Los adultos tratande promoverla cuando traducen sus propias apreciaciones en formas que sean comprensibles por los niños.

d) Dimensión corporal

La psicomotricidad es la actuación de un niño ante una propuesta que implica el dominio de su cuerpo-motricidad, así como la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer la interiorización y la abstracción de todo este proceso global. El aspecto psicomotriz depende de la forma e maduración motriz en un sentido neurológico, la forma de desarrollarse lo que se puede llamar un sistema de referencia en el plan (ritmo, construcción espacial iniciada en la sensorio-motricidad, maduración de la palabra, conocimiento perceptivo, elaboración de conocimientos y corporal). (Cratty, 2002).

Se presentan varios ejes como punto de apoyo en la dimensión corporal tales como: motricidad gruesa, dominio corporal estático, motricidad fina y esquema corporal.

Motricidad Gruesa: Movimientos globales y amplios del cuerpo que comprende:

Dominio corporal dinámico: Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco; a voluntad y/o superando las dificultades que se le puedan proponer.

Motricidad fina: Comprende aquellas actividades del estudiante que necesitan de una precisión y de un elevado nivel de coordinación. Los aspectos de la motricidad fina que se trabajan en la edad escolar son: agarre, rasgar, picar, ensartar, encaje, pliegues, garabateo, trazos y unir.

e) Dimensión comunicativa

La dimensión comunicativa en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos. (MEN, 2003).

Son precisamente los procesos de interacción social y comunicación del estudiante con los adultos y con otros estudiantes los que promueven el desarrollo hasta convertirse en un ser social, racional y libre, es decir, en una persona. La comunicación y el lenguaje son a la vez causa y efecto del desarrollo humano. Nunca se debe suponer que un estudiante carece de capacidad comunicativa, o que no dispone de los requisitos necesarios para iniciar un programa pedagógico de comunicación, o que no tiene deseo de comunicar, puesto que ello equivaldría a negarle su condición de persona humana. (Salazar, 2000).

Para el ser humano el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y assimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones, esta posibilidad de comunicación se la brindan sus pares, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas. (MEN, 2003).

El marco teórico referido anteriormente, describe cómo desde la presente investigación se tomarán los ejes temáticos que fundamentan la práctica pedagógica realizada en el Colegio la Fontaine, es necesario plantearlo para orientar el trabajo como licenciados en recreación, tomar una posición y a su vez conducirnos hacia los objetivos planteados, tanto a nivel metodológico como en la práctica y ejercicios realizados con los estudiantes, partiendo desde la fundamentación y conocimiento.

2.2.12. La lúdica y el aprendizaje significativo

A lo largo de los años se ha considerado el aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta esto, porque domino una perspectiva conductista de la labor educativa, sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, debido a conducir en el significado de la experiencia. La experiencia humana no solo contiene pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se considera en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe responder las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el estudiante se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases.

Una vía para lograr esta enseñanza es la utilización de estrategias lúdicas que pongan en marcha procesos creativos y propicia una enseñanza en el cual los estudiantes van resolviendo problemas, organizando ideas, etc. originándose así un aprendizaje agradable, profundo y duradero.

2.2.13. Requisitos para el aprendizaje significativo

De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se pueda lograr aprendizajes significativos es necesario se cumpla tres condiciones.

Significatividad lógica del material, es decir, el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado para que se dé una construcción de conocimientos.

Significatividad psicológica del material, esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva.

Actitud favorable del alumno, ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

Novak (1988), aclara que “Aprender a aprender significa desarrollar la autonomía del aprendizaje y la asimilación cómoda del conocimiento” (p. 125).

El aprendizaje debe ser duradero y significativo, es decir un aprendizaje significativo es aquel que partiendo de los conocimientos, actitudes, motivaciones, intereses y experiencia previa del estudiante hace que el nuevo contenido cobre para él un determinado sentido.

El aprendizaje significativo es aquel que potencia el establecimiento de relaciones entre aprendizajes, entre los nuevos contenidos, el mundo afectivo y motivacional de los estudiantes, entre los conceptos ya adquiridos y los nuevos que se forman y relacionan entre el conocimiento y la vida, entre la teoría y la práctica.

2.2.14. Estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza y de aprendizaje se entienden principalmente como un solo concepto, pero desde su argumentación son dos temas distintos. De esta manera, las estrategias de enseñanza se describen como contenidos, herramientas, acciones, actividades que faciliten los aprendizajes o propósitos determinados por el docente, con el fin de obtener el aprendizaje estipulado al finalizar una experiencia desarrollada en cada sesión de clase (Díaz y Hernández, 1999). Hay que mencionar que los objetivos se dirigen a las áreas académicas, esto con el fin de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos o habilidades) en donde un estudiante adquiere y ejecuta intencional como herramienta flexible para aprender y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz Barriga, Castañeda y Lule, 1986 citado por Díaz y Hernández, 1999 p. 12). Las estrategias de aprendizaje son una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que el estudiante lleva a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades de aprendizaje (Campos, 2000). Estas acciones de aprendizaje hacen referencia a los procedimientos o recursos utilizados por el docente, de manera consciente, activa, reflexiva e intencionada, para alcanzar los objetivos del aprendizaje. Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se definen como el arte de proyectar o dirigir procesos académicos individuales y colectivos en los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, las estrategias hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información dada por el docente (Campos, 2000). Siguiendo con la autora, las estrategias son una serie de referentes que el docente puede mediar, facilitar, promover, organizar los aprendizajes, esto en consecuencia como un proceso de enseñanza.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje se encuentran involucradas en la promoción de aprendizajes en el estudiante; aun cuando en el primer caso se

hace énfasis en el diseño, programación, elaboración y realización de contenidos para la implementación del aprendizaje lo cual hace referencia también que es una labor por el docente, y en el segundo caso la responsabilidad cae en el aprendiz.

La intencionalidad de las estrategias de enseñanza-aprendizaje es dotar a los estudiantes de mecanismos efectivos para el mejoramiento en áreas y dominios ya estructurados, sea por parte de la institución educativa o por el mismo docente encargado. Así, las estrategias permitirán al estudiante aprender de una manera más significativa, orientado por el docente en la regulación de su proceso académico.

Se postula la recreación como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, esto con el fin de crear escenarios recreativos incluyentes y novedosos para los estudiantes. En donde también el docente obtendrá mecanismos para la planificación y el desarrollo de las sesiones de clase.

2.3. Bases Filosóficas

La investigación se ubica en el paradigma crítico-propositivo; crítico porque analizará la realidad socio-educativa y propositiva porque busca plantear alguna solución al problema investigado.

El paradigma crítico-propositivo permitirá presentar una propuesta de técnicas de enseñanza para mejorar el desarrollo del pensamiento crítico

— reflexivo de los niños para un mejor desenvolvimiento en su vida y desarrollando un cuestionamiento crítico y reflexivo.

Si lo vemos desde un punto filosófico podemos tomar la siguiente frase: “Si distinguimos que una cosa es la “luz” de la mente y otra la mente que razona, entenderemos que razonar es obrar del hombre que aplica al ser ideal al ser real, es decir es búsqueda humana que implica una responsabilidad totalmente personal sobre el éxito” (Abarca, 1998).

El autor de esta frase nos da a entender la importancia del desarrollo de la mente y su capacidad de razonamiento de la misma, dando a notar la influencia de esto en la vida del hombre, debido a que le permite actuar de una manera activa en el mundo que le rodea en busca de soluciones y la toma acertada de decisiones aplicables a problemas de su vida cotidiana en una sociedad cambiante donde el ser humano busca conseguir el éxito.

2.4 Definiciones de términos básicos

Aprendizaje.

Es el proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005).

Aprendizaje significativo.

Es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma arbitraria y sustantiva o no literal. (Ausubel, 1973).

Actividad lúdica.

Es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento (Jiménez, 2002).

Estrategias lúdicas.

Son instrumento con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, proporcionando la participación del educando (Díaz y Hernández, 2002).

Enseñanza.

Consiste en la transmisión a otra persona de saberes, tanto intelectuales, como artísticos, técnicos o deportivos. La enseñanza puede ser impartida de modo no formal siendo el primer lugar que enseña el propio hogar, a través de los padres, abuelos y hermanos mayores.

Juego.

Es una actividad libre ejecutada, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (Huzinga, 1938).

Juego didáctico.

Constituye un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica (Kuramshin, 1989).

Estrategias didácticas

Nos referimos al conjunto de las acciones realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica.

Aprender

Asimilación y elaboración de nuevos contenidos de conciencia, así como de modos de conciencia, de vivencia, de experiencia y de modos de conducta.

Aprender a aprender

Es tomar todos los conocimientos que te da la vida para usarlos en beneficio propio o de los demás.

Capacidades

Cambios que se aspira que sucedan en los educandos a través de un conjunto de valores internos.

Cognición

Conjunto de procesos mentales que tiene lugar entre la recepción de estímulos y la respuesta a estos.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

La recreación lúdica influye de manera directa en la estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021.

2.5.2 Hipótesis específicas

- La recreación lúdica influye adecuadamente como estrategia de enseñanza en el desarrollo humano en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021.
- Las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes en forma asertiva inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021.

2.6 Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Recreacion Ludica	<p>La ludica.</p> <p>Actividad ludica</p> <p>Clasificacion</p> <p>Componentes estructurales</p>	<p>Como desarrollo humano</p> <p>Como metodología lúdica</p> <p>Como proceso</p> <p>Como juego</p> <p>Como aprendizaje</p> <p>Como actividad educativa</p> <p>Desarrollo de habilidades</p> <p>Consolidación del conocimiento</p> <p>Fortalecimiento de valores</p> <p>Intelectual-cognitivo</p> <p>Volitivo-conductual</p> <p>Afectivo-motivacional</p> <p>Dimensiones lúdicas</p>
Estrategias de enseñanza	<p>Estrategias</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Motivacionales</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Aspectos cognitivos</p> <p>Lógica del material</p> <p>Psicológica del material</p>

CAPÍTULO III

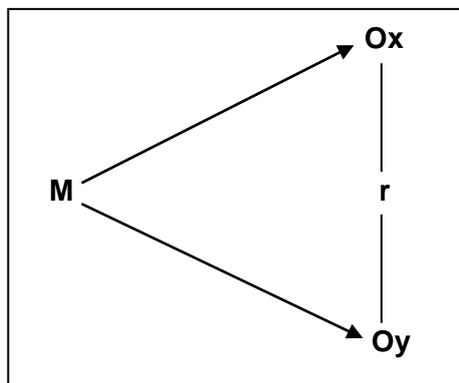
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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 la recreación lúdica como estrategia influye en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria.

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_x: Observación de la recreación lúdica

O_y: Observación de las estrategias de enseñanza

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:

3.2.1 Población

La población está constituida por todos los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura como se detalla a continuación:

Nivel secundario

	H	M	TOTAL
Primer año	71	38	107
Segundo año	55	24	79
Tercer año	60	34	94
Cuarto año	42	41	83
Quinto año	45	25	70
	Total		433

3.2.2. Muestra:

La muestra está constituida por los estudiantes del primer año de secundaria matriculados al 2021, haciendo un total de 107 estudiantes. Como se detalla:

Primer año de secundaria

SECCIONES	H	M
A	12	6
B	13	5
C	12	6
D	13	5
E	12	6
F	12	5
Total	107	

Para determinar la muestra de estudiantes se aplica la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Dónde:

n = Tamaño de la muestra

N = Población

Z = Nivel de Confianza (95% = 1.96)

d = Margen de Error (5%)

p = Probabilidad de ocurrencia (0.5)

q = Probabilidad de no ocurrencia (0.5)

$$n = \frac{162 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(192 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5} = \frac{155.5848}{1.4379} = 107.20$$

TOTAL: 107

La muestra estratificada está representada por 107 estudiantes

3.3 Técnicas de recolección de datos

Teniendo en cuenta los tipos de procedimientos se utilizarán las siguientes técnicas:

- Encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de secundaria.
- Aplicación del cuestionario sobre recreación lúdica y estrategia de enseñanza
- Fichas Técnicas de estadística.
- Fichaje durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

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.

3.5. Estrategias para la prueba de hipótesis

La investigación desarrollada ha tenido como objetivo, determinar en qué medida la recreación lúdica influye en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021.

En tal sentido se ha evaluado la aplicación de la recreación lúdica y su influencia en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria.

3.5.1. Proceso de contraste de la hipótesis

Presentación, análisis e interpretación de los datos

En el presente trabajo de investigación con el fin de contrastar la hipótesis y para darle sentido a la propuesta de la investigación: Determinar en qué medida la recreación lúdica influye en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021.

Cada objetivo específico nos conduce al cumplimiento del objetivo general de la investigación, y consecuentemente nos permitirá contrastar la Hipótesis del Trabajo, para aceptarla o rechazarla con un alto grado de significación:

- Establecer conexiones entre la recreación lúdica y la enseñanza
- Demostrar cómo se manifiestan la recreación lúdica frente a la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria.

Proceso de prueba de hipótesis

El trabajo investigado se ha basado en la recreación lúdica y su influencia en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021. Entonces podemos afirmar que la recreación lúdica influirá significativamente en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria, pero todavía se presentan algunas deficiencias.

Adopción de las decisiones

Los resultados obtenidos por la Entrevista y Encuesta como instrumentos de recolección de datos, hacen que me sienta satisfecha de los resultados obtenidos, por lo que sugiero que se implementen talleres de elaboración de recursos educativos para el uso adecuado de la recreación lúdica como estrategia de enseñanza.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados

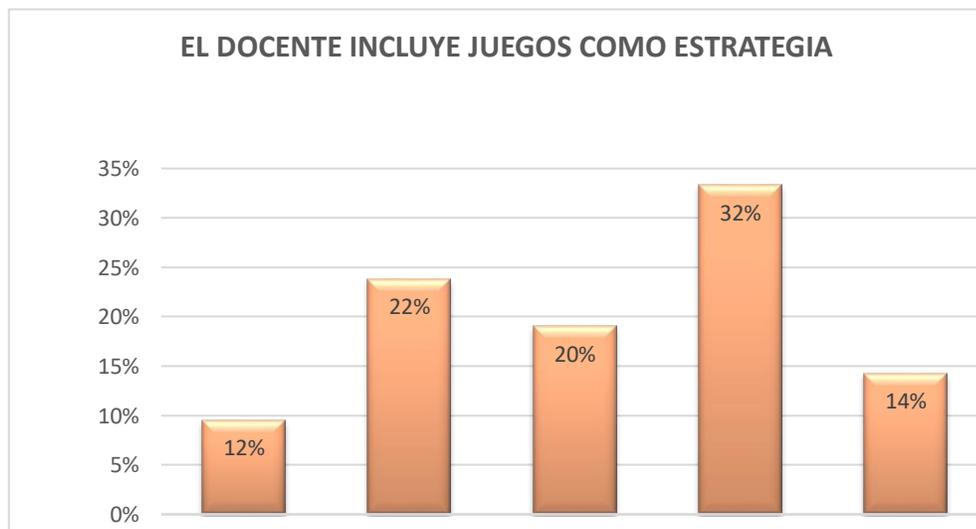
Variable: Recreación Lúdica

Tabla 1: ¿El docente incluye el juego como estrategia de enseñanza?

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	13	12%
Casi siempre	26	22%
En ocasiones	23	20%
A veces	30	32%
Nunca	15	14%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 1



Interpretación:

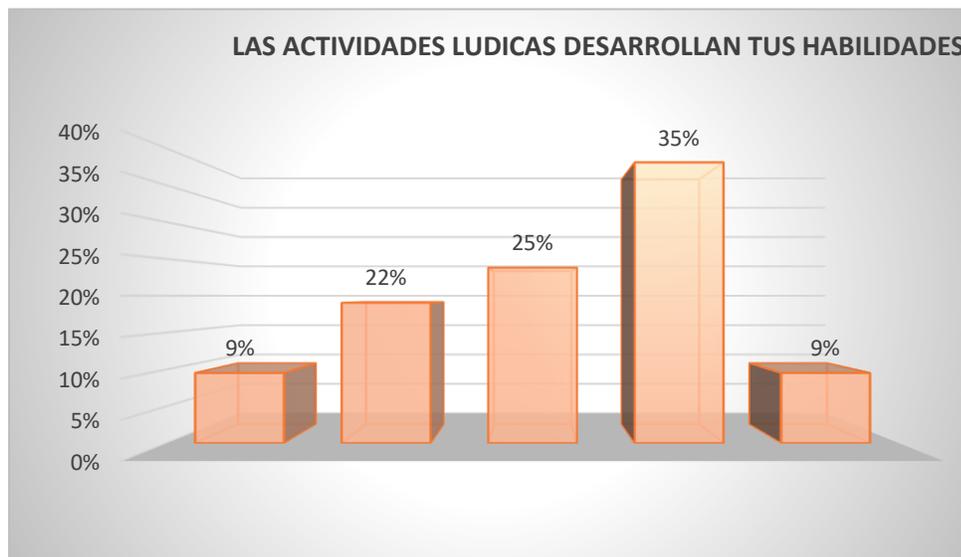
De acuerdo a la Tabla 2 y el Figura 2, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si el docente incluye los juegos como estrategia didáctica en la enseñanza, el 12% indican que siempre utiliza los juegos, el 24% indica que casi siempre, el 20% indica que en ocasiones utiliza los juegos como estrategia, el 32% indica que a veces el docente utiliza los juegos como estrategia didáctica y el 14% indica que nunca utiliza los juegos como estrategia didáctica en la enseñanza.

Tabla 2: ¿Crees que las actividades lúdicas te permiten desarrollar tus habilidades?

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	11	9%
Casi siempre	20	22%
En ocasiones	24	25%
A veces	41	35%
Nunca	11	9%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2



Interpretación:

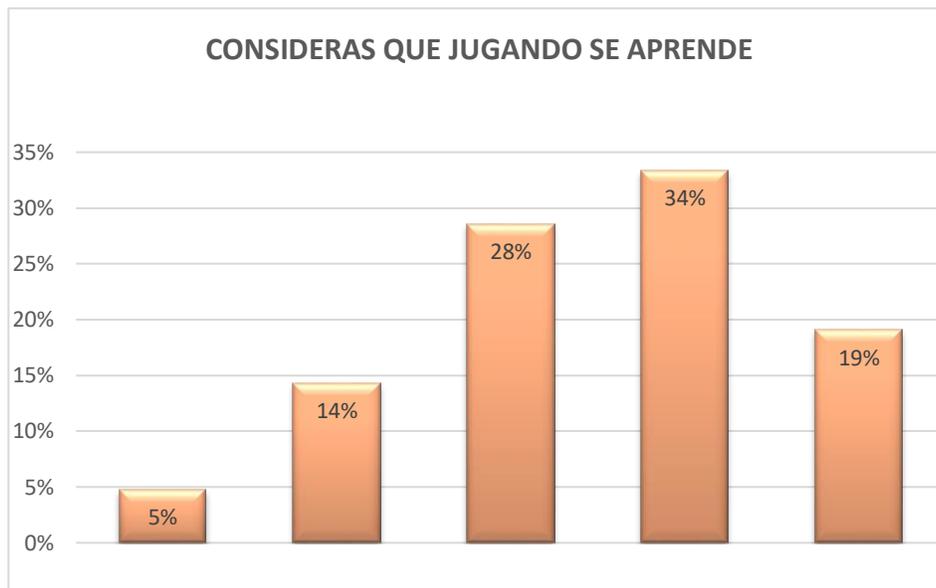
De acuerdo a la Tabla 2 y el Figura 2, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si las actividades lúdicas desarrollan tus habilidades, el 9% indican que siempre las actividades lúdicas permiten desarrollar sus habilidades, el 22% indica que casi siempre, el 25% indica que en ocasiones los juegos hacen desarrollar sus habilidades, el 35% indica que a veces las actividades lúdicas desarrollan sus habilidades y el 9% indica que nunca las actividades lúdicas permiten desarrollar sus habilidades.

Tabla 3: ¿Consideras que jugando tambien se aprende?

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	9	5%
Casi siempre	18	14%
En ocasiones	24	28%
A veces	41	34%
Nunca	15	19%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 3



Interpretación:

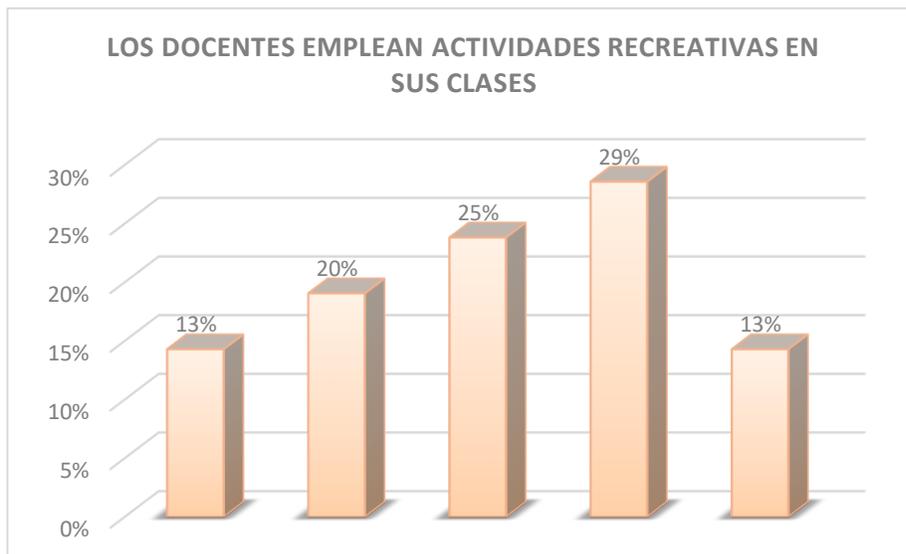
De acuerdo a la Tabla 3 y el Figura 3, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si considera que jugando se aprende, el 5% indican que siempre jugando se aprende, el 14% indica que casi siempre, el 28% indica que en ocasiones se aprende jugando, el 34% indica que a veces jugando se aprende y el 19% indica que nunca se aprende jugando.

Tabla 4: ¿Tus docentes emplean actividades recreativas en sus clases?

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	11	13%
Casi siempre	23	20%
En ocasiones	26	25%
A veces	36	29%
Nunca	11	13%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración propia

Figura 4



Interpretación:

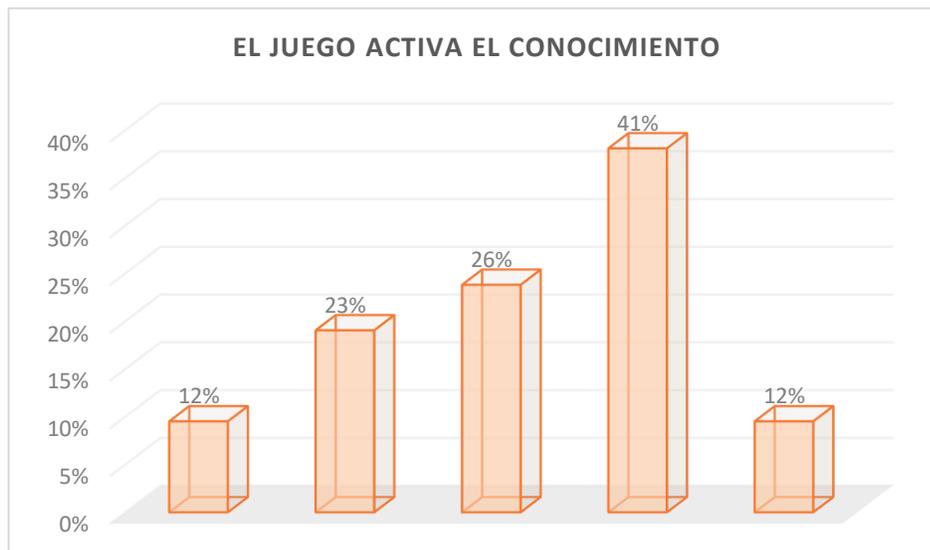
De acuerdo a la Tabla 4 y el Figura 4, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si los docentes emplean actividades recreativas en sus clases, el 13% indican que siempre los docentes las actividades recreativas en sus clases, el 20% indica que casi siempre, el 25% indica que en ocasiones los docentes emplean las actividades recreativas en sus clases, el 29% indica que a veces emplea las actividades recreativas en las clases y el 13% indica que nunca emplea las actividades recreativas en sus clases.

Tabla 5: ¿Considera que el juego es necesario para activar el conocimiento y actitudes positivas entre tus compañeros?

Fuente: Elaboración propia

Pregunta	cantidad	Porcentaje
Siempre	10	12%
Casi siempre	23	18%
En ocasiones	26	24%
A veces	38	41%
Nunca	10	12%
Total	107	100%

Figura 5



Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 5 y el Figura 5, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si los juegos activan conocimientos y actitudes en los estudiantes, el 12% indican que siempre los juegos activan el conocimiento y actitudes en los estudiantes, el 23% indica que casi siempre, el 26% indica que en ocasiones los juegos activan el conocimiento y actitudes, el 41% indica que a veces los juegos activan el conocimiento y actitudes en los estudiantes y el 12% indica que nunca se activa los conocimientos y actitudes a través del juego.

Tabla 6: ¿Consideras que los juegos recreativos, motivan tu aprendizaje, te hacen sentir mejor y te permiten relacionarte con todos tus compañeros?

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	7	8%
Casi siempre	26	22%
En ocasiones	33	32%
A veces	26	22%
Nunca	15	16%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración propia

Figura 6



Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 6 y el Figura 6, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si los juegos recreativos mejoran tu aprendizaje y te permite relacionarte con los demás, el 8% indican que siempre los juegos recreativos mejoran el aprendizaje, el 22% indica que casi siempre, el 32% indica que en ocasiones los juegos recreativos mejoran el aprendizaje y te permite relacionarte con los demás, el 22% indica que a veces los juegos recreativos mejoran tu aprendizaje y te permiten relacionarte con los demás y el 16% indica que nunca los juegos recreativos mejoran el aprendizaje.

Variable: Estrategia de enseñanza

Tabla 7: ¿Las estrategias que utiliza mi profesor motivan mi aprendizaje?

Fuente: Elaboración propia

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	7	5%
Casi siempre	16	14%
En ocasiones	30	29%
A veces	34	33%
Nunca	20	19%
Total	107	100%

Figura 7



Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 7 y el Figura 7, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si las estrategias que utiliza el profesor motivan mi aprendizaje, el 5% indican que siempre las estrategias que utiliza el profesor motivan mi aprendizaje, el 14% indica que casi siempre, el 29% indica que en ocasiones las estrategias que utiliza el profesor motivan mi aprendizaje, el 33% indica que a veces las estrategias que utiliza el profesor motivan mi aprendizaje juegos recreativos mejoran tu aprendizaje y te permiten relacionarte con los demás y el 16% indica que nunca los juegos recreativos mejoran el aprendizaje.

Tabla 8: Su forma de enseñar de mi profesor me motiva a aprender las clases.

Fuente: Elaboración propia

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	7	5%
Casi siempre	26	24%
En ocasiones	33	33%
A veces	26	24%
Nunca	15	14%
Total	107	100%

Figura 8



Interpretación:

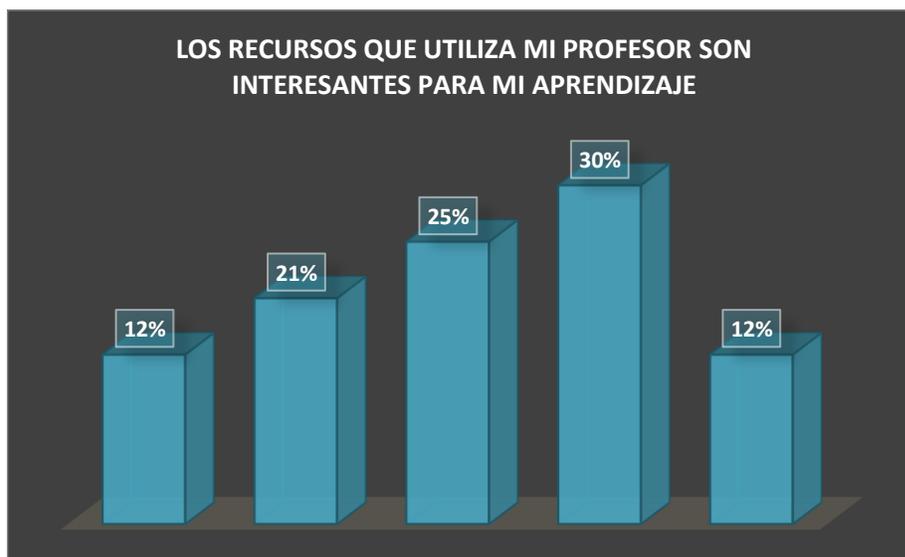
De acuerdo a la Tabla 8 y el Figura 8, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si las enseñanzas del profesor me motivan en clases , el 5% indican que siempre las enseñanzas del profesor me motivan en las clases, el 24% indica que casi siempre, el 33% indica que en ocasiones las clases del profesor me motivan, el 24% indica que a veces las clases del profesor son motivadoras y el 14% indica que nunca las clases del profesor, motivan

Tabla 9: Los recursos que utiliza mi profesor me parecen interesante para mi aprendizaje.

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	15	12%
Casi siempre	22	21%
En ocasiones	24	25%
A veces	31	30%
Nunca	15	12%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración Propia

Figura 9



Interpretación:

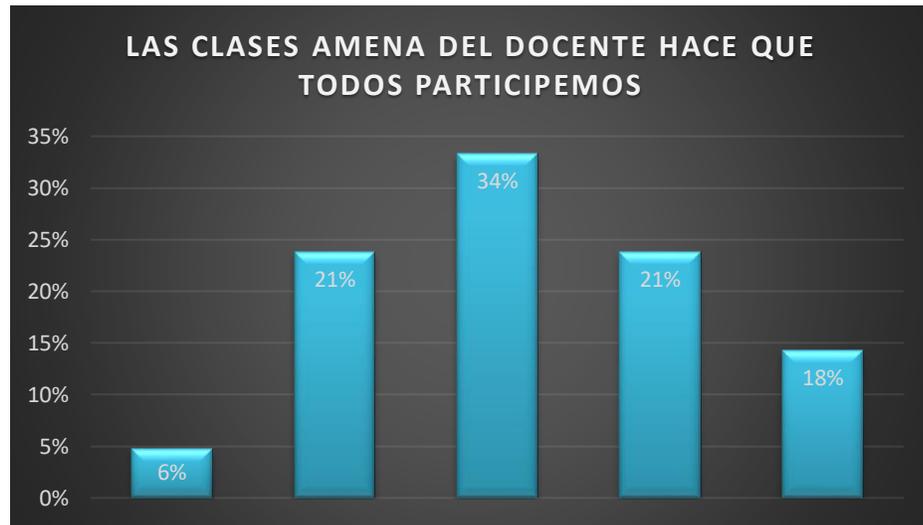
De acuerdo a la Tabla 9 y el Figura 9, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si los recursos que utiliza el profesor son interesantes para mi aprendizaje, el 12% indican que siempre los recursos que utiliza son los adecuados para el aprendizaje, el 21% indica que casi siempre, el 25% indica que en ocasiones los recursos que utilizan son interesantes para el aprendizaje, el 30% indica que a veces los recursos que utiliza el profesor son interesantes para el aprendizaje y el 11% indica que nunca los recursos que utiliza el profesor son interesantes para el aprendizaje.

Tabla 10: Las clases amena que realiza el docente hace que todos participemos.

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	7	6%
Casi siempre	26	21%
En ocasiones	33	34%
A veces	26	21%
Nunca	15	18%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 10



Interpretación:

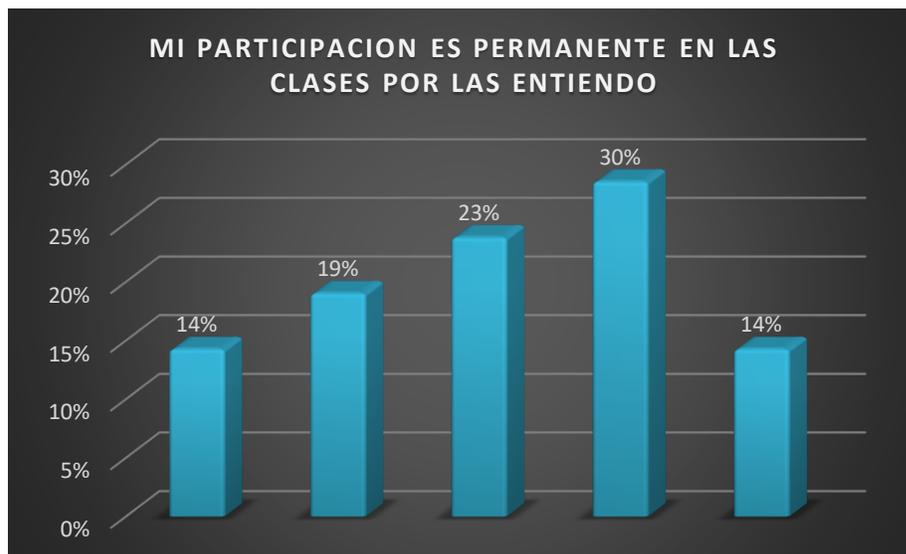
De acuerdo a la Tabla 10 y el Figura 10, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si las son amenas del docente y hace que todos participemos, el 6% indican que siempre las clases son amenas y hacen que todos participemos, el 21% indica que casi siempre, el 34% indica que en ocasiones las son amenas y participativas, el 21% indica que a veces las clases son amenas y participativas y el 18% indica que nunca las clases son amenas y menos son participativas.

Tabla 11: Mi participacion es permanente en las clases porque las entiendo con claridad.

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	15	14%
Casi siempre	22	19%
En ocasiones	24	23%
A veces	31	30%
Nunca	15	14%
Total	107	100%

Fuente: Elaboración propia.

Figura 11



Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 11 y el Figura 11, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si mi participación es permanente en las clases porque lo entiendo, el 14% indican que siempre participa en las clases porque lo entiende, el 19% indica que casi siempre, el 23% indica que en ocasiones participa en las clases porque la entiende, el 30% indica que a veces participa en las clases y el 14% indica que nunca participa en clases porque no lo entiende.

Tabla 12: Observo con atención las diversas motivaciones, estrategias que el docente utiliza en sus clases.

Pregunta	Cantidad	Porcentaje
Siempre	7	7%
Casi siempre	26	22%
En ocasiones	33	32%
A veces	26	22%
Nunca	15	1%
Total	107	100%

Fuente: Elaboracion propia

Figura 12



Interpretación:

De acuerdo a la Tabla 12 y el Figura 12, del 100% de los estudiantes encuestados del primer año secundaria, sobre si observo con atención la motivación y estrategia que el docente utiliza en clases, el 7% indican que siempre el docente motiva con estrategias el desarrollo de sus clases, el 22% indica que casi siempre, el 32% indica que en ocasiones el docente utiliza la motivación, estrategias en sus clases, el 22% indica que a veces el docente motiva con estrategias el desarrollo de sus clases y el 17% indica que nunca el docente motiva con estrategias el desarrollo de sus clases.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general.

H₀: “No existe influencia directa entre la recreación lúdica y la estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334– Huaura – 2021”.

H₁: “Existe influencia directa entre la recreación lúdica y la estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334– Huaura – 2021”.

Tabla 13: Hipótesis General

				Recreación lúdica	Estrategia de enseñanza
Rho de Spearman	Recreación Lúdica	Coefficiente	de	1,000	,914**
		correlación		.	,000
		Sig. (bilateral)		107	107
	Estrategia de enseñanza	Coefficiente	de	,914**	1,000
		correlación		,000	.
		Sig. (bilateral)		107	107
		N			

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

Interpretación: Conforme con la tabla 13, el Coeficiente de Correlación es 0.914, por lo existente una influencia directa entre la recreación lúdica y las estrategias de enseñanza, y el costo p (nivel de significancia) es 0.000 costo que es menor a 0.05. por consiguiente: se rechaza la Conjetura Nula (H_0) y se acepta la Premisa de indagación (H_a), con un nivel de significancia del 5% y un grado de confianza del 95%.

Conclusión: Existe influencia directa entre la recreación lúdica y las estrategias de enseñanza en los estudiantes del nivel secundario en la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021.

Hipótesis específica 1.

H_0 : “La recreación lúdica no influye adecuadamente como estrategia de enseñanza en el desarrollo humano en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334– Huaura – 2021”.

H₁: “La recreación lúdica influye adecuadamente como estrategia de enseñanza en el desarrollo humano en estudiantes del primer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 2033– Huaura – 2021”.

Tabla 14: Hipótesis específica 1

		Recreación lúdica		Estrategia de Desarrollo humano	
Rho Spearman	de Recreacion ludica	Coefficiente de correlación	de	1,000	,892**
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		107	107
	Estrategia de enseñanza en el desarrollo humano	Coefficiente de correlación	de	,892**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		107	107

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

Interpretación: Conforme con la tabla 14, el Coeficiente de Correlación es 0.914, por lo existente una influencia directa entre la recreación lúdica y la estrategia de enseñanza en el desarrollo humano, y el costo p (nivel de significancia) es 0.000 costo que es menor a 0.05. por consiguiente: se rechaza la Conjetura Nula (H₀) y se acepta la Premisa de indagación (H_a), con un nivel de significancia del 5% y un grado de confianza del 95%.

Conclusión: Existe influencia directa entre la recreación lúdica y las estrategias de enseñanza en el desarrollo humano en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334– Huaura – 2021.

Hipótesis específica 2.

H₀: “Las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes en forma asertiva no inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334- Huaura – 2021”.

H₁: “Las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes en forma asertiva inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021”.

Tabla 15: Hipótesis Específica 2

			Estrategias de enseñanza asertiva	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	de Estrategas de enseñanza asertiva	Coeficiente de correlación	1,000	,885**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	107	107
Aprendizaje significativo	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,885**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	107	107

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

Interpretación: Conforme con la tabla 15, el Coeficiente de Correlación es 0.885, por lo existente una interacción directa entre las estrategias de enseñanza asertiva y el aprendizaje significativo, y el costo p (nivel de significancia) es 0.000 costo que es menor a 0.05. por consiguiente: se rechaza la Premisa Nula (H₀) y se acepta la Premisa de indagación (H_a), con un nivel de significancia del 5% y un grado de confianza del 95%.

Conclusión: Existe incidencia significativa entre las estrategias de enseñanza asertiva y el aprendizaje significativo en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Santa María – Huaura – 2021.

CAPITULO V

DISCUSIONES

De los resultados obtenidos, el nivel de confianza es 95% y un margen de error del 5%; para un nivel de significación de α 0,05 y 6 grados de libertad (gl), aplicando la prueba X^2 (Chi cuadrado) tenemos que el valor tabular es igual a $X^2_{t=12,59}$; de acuerdo a los resultados obtenidos con los datos tomados en las encuestas aplicado a los estudiantes del primer año de secundaria, se ha calculado el valor de X^2 que es igual a $X^2_c=20,86$; lo que implica que se rechaza la hipótesis nula (H_0), aceptando la hipótesis alterna (H_1): que dice. “Existe **influencia** directa entre la recreación lúdica y las estrategias de enseñanza en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 -Huaura-2021”

La investigación a través de sus instrumentos aplicados en forma de encuesta a los estudiantes del primer año de secundaria, obtiene resultados importantes, de cómo los espacios recreativos en la institución educativa, permiten que profesores y estudiantes sean más participes de actividades recreativas que orienten un trabajo pedagógico, innovador, práctico y didáctico que encamine a una enseñanza significativa, (Aguilera, Pérez, 2015-2016). De esta manera, la recreación lúdica contribuyó en la creación de estrategias didácticas y formación de procesos académicos en los estudiantes del primer año de secundaria.

En relación con lo anterior, se observó un desempeño positivo y adecuado por parte de los docentes que permitió el desarrollo de relaciones personales, sociales y culturales en el desarrollo de las clases. La recreación lúdica, como estrategia didáctica en la enseñanza de los estudiantes del primer año de secundaria, no solo debe estar vinculada en la organización de actividades recreativas, sino que se debe posibilitar el trabajo en

proyectos transversales, espacios lúdicos y pedagógicos. De esta manera, esta investigación estuvo orientada a promover enseñanzas que generen aprendizajes significativos y novedosos para el autoconocimiento y la libre expresión a través de la recreación lúdica como estrategia pedagógica.

La recreación lúdica como estrategia de enseñanza es una propuesta que planteo, ya que tiene relaciones múltiples con diversas áreas de estudio: motrices, sensoriales, intelectuales y socio-afectivas (Ziporovich y Chalita, 2008). En este sentido, la intervención se centró en las dimensiones lúdica, social, comunicativa, corporal y cognitiva, relacionándola con la enseñanza y aplicándola como una estrategia pedagógica con el fin de despertar mayor interés en el aprendizaje de nuestros estudiantes del primer año de secundaria, el objetivo es generar interés y diversión en las actividades recreativas para el desempeño participativo de los estudiantes tanto individual como colectivamente durante el desarrollo de sus clases.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- De acuerdo a los resultados de la investigación realizada, se puede observar que las recreaciones lúdicas, como estrategia de enseñanza que se desarrolla con los estudiantes del primer año de secundaria se da entre “casi siempre” y “en ciertas ocasiones”, ya que manifiestan que no son motivados adecuadamente para expresar sus ideas, opiniones y puntos de vista de manera espontánea durante el desarrollo de sus clases.
- Se concluye que los docentes “casi siempre” o en “ciertas ocasiones” incluyen actividades lúdicas recreativas en sus planificaciones o plan de trabajo, por lo tanto, dichas actividades en muy poco porcentaje cumplen con el propósito de ayudar a la enseñanza de los contenidos curriculares y a su vez en muy poco porcentaje desarrollan el pensamiento crítico-reflexivo en los estudiantes del primer año de secundaria.
- Se determinó que los docentes muy poco utilizan la recreación lúdica como estrategia de enseñanza y que esta ayuda a la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes del primer año de secundaria, puesto que en muy poco porcentaje planifican, y aplican la recreación lúdica en el desarrollo de sus actividades educativas, los resultados de las encuestas, aplicados a los estudiantes nos da como resultado que los docentes “casi siempre” o en “ciertas ocasiones” utilizan recursos atractivos para motivar e incentivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes que ayuden y brinden apoyo a sus estudiantes de una manera divertida e interactiva, ejecutando actividades lúdicas educativas acorde a las necesidades de los estudiantes que motiven al desarrollo de habilidades y destrezas volviéndolos sujetos activos y principales protagonistas de su propio aprendizaje.
- Se sugiere motivar a los estudiantes en el aula de clase haciendo que se comprometan a colaborar en el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo importante en la toma de decisiones para la resolución de problemas; al igual que se deben planificar actividades lúdicas educativas acorde a los temas tratados en el aula.
- Es recomendable que el personal docente debe diseñar en los contenidos de sus cursos, estrategias que contengan las actividades lúdicas, así mismo, actividades lúdicas multimedia interactivas que faciliten al docente el trabajo de promover una enseñanza adecuada que despierte interés por aprender en los estudiantes, con la finalidad que su aprendizaje sea más fácil y divertido, aprender sobre todo en las áreas de matemáticas, comunicación, ciencia y ambiente, personal social, entre otros, ya que son las áreas básicas para el desarrollo de su aprendizaje.

CAPITULO V

REFERENCIAS

5.1 Fuentes bibliográficas

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.

Baena, Luis Ángel. *El Lenguaje y la Significación.* En: Revista Lenguaje, No. 17. Cali 1989.

Barriga Arceo, Frida – Hernandez Rojas, Gerando (2009). *"Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* Colección docente del S. XXI por Hill Interamericana S.A.

Halliday, M.A.K. *El Lenguaje como Semiótica Social y Humana.* Trad. De Jorge Ferrero Santana. Fondo de Cultura Económica. México 1982.

Cápafons, 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.
- 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.

5.2 Fuentes electrónicas.

Rodríguez Palmero, Luz. *“Teorías del aprendizaje significativo”*.

<http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2006>.

“Técnicas y estrategias didácticas”.

www.itesm.mx/va/dide/tecnicas_didacticas/guia.tdhtm.

“Cuaderno de técnicas”.

ANEXOS:

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION

ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: RECREACION LUDICA

INSTRUCCIONES: Estimados alumnos a continuación se presentan un conjunto de ítems sobre RECREACION LUDICA, por favor responda con toda objetividad, pues de ello dependerá el éxito en el presente estudio de investigación. Marque con una (X) su respuesta en los recuadros valorados.

	RECREACION LUDICA	Nunca	A veces	En ocasiones	Casi Siempre	Siempre
1	¿El docente incluye el juego como estrategia de enseñanza?					
2	¿Crees que las actividades lúdicas te permiten desarrollar tus habilidades?					
3	¿El docente utiliza las actividades ludicas como metodologia de enseñanza?					
4	¿Consideras que jugando también se aprende?					
5	¿Tus docentes emplean actividades recreativas en sus clases?					
6.	¿Consideras que la aplicación de la recreación lúdica en las clases te permite desarrollar tus habilidades?					
7.	¿Crees que adquieres mayor conocimiento de los temas cuando tu profesor desarrolla los juegos en sus clases?					

8.	¿Consideras que los juegos que aplica el profesor en sus clases fortalecen tus valores y respeto para con tus compañeros?					
9.	¿Consideras que el juego es necesario para activar el conocimiento y actitudes positivas entre tus compañeros?					
10	¿Crees que la aplicación de los juegos recreativos durante las clases te motivan a desarrollar la atención?					
11	¿Crees que te sientes mejor motivado en tus clases cuando tu profesor hace sus enseñanzas jugando?					
12	¿Consideras que los juegos recreativos, motivan tu aprendizaje, te hacen sentir mejor y te permiten relacionarte con todos tus compañeros?					
13	¿Tu profesor emplea en sus clases juegos, canciones, dinámicas, juegos de roles, dramatizaciones, etc. para motivarte en tu aprendizaje?					
14	¿Consideras que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como una forma de enseñar?					
15	¿Aprendes mejor tus clases cuando tu profesor emplea los juegos recreativos?					

La investigadora

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION

ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

INSTRUCCIONES: Estimados estudiantes a continuación se presentan un conjunto de ítems sobre ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA, por favor responda con toda objetividad, pues de ello dependerá el éxito en el presente estudio de investigación. Marque con una (X) su respuesta en los recuadros valorados.

	MOTIVACION Y ENSEÑANZA	Nunca	A veces	En ocasiones	Casi Siempre	Siempre
1	Me siento motivado cuando acudo a mis sesiones de aprendizaje.					
2	Realizo con voluntad las tareas educativas.					
3	Me esfuerzo por aprender las tareas					
4	Tengo conocimiento cuando realizo mis tareas.					
5	Comprendo las clases del profesor sin problemas					
6	Las estrategias que utiliza mi profesor motivan a mi aprendizaje.					
7.	Participó activamente en todas mis clases,jugando,recitando, dramatizando.					

8.	Su forma de enseñar de mi profesor me motiva a aprender las clases.					
9.	Los recursos que utiliza mi profesor me parecen interesante para mi aprendizaje.					
10	Las estrategias que utiliza el docente en sus clases son motivantes.					
11	Las clases amena que realiza el docente hace que todos participemos					
12	Participo con preguntas al docente sobre los temas tratados					
13	Mi participacion es permanente en las clases porque las entiendo con claridad.					
14	Observo con atención las diversas motivaciones, estrategias que el docente utiliza en sus clases.					
15	Expreso corporalmente mis participaciones en clases.					

La investigadora

MATRIZ DE CONSISTENCIA

LA RECREACION LUDICA COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 20334 – HUAURA - 2021

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA CENTRAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera la recreación lúdica influye motivacionalmente como estrategia de enseñanza en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021? <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera la recreación lúdica como estrategia de enseñanza influye en el desarrollo humano en los estudiantes del primer año de secundaria de la 	<p>OBJETIVO CENTRAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar de qué manera la recreación lúdica influye motivacionalmente como estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021 <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar de qué manera la recreación lúdica como estrategia de enseñanza influye en el desarrollo humano en 	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • La recreación lúdica influye de manera directa en la estrategia de enseñanza en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021. <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • La recreación lúdica influye adecuadamente como estrategia de enseñanza en el desarrollo humano en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución 	Recreación Lúdica	<p style="text-align: center;">La lúdica.</p> <p style="text-align: center;">Actividad lúdica</p> <p style="text-align: center;">Clasificación</p> <p style="text-align: center;">Componentes estructurales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Como desarrollo humano • Como metodología lúdica • Como proceso • Como juego • Como aprendizaje • Como actividad educativa • Desarrollo de habilidades • Consolidación del conocimiento • Fortalecimiento de valores • Intelectual-cognitivo • Volitivo-conductual • Afectivo-motivacional • Dimensiones lúdicas

<p>Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estrategias de enseñanza pueden utilizar los docentes en forma asertiva para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de secundaria en la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021? 	<p>los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura - 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar que estrategias de enseñanza pueden utilizar los docentes en forma asertiva para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021. 	<p>Educativa N° 20334 – Huaura – 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes en forma asertiva inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa N° 20334 – Huaura – 2021. 	<p>Estrategias de enseñanza</p>	<p>estrategias</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivacionales • Aprendizaje • Aspectos cognitivos <ul style="list-style-type: none"> • Lógica del material • Psicológica del material
---	--	---	---------------------------------	---	---