

UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



**ESCUELA DE POSGRADO**

**TESIS**

**LOS JUEGOS VIVENCIALES COMO ESTRATEGIA PARTICIPATIVA EN LOS  
NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DEL COLEGIO 20983 JULIO C.  
TELLO LA ESPERANZA HUALMAY.**

Presentado por:

**Lucinda María Romero obregón**

**PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTION  
EDUCATIVA CON MENCIÓN EN PEDAGOGIA**

**Asesora: Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal**

**HUACHO – 2021**

**LOS JUEGOS VIVENCIALES COMO ESTRATEGIA PARTICIPATIVA EN LOS  
NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DEL COLEGIO 20983 JULIO C.  
TELLO LA ESPERANZA HUALMAY.**

**Lucinda María Romero obregón,**

**TESIS DE MAESTRIA**

**Asesora: Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal**

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA GESTIÓN EDUCATIVA, CON MENCIÓN EN  
PEDAGOGÍA**

**HUACHO**

**2021**

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo de investigación, a mis padres Alejandrina y Víctor, por haberme forjado y ser la persona que soy, ya que muchos de mis logros se los debo a ellos ya hora desde el cielo me iluminan y protegen cada día. A mis hermanos Alex, Jorge y a mi sobrina Coralia por sus palabras y apoyo incondicional.

## **AGRADECIMIENTO**

**Va mi agradecimiento a Dios porque me dio el don de la perseverancia para alcanzar mis metas.**

**A la Universidad “José Faustino Sánchez Carrión” que me abrió sus puertas para ser mejor persona y buen profesional.**

**A los catedráticos que con el pasar del tiempo se convirtieron en nuestro ejemplo a seguir.**

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introduccion.....	VIII

## **CAPÍTULO I:**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción de la realidad problemática .....	4
1.2. Formulación del problema.....	5
1.2.1. Problema general .....	6
1.2.2. Problemas específicos .....	6
1.3. Objetivos de la investigación.....	7
1.3.1. Objetivo general.....	7
1.3.2. Objetivos específicos .....	7
1.4. Justificación de la investigación.....	8
1.5. Delimitaciones del estudio .....	9
1.6. Viabilidad del estudio.....	9

## **CAPÍTULO II:**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
2.1.1. Investigaciones internacionales .....	11
2.1.2. Investigaciones nacionales.....	12
2.2 Bases teóricas .....	14
2.3 Bases Filosóficas .....	21

2.4	Definición de términos básicos .....	22
2.5	Hipótesis de la investigación.....	24
2.5.1	Hipótesis general .....	24
2.5.2	Hipótesis específicas.....	24
2.6	Operacionalización de las variables .....	25

### **CAPÍTULO III:**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Diseño metodológico.....	28
3.2	Población y muestra .....	28
3.2.1	Población .....	28
3.2.2	Muestra .....	229
3.3	Técnica de recolección de datos .....	29
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	29

### **CAPÍTULO IV:**

#### **Resultados**

4.1	Análisis de los Resultados.....	28
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	29

### **CAPÍTULO V:**

#### **Discusión**

5.1	Discusión de los Resultados.....	27
-----	----------------------------------	----

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

6.1	Conclusiones.....	44
-----	-------------------	----

6.2	Recomendaciones.....	45
-----	----------------------	----

## **CAPITULO VII**

### **REFERENCIAS**

5.1.	Fuentes bibliográficas .....	47
------	------------------------------	----

5.2.	Fuentes hemerográficas .....	47
------	------------------------------	----

5.3.	Fuentes electrónicas .....	48
------	----------------------------	----

## **ANEXOS**

Anexos.....	51
-------------	----

3.4	Matriz de consistencia.....	54
-----	-----------------------------	----

## **RESUMEN**

El presente trabajo titulado “Los juegos vivenciales como estrategia participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay”, tiene como finalidad principal describir la relación que existe entre los juegos vivenciales, el cual se elaboró con el objetivo principal de “Determinar a los juegos vivenciales como una estrategia participativa en los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay”.

Los juegos vivenciales son actividades que se realizan en un determinado tiempo y espacio en las cuales los niños pueden expresarse, aprender a desenvolverse es por ello que

los maestros las utilizan como una herramienta que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje, a la vez las técnicas participativas son talleres que buscan mejorar las relaciones interpersonales de los integrantes del grupo, motivar y despertar el interés por aprender de los estudiantes.

Es un estudio de tipo descriptivo, correlacional y con un diseño no experimental, las variables se evaluaron mediante el empleo del instrumento que en este caso fueron las fichas de observación, la población sobre la cual se trabajó estuvo conformada por los niños que cursan el primer grado del nivel primario del colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza ubicado en el distrito de Hualmay.

**Palabras claves:** Juegos vivenciales, técnicas participativas

## **ABSTRACT**

The present work entitled "Experiential games as a participatory strategy in first grade children of Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay", has as its main purpose to describe the relationship that exists between experiential games, which was elaborated with the main objective of "Determining experiential games as a participatory strategy in first grade children of school 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay".

Experiential games are activities that are carried out in a certain time and space in which children can express themselves, learn to function, which is why teachers use them as a tool that facilitates the teaching and learning process, as well as techniques Participatory are

workshops that seek to improve the interpersonal relationships of group members, motivate and awaken students' interest in learning.

It is a descriptive, correlational study with a non-experimental design, the variables were evaluated using the instrument, which in this case were the observation cards, the population on which we worked was made up of children who attend the first grade level elementary school 20983 Julio C. Tello la Esperanza located in the district of Hualmay.

**Keywords:** Experiential games, participatory techniques

## **INTRODUCCION**

El presente estudio busca describir los diversos juegos vivenciales y los beneficios que éstos tienen sobre el proceso de aprendizaje de los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay, además de exponer las diversas técnicas participativas que existen, las cuales ayudan a mejorar las relaciones interpersonales y la convivencia de los niños dentro del aula, sin dejar de lado la importancia que tiene el maestro ya que será el indicado para escoger el juego y taller que sea más adecuado, además de dirigirlo correctamente para obtener los mejores resultados.

Para fines prácticos la investigación se encuentra dividida de la siguiente manera:

Primer capítulo, aquí se explicará la realidad problemática que presenta el país con respecto al tema de investigación, se formulan los problemas, los objetivos así como también las justificaciones y la viabilidad de la investigación.

Segundo capítulo, aquí se muestran los antecedentes que nos sirvieron como sustento teórico para el desarrollo del estudio, mostrando estudios tanto nacionales como internacionales, las bases teóricas respectivas, la definición de términos básicos, las hipótesis que planteamos y la operacionalización de variables.

Tercer capítulo, aquí se plantea la metodología, el tipo y diseño de investigación, la población y su muestra, y la técnica que utilizamos para recolectar la información necesaria.

En el cuarto capítulo encontraremos la parte estadística para que finalmente en el quinto capítulo se presenten las fuentes de información tanto bibliográficas como hemerográficas y electrónicas, y los anexos.

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción de la realidad problemática.**

En la actualidad la educación ha cambiado mucho en nuestro país, en todas las áreas y niveles la educación se centra en descubrir cómo hacer para que el niño capte mejor la enseñanza que se le brinda y con ello potencie significativamente su aprendizaje además se busca que sean ellos mismos quienes participen activamente en la construcción de su conocimiento. La educación ya no es más la idea de un conocimiento que se transmite y el niño lo observa y aprende, sino que el modelo actual es más activo y participativo con el objetivo de lograr un aprendizaje de tipo significativo, para ello es necesario que los maestros utilicen nuevas estrategias de enseñanza que permitan a los estudiantes desarrollar sus

habilidades de síntesis y su capacidad de análisis, interviniendo directamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, formándose de forma integral con libertad de participar en el proceso educativo, creando lazos de tipo afectivo por medio de la convivencia diaria, poniendo en práctica los valores, respetando las normas y respetando a los demás.

Dado que los niños por naturaleza son seres activos, las actividades lúdicas representan por lo tanto una gran forma de expresarse, por ello es necesario su práctica para reforzar la construcción de nuevos aprendizajes, como se sabe, el juego ayuda al desarrollo sensorial y psicomotor de los niños lo que les permite desarrollar aspectos motrices, pero también tiene como beneficio el ayudar a comprender la realidad en la que vive y le permite conocer y entender el funcionamiento de lo que sucede a su alrededor, a través de él también pueden expresar sus pensamientos y sentimientos libremente, aquí hablamos de los juegos vivenciales.

## **Formulación del problema.**

### **1.1.1. Problema general.**

¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?

### **1.1.2. Problemas específicos.**

¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?

¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?

¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?

## **1.2. Objetivos de la investigación.**

### **1.3.1 Objetivo general.**

Describir los juegos vivenciales y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Describir los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

Describir los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

Describir los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay

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

### **1.4.1 Justificación teórica.**

La tesis fue elaborada con la intención de describir métodos novedosos de enseñanza, que permitan a los estudiantes ser parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, como es el caso de los juegos vivenciales y de las técnicas participativas que han demostrado motivar a los estudiantes en las clases, despertando su interés por participar de forma activa y captar mejor la información que se le brinda.

#### **1.4.2 Justificación práctica.**

Hoy en día existe la preocupación por mejorar la educación en nuestro país, la cual atraviesa por grandes problemas como son la desmotivación de los estudiantes, la falta de comunicación, y el contenido de las clases que muchas veces resulta aburrida por el falta de técnica de enseñanza de los maestros, para incentivar a los docentes a utilizar herramientas prácticas que mejoren el desarrollo de las clases se plantea a presente investigación

#### **1.4.3 Justificación metodológica.**

El uso de los juegos vivenciales son métodos de enseñanza sumamente importantes para el desarrollo de habilidades y capacidades en los niños, haciendo que aprendan a socializar con sus compañeros, trabajar en equipo, y desenvolverse mejor; la presente investigación hace una invitación a los docentes a utilizar las diversas técnicas de aprendizaje dentro de su currícula para mejorar de forma significativa el proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### **1.4.4 Justificación social.**

El objetivo principal de la presente investigación es mostrar a los docentes sobre la importancia de aplicar los juegos vivenciales en el salón de clases así como las diversas las técnicas participativas, además de describir sus diversos beneficios y ejemplos.

#### **Delimitación del estudio.**

La investigación se aplicó en niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza, ubicado en el distrito de Hualmay, provincia de Huaura y provincia de Lima.

#### **Viabilidad del estudio.**

La viabilidad del estudio está asegurada ya que todo el financiamiento fue cubierto por la misma autora, además de contar con el apoyo de la población, la muestra y la institución educativa sobre la cual se hizo el estudio, además de contar con recursos técnicos y bases teóricas suficientes.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la investigación.**

##### **Investigaciones internacionales**

**Díaz (2018)**, La autora nos describe a los juegos vivenciales y los plantea como una estrategia didáctica con la finalidad de incrementar la competencia de resolver problemas teniendo como base a la experiencia cotidiana, planteando una forma novedosa de enseñar y

que ésta vaya acorde con las exigencias del mundo actual en donde el aprendizaje sea un proceso significativo acorde con la realidad del alumnado y que busque la solución a los problemas académicos más comunes, para ello los juegos vivenciales han sido una gran oportunidad para que los estudiantes no vean el aprender como una actividad engorrosa y aburrida y se convierta en un proceso ameno y participativo, el estudio es de tipo descriptivo correlacional no experimental, contando con una población de 29 estudiantes que cursan el tercer año de secundaria, el instrumento utilizado fue la encuesta y luego del análisis de la información se llegó a la siguiente conclusión: *el empleo de actividades novedosas ha demostrado ser una gran motivación para el aprendizaje de los estudiantes así como también en la enseñanza de los maestros en las diversas áreas educativas, quedando evidenciado al obtener los resultados esperados, en el área de matemática la docente vio su enseñanza desde otra perspectiva resaltando la innovación, la diversión así como la participación de sus estudiantes, se recomienda mantener una vigilancia continua del uso de los juegos vivenciales con el objetivo de los estudiantes mantengan el nivel alcanzado.*

**Sotelo (2015).** El autor describe un grupo de técnicas participativas que benefician al proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollado en el curso de idioma inglés de alumnos que cursa el quinto año de la carrera de sociales, nos señala que dichas técnicas juegan un papel muy importante en el aprendizaje en general de los estudiantes ya que son un instrumento valioso en la metodología participativa ya que está comprobado que la principal razón por la cual los estudiantes presentan problemas de aprendizaje es porque señalan que las clases son monótonas, aburridas, sin dinámica , desmotivándolos y disminuyendo su interés por la clase, repercutiendo de forma significativa en su rendimiento académico en el curso de inglés, la tesis es de tipo descriptiva correlacional, se contó con una población de 34 estudiantes y los instrumentos utilizados con el fin de recaudar la información necesaria fueron las encuestas y las entrevistas, luego de su aplicación se llegó a la siguiente

conclusión: *quedo demostrado que las técnicas participativas influyen de forma significativa en el desenvolvimiento y aprendizaje de los estudiantes del idioma inglés, por lo tanto el maestro debe capacitarse de manera constante para su correcta aplicación y manejo.*

**Alarcón & Figueroa (2013).** Las autoras no presentan diversas técnicas participativas y nos hablan sobre la incidencia que ellas tienen en el correcto desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes que cursan en cuarto año de educación regular, las técnicas participativas son fundamentales para que los estudiantes puedan comprender lo que lee, pero siempre siendo guiados por sus maestros, para lo cual ellos deben estar correctamente capacitados sobre su uso, desarrollo y aplicación, la tesis es de tipo descriptivo por ello se utilizaron diversas fuentes de información con la finalidad de hacer una adecuada síntesis de la información, también es correlacional, no experimental, la población estuvo conformada por un total de 32 estudiantes, y para obtener la información necesario se utilizó como instrumentos a las encuestas y a la entrevista, llegando finalmente a la siguiente conclusión: *es necesario continuar con el empleo de las técnicas participativas ya que ha quedado evidenciado que éste aumenta el interés y la motivación de los estudiantes por aprender, además de reforzar a los estudiantes que muestran dificultades en el aprendizaje con nuevas técnicas que les permita captar mejor la información que se le brinda como son la lluvia de ideas y la mesa redonda, además se recomienda entrevistarse mensualmente con los padres de familia y maestros para conocer el avance de los estudiantes de las distintas asignaturas.*

✓ **Nivel nacional**

**Ruiz & Vera (2018),** las autoras nos muestran diversos talleres vivenciales con el fin de mejorar de forma significativa la convivencia de los niños en el aula, para lo cual contó con una población de 30 alumnos que cursaban el quinto grado, el diseño sobre el cual se trabajó fue el experimental, por lo cual se dividió a la población en un grupo de control y un grupo

experimental, el instrumento utilizado fue el cuestionario aplicado uno al inicio del estudio y otro al final quedando evidenciado la gran mejora en la convivencia de los niños en el aula luego de los resultados que se obtuvieron se pudo concluir que: *es recomendable la aplicación de talleres que tengan como tema principal la convivencia de los niños dentro del salón de clases, ya que por medio de éstos reforzaremos las buenas conductas como es el diálogo con respeto, la búsqueda de soluciones a problemas internos, erradicar la discriminación y los malos hábitos, a la vez que se fomenta la interacción entre los estudiantes, los enseña a convivir a pesar de las diferencias que pueden existir y por lo tanto mejora su proceso de enseñanza y aprendizaje.*

**Takacs (2017)**, el autor nos describe diversas técnicas participativas y busca su relación con el aprendizaje de los estudiantes del taller de tesis de alumnos de maestría, tienen como objetivo principal el mostrar la relación que hay entre las técnicas participativas y el aprendizaje de estudiantes que llevan el curso de taller de tesis, el estudio era de tipo descriptivo e inferencial, la muestra y población estuvo constituida por 18 estudiantes, de los cuales se pudo obtener la información necesaria para el desarrollo del presente estudio, encontrando un grado de significancia y por ende la hipótesis planteada se pudo validar y llegar a la siguiente conclusión: *es de suma importancia la implementación de técnicas participativas con el fin de crear espacios de aprendizaje y que los estudiantes participen en su elaboración de forma activa, además de recomendarse la utilización de estudios de casos como parte de las estrategias de tipo metodológica que aporten en el desarrollo de las capacidades y habilidades necesarias para aprender a investigar, para ello es útil motivar a los alumnos por medio del empleo de estrategias participativas desarrolladas de forma grupal, permitiendo desenvolverse, brindar sus opiniones, escuchar distintos puntos de vista y buscar soluciones a posibles problemas.*

**Trinidad & Sánchez (2014)**, los autores nos muestran la aplicación de diversos juegos vivenciales con el fin de solucionar problemas en el curso de matemáticas, se planteó con el objetivo de conocer cuáles eran los efectos que presentaban la aplicación de juegos vivenciales para la resolución de problemas en el área de matemáticas, el estudio es de tipo experimental, para lograr su objetivo implementó una serie de sesiones de aprendizaje en base a actividades lúdicas de tipo vivencial, para la variable matemática se utilizó una prueba específica para su medición la cual fue validada por expertos, la muestra estuvo conformada por un total de 35 estudiantes divididos en un grupo experimental y un grupo de control, obteniéndose de forma satisfactoria la información deseada, lo que les permitió llegar a la siguiente conclusión: *es necesario la práctica de los juegos vivenciales en la currícula escolar como una herramienta para la enseñanza del curso de matemáticas, además se recomienda emplearse en las sesiones de clase de los maestros ya que al ser una forma novedosa de enseñar despierta el interés y las ganas de participar de los niños permitiéndoles lograr más fácilmente el aprendizaje, Cabe resaltar que la mayoría de niños le tiene un cierto temor a las matemáticas esta resulta ser una buena alternativa para incrementar sus competencias.*

## **2.2 Bases teóricas.**

### **Variable juegos vivenciales**

#### **Concepto de juego**

El juego se define como la acción de forma voluntaria realizada en un tiempo y espacio determinado y que se ciñe a reglas que pueden ser el resultado de un conceso entre los participantes o pueden estar ya establecida, es además la forma de expresar felicidad, goce y libertad de los niños, los maestros muchas veces lo utilizan como instrumento didáctico para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, los niños ven al juego como una forma de representar a su mundo, de relacionarse con su medio, de expresar sus pensamientos, anhelos y fantasías. (Alva, 2015)

### **Concepto de vivencial**

Se define como la experiencia resultado de dos momentos: la primera vendría a ser la selección e interpretación para llegar a una conclusión y la segunda es el uso de la conclusión, su aplicación y finalmente la experiencia, con ello se puede decir que una persona es la suma de experiencias o vivencias obtenidas a lo largo de la vida, su acumulación crea aprendizajes tan significativos que terminan por condicionar y determinar la identidad de la persona, sus fortalezas y debilidades, la forma en cómo se relacionará con el mundo, su personalidad, su vocación, sus deseos, entre otros aspectos relevantes de su vida. (Aragón, 2014)

### **El juego vivencial.**

Los juegos vivenciales son un proceso mediante el cual las personas crean su propio conocimiento, ponen en práctica sus valores, refuerzan sus habilidades, y todo a través de su propia experiencia, por ello se considera una técnica participativa orientada a direccionar la conducta de las personas, ya que estimulada su disciplina, su determinación y su poder de decisión y todo en base a la experiencia. (Aragón, 2014)

El juego vivencial constituye una dinámica muy utilizada por los maestros ya que ayuda a los estudiantes en la toma de decisiones ante la presencia de problemas, potencia su

creatividad mediante la observación, la fantasía, la adquisición de conocimientos, desarrollo de habilidades y capacidades, hábitos de vida entre otros, (Aragón, 2014)

A nivel conductual tiene la capacidad de desarrollar una actitud crítica y a ser autocrítico, a tener iniciativa, a mejorar su actitud frente a la vida, a ser disciplinado, respetuoso, ser perseverante, tenaz, puntual, responsable, a practicar el compañerismo, lealtad, etc. (Martínez, 2012)

A nivel afectivo se motiva al compañerismo, fomenta la solidaridad, a brindar ayuda y a pedirla si se necesita. (Martínez, 2012)

### **Ventajas de los juegos vivenciales**

Entre las ventajas que resaltan de los juegos vivenciales se encuentra el hecho de que el niño será capaz de tomar decisiones de forma democrática y oportuna, incrementará su motivación por participar en las actividades, se evidencia el grado de aprendizaje que se logra durante las clases, empieza a solucionar sus problemas, acepta las consecuencias de sus errores, aprende a autocontrolarse, a respetar la opinión de sus compañeros, intercambia ideas y experiencias, en forma general las ventajas se pueden dividir en:

- **La participación:**

Es el pilar fundamental de la actividad lúdica, aquí el estudiante expresa su fuerza tanto física como intelectual, los juegos se consideran una necesidad para los niños, ya que por medio de ellos se autoconoce y se acepta como es, si se limita su practica la consecuencia sería que el niño acepte valores de otros y lo vuelve dependiente además su enseñanza sería netamente memorística y enciclopedista muy distinto a lo que en la actualidad se busca, que es una educación de tipo participativa (Rojas, 2014)

- **El dinamismo:**

Hace referencia a la importancia del tiempo en el juego, toda actividad lúdica tiene un principio y un final por ello es un determinante importante, además que el juego significa movimiento y desarrollo corporal. (Rojas, 2014)

- **Entretenimiento:**

Los juegos reflejan situaciones amenas, alegres y entretenidas que logran un efecto de tipo emocional en los niños dando un motivo importante para que participen activamente y con entusiasmo, sin dar lugar al aburrimiento o a la rutina. (Rojas, 2014)

- **El desempeño de roles:**

Los niños al jugar interpretan e imitan personajes que muchas veces sacan de su propia experiencia o de su imaginación, improvisando situaciones que despierten su interés, como ser el maestro que enseña o el doctor que todo lo cura. (Rojas, 2014)

- **La competencia**

Esta característica de la actividad lúdica busca resultados que reflejen el esfuerzo que se le pone al juego, además de ser una forma de motivar la participación del niño, sin la competencia no hay juego, y este conlleva a que la actividad sea dinámica, haciendo que el niño se esfuerce física e intelectualmente. (Rojas, 2014)

### **Característica de los juegos vivenciales:**

A continuación se describen siete características primordiales que presentan los juegos vivenciales y que llevarán a su éxito.

- **Ambientación**

Esta característica es difícil de lograr, ya que para ello la persona que dirigirá la actividad lúdica debe estar seguro del juego que practicarán sus alumnos, tener dominio de los

integrantes, saber dirigirlos y tener la seguridad de que todos participaran de forma activa en otras palabras debe tener un dominio total y absoluto de todo el grupo. (Alva, 2015)

- **La edad**

La actividad se desarrolla según la edad de los integrantes, por ejemplo para niños se recomienda la práctica de juegos alegres y movidos, en donde los niños puedan expresar su creatividad, ya que se considera que juegan a todo; en cambio con los adolescentes se recomiendan actividades de competencia, en donde puedan exponer sus destrezas, habilidades y capacidades; para los jóvenes se recomienda el empleo de juegos de razonamiento y destreza mental en tanto que para los adultos lo ideal son juegos pasivos, como por ejemplo de canto. (Alva, 2015)

- **Análisis previo:**

Éste es el primer paso para el desarrollo del juego, aquí el moderador pondrá en consideración las reglas que se seguirán, así como las restricciones y la forma en cómo se desarrollará la actividad. (Alva, 2015)

- **Escoger el juego indicado:**

El docente teniendo en consideración las características antes mencionadas hará una lluvia de ideas con posibles actividades a realizar, teniendo en cuenta que deben ser novedosas, que despierten el interés de los niños y que los motive a participar activamente y que logre los objetivos deseados. (Alva, 2015)

- **Ensayos:**

Antes de empezar con la actividad de manera formal, es necesario practicar para saber si el niño entendió bien las instrucciones, reglas y recomendaciones establecidas por el maestro. (Alva, 2015)

- **Desarrollo:**

Aquí se habla de la realización en sí del juego. (Alva, 2015)

### **Dimensiones de los juegos vivenciales:**

#### **Juego de construcción**

Los juegos de construcciones son las actividades que tienen como característica principal el uso y manipulación de objetos con la finalidad de construir algo, estos juegos acompañan a los niños a lo largo de todo su desarrollo, y va siendo más complejo conforme el niño vaya creciendo y adquiriendo mayor capacidad psicomotora, el juego en un inicio como colocando cubos uno encima de otro, luego completando rompecabezas de pocas piezas y se desarrolla hasta lograr armas juguetes completos o rompecabezas con muchas piezas. (García, 2014)

#### **Juegos simbólicos**

Este tipo de juegos también son llamados juegos representacionales, inician por lo general a los dos años de edad como una necesidad de representar ejemplos que llamen la atención de los pequeños, y se vuelven muy comunes de realizar hasta aproximadamente los siete años de edad, aquí los niños por medio de los juegos ponen en evidencia su comportamiento que va siendo parte de su personalidad, acomodando la realidad según su beneficio, éstos pueden desarrollarse de forma colectiva o individual y en diversos grados de complejidad. (García, 2014)

Estas actividades lúdicas evolucionan conforme la edad de los niños, ya sea de forma sencilla hasta que empieza a utilizar instrumentos o su propio cuerpo para enriquecer su representación haciéndola de esa forma más compleja y elaborada en las cuales pueden aparecer las interacciones sociales. (García, 2014)

Este tipo de juegos necesitan que el niño tenga conocimiento del libreto que debe seguir, es decir que se ciña a los guiones y pasos establecidos para seguir una secuencia de acciones ordenadas porque por más ficticia que sea la representación la idea es que el niño reproduzca lo más parecido posible a la actividad establecida. (Nieto, Olivares y Sepúlveda, 2017)

- **Juego de reglas**

A los 6 años aproximadamente empiezan actividades lúdicas con un contenido social, en las cuales las tareas son compartidas con sus compañeros, y empieza a ser consciente de la existencia de reglas que regirán el juego y que deben cumplirse. (García, 2014)

El juego de reglas está compuesto por un grupo de normas que todos los integrantes deben conocer y respetar, uno de los principales problemas que se encuentran al empezar los juegos de reglas es que algunos niños son incapaces de controlar sus impulsos y deseos personales, llegando muchas veces a dificultar el correcto desarrollo de la actividad lúdica. (Nieto, Olivares y Sepúlveda, 2017)

Para lograr el éxito de este tipo de juegos, el niño debe ser capaz de seguir las reglas que implica el desarrollo de estas actividades, y para ello debe dejar de lado el pensamiento egocéntrico que muchas veces acompaña a los seres humanos y aprender a ser más empático con sus compañeros. (Nieto, Olivares y Sepúlveda, 2017)

### **Variable técnicas participativas**

Las técnicas participativas son un componente de la metodología en sí, es decir son medios o procedimientos para poner en práctica una metodología de tipo participativa y consiste en diversas actividades como son las dinámicas, las de títeres, los juegos populares o cualquier otra que tenga como fin la participación, en análisis, y la reflexión de los que la realizan, por ello no se consideran como un pasatiempo sino como un instrumento que facilita el aprendizaje de los estudiantes. (Paredes, 2014)

Es importante diferenciar a las estrategias participativas de las actividades de aprendizaje, las cuales consisten en un proceso ordenado y sistemático de aprendizaje orientado a un curso en particular, en cambio las estrategias participativas son la forma en que se llevan a cabo estas actividades de aprendizaje, en otras palabras, las estrategias son la manera de dirigir la capacidad que se desea lograr en cambio las actividades de aprendizaje son las acciones que se deben realizar a fin de aprender un contenido y por ende lograr la capacidad. (Paredes, 2014)

Los estudiantes por ejemplo se dan cuenta que tienen habilidades para leer de forma correcta y eficaz cuando al preguntar sobre los textos utilizan estrategia mentales que están asociadas de forma directa a experiencias propias, lo que les permite adueñarse la mayor cantidad de información, por ello que las estrategias participativas son muy útiles para el propio lector. (Calero, 2013)

### **Tipos de técnicas participativas**

Señalaremos los tipos de técnicas visuales según sea el sentido que emplearemos para comunicarnos:

- **Técnicas vivenciales:** estas técnicas se caracterizan por recrear una situación irreal, en las cuales los participantes se involucran a tal nivel que reaccionan y toman actitudes de forma espontánea, estas dinámicas se desarrollan por entretener o para analizar una situación determinada, aquí podemos nombrar como ejemplo a los juegos de memoria o presentación de parejas. (Calero, 2013)
- **Técnicas con actuación:** estas técnicas expresan la expresión corporal de las personas, y mediante su realización los personajes representan diversas situaciones sobre comportamientos de personas y formas de pensar, aquí podemos señalar como ejemplo al teatro de títeres. (Calero, 2013)

- **Técnicas audiovisuales:** estas técnicas utilizan como instrumentos a elementos visuales y sonoros o la combinación de ambos, permitiendo con ello brindar información adicional o enriquecer el conocimiento sobre un tema, entre los ejemplos que se destacan son la proyección de videos y el radiodrama. (Calero, 2013)
- **Técnicas visuales:** Aquí se habla de la unión de dos técnicas las escritas y las gráficas, en la primera hace referencia a los instrumentos materiales que se necesitan para escribir como es el papelote, las hojas y lo segundo nos habla de del producto final como son los dibujos, los gráficos, los afiches, etc. (Calero, 2013)

### **Consideraciones para el correcto desarrollo de las técnicas participativas:**

**La cantidad de personas.**\_ a pesar de que la recomendación general es trabajar con grupos que integran no más de 40 personas, pero en este caso se ha comprobado buenos resultados cuando se trabaja con grupos que integren de 10 hasta 80 personas. (Villaverde, 2015)

**Característica del moderador.**\_ debe manejar bien el idioma nativo, debe conocer bien el tema y el desarrollo de la técnica, se recomienda que practique la técnica antes de su empleo, ser una persona creativa y flexible a cambios, conocer el manejo de los elementos audiovisuales si se emplean además de ser dinámico, analítico y tener buena capacidad de síntesis. (Villaverde, 2015)

Es importante resaltar que los objetivos principales del desarrollo de las técnicas participativas son que los integrantes participen activamente, además que integren entre ellos, que logren entender y comprender el tema del que se trata, que se sientan motivados por aprender y lograr un cambio significativo en su forma de pensar, y sentir con respecto al tema que se desarrolla. (Villaverde, 2015)

## **Dimensiones de la variable técnicas participativas:**

### **1. Técnicas de presentación y animación:**

Estas técnicas se dividen a la vez en:

**Técnicas de presentación:** Éstas técnicas permiten a los participantes que se presenten ante todo el grupo, que socialicen y conozcan a los demás integrantes del grupo, con ello se crea un ambiente amical, de confianza, en donde todos participen y donde todos se sientan iguales, por lo general estos tipos de técnicas son vivenciales ya que todos los integrantes participan en el evento, entre estas técnicas destacan la presentación por parejas, o la telaraña. (Fuentes y otros, 2000)

**Técnicas de animación:** el objetivo principal de éste tipo de técnica es crear y mantener un ambiente de confianza entre los integrantes del grupo, lo que les incitará a participar activamente durante el desarrollo del taller y el proceso de enseñanza y aprendizaje haciendo que los integrantes se relajen y se involucren, la técnica que aquí destaca es “El barco se hunde”. (Fuentes y otros, 2000)

#### **Ejemplo: Participación por pareja**

Para el desarrollo de esta técnica se deben cortar en dos las fichas y se reparten al azar entre todos los participantes del taller, la idea es que cada uno busque a la persona que tiene la otra mitad de su imagen, al ubicarlo se iniciará una conversación de presentación entre ambos, para ello el moderados debe haber explicado previamente cómo se dirigirá esta conversación y que información debe obtener el uno del otro, luego cada persona presentará a su compañero y dará información como su nombre completo, su edad, dirección, quienes conforman su familia, que espera conseguir del taller y otros datos que ayuden en la presentación. (Paredes, 2014)

## **2. Técnicas de análisis y profundización:**

Aquí se reúnen un serie de técnicas de tipo vivencial, técnicas de actuación y técnicas audiovisuales, se caracterizan principalmente porque permiten analizar con más profundidad los temas aprendidos en el taller, haciendo que los participantes entiendan y comprendan mejor los temas tratados, haciendo a la vez que puedan sacar su propias conclusiones y transmitirlo con sus propias palabras, los ejemplos que aquí destacan son el juego de memoria, la lluvia de ideas, los títeres, la proyección de videos, el radiodrama, la proyección de diapositivas, etc. (Fuentes y otros, 2000)

### **Ejemplo: Lluvia de ideas**

El moderador elegirá un tema que sea de interés común, por ejemplo el problema de la falta de agua, la deforestación de árboles, etc., a la vez el mismo moderador elaborará un determinado número de preguntas que desee sean respondidas por el grupo, expresándolas de una forma clara, concisa y precisa a todos los integrantes del grupo y con la ayuda de un plumón y una pizarra irá anotando las respuestas que sean distintas y con un aspa si la idea se repite, se cuentan las respuestas iguales y se inicia un pequeño debate para luego sacar una conclusión general sobre el tema tratado. (Paredes, 2014)

**3. Técnicas de evaluación:** Esta técnica da la posibilidad de evaluar indicadores con el objetivo de mejorar en un futuro la organización del evento, entre los indicadores que se pueden evaluar está la participación de los integrantes, las técnicas que se utilizaron, el entendimiento del tema, la elaboración del libreto, la motivación, el entusiasmo y la opinión de los participantes, etc., los ejemplos que aquí destacan son la pelota preguntona, el relato, los rostros, etc. (Fuentes y otros, 2000)

### **Ejemplo: Técnica “La pelota preguntona”**

El moderador escribirá en un cuaderno una serie de preguntas que desea que los integrantes respondan, para lo cual utilizará una pelota que lanzará a un integrante, éste al recibir la pelota responderá la pregunta para luego lanzar la pelota hacia otro integrante, el moderador escogerá otra pregunta, al responderla lanzara nuevamente la pelota y así sucesivamente hasta agotar el total de preguntas que escribió el moderador. (Paredes, 2014)

### **2.3. Bases Filosóficas**

Las bases que centran la filosofía es el estudio del hombre, su comportamiento en la sociedad y las actitudes frente a sus pare, desde el punto de vista educativo estos cimientos se forman en las escuelas donde los maestros juegan el papel más importante para la formación de un ser humano, Los hombres hacen filosofía desde el momento que meditan circunstancias para encontrar un sentido a los problemas y a sus soluciones, la inteligencia y la prudencia hacen feliz al hombre por tener las respuestas asertivas ante diversas circunstancias, la infancia es importante para esta formación y los tutores son los responsables directos en formar hombres preparados para la sociedad.

### **2.4. Definición de términos básicos.**

#### **Juego:**

Se define como la acción de forma voluntaria realizada en un tiempo y espacio determinado y que se ciñe a reglas que pueden ser el resultado de un conceso entre los participantes o pueden estar ya establecida, es además la forma de expresar felicidad, goce y libertad de los niños (Alva, 2015)

### **Vivencial:**

Se define como la experiencia resultado de dos momentos: la primera vendría a ser la selección e interpretación para llegar a una conclusión y la segunda es el uso de la conclusión, su aplicación y finalmente la experiencia, con ello se puede decir que una persona es la suma de experiencias o vivencias obtenidas a lo largo de la vida. (Aragón, 2014)

### **Juego vivencial:**

Es un proceso mediante el cual las personas crean su propio conocimiento, ponen en práctica sus valores, refuerzan sus habilidades, y todo a través de su propia experiencia, por ello se considera una técnica participativa orientada a direccionar la conducta de las personas. (Aragón, 2014)

### **Juego de construcción:**

Son las actividades que tienen como característica principal el uso y manipulación de objetos con la finalidad de construir algo, estos juegos acompañan a los niños a lo largo de todo su desarrollo. (García, 2014)

**Juegos simbólicos:** son juego que inician con la necesidad de representar ejemplos que llamen la atención de los pequeños, y se vuelven muy comunes de realizar hasta aproximadamente los siete años de edad. (García, 2014)

## **2.5. Hipótesis.**

### **Hipótesis general**

Existe relación significativa entre los juegos vivenciales y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay

### **Hipótesis específicas**

Existe relación significativa los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

Existe relación significativa los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

Existe relación significativa los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay

### **2.6. Operacionalización de variables.**

**Tabla 1. Operacionalización de variables**

<b>Variables</b>	<b>Definición Conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items</b>
			<ul style="list-style-type: none"><li>• El niño(a) forma torres de</li></ul>	

<p><b>Los juegos vivenciales</b></p>	<p>Son el proceso mediante el cual las personas crean su propio conocimiento, ponen en práctica sus valores, refuerzan sus habilidades, y todo a través de su propia experiencia, por ello se considera una técnica participativa orientada a direccionar la conducta de las personas. (Aragón, 2014)</p> <p>Son medios o procedimientos</p>	<p>Juegos vivenciales de construcción</p> <p>Juegos vivenciales simbólicos</p> <p>Juegos vivenciales de reglas</p> <p>Técnicas de presentación y animación</p>	<p>cubos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño(a) arma rompecabezas sin dificultad</li> <li>• El niño(a) arma figuras con legos.</li> <li>• El niño(a) utiliza su imaginación para crear sus propios juguetes</li> <li>• El niño(a) se disfraza para representar a sus personajes favoritos</li> <li>• El niño(a) representa escenas de su imaginación.</li> <li>• El niño(a) respeta las reglas del juego</li> <li>• El niño(a) sabe ganar o perder cuando juega con sus compañeros</li> <li>• El niño(a) realiza y entiende el juego de piedra papel y tijera</li> <li>• El niño(a) es capaz de presentarse correctamente</li> <li>• El niño(a) se involucra con el resto del grupo.</li> <li>• El niño(a) entra en confianza</li> </ul>	<p>Fichas de observación</p>
--------------------------------------	--	--	---	------------------------------

Técnicas participativas	para poner en práctica una metodología de tipo participativa y consiste en diversas actividades como son las dinámicas, las de títeres, los juegos populares o cualquier otra que tenga como fin la participación. (Paredes, 2014)	Técnicas de análisis y profundización  Técnicas de evaluación	luego de la presentación <ul style="list-style-type: none"> <li>• El niño(a) analiza los conocimientos que se le brinda.</li> <li>• El niño(a) reflexiona lo aprendido en clases</li> <li>• El niño(a) respeta y expresa sus ideas sin temor.</li>   <li>• El niño(a) participa activamente durante el taller</li> <li>• El niño(a) es capaz de resolver las preguntas que se le proponen.</li> <li>• El niño(a) comprende las enseñanzas brindadas en el taller.</li> </ul>	Ficha de observación
-------------------------	--	---	--	----------------------

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Diseño de investigación**

El grado de investigación realizada para el presente estudio es el diseño no experimental, básico y correlacional.

Toda investigación parte de una idea, las cuales se obtienen de distintas fuentes de información y la calidad que éste contiene no tiene que ver con la fuente de procedencia, una

tesis de tipo correlacional tiene como objetivo dar a conocer la relación que existe entre dos variables, cabe resaltar que el autor puede realizar una descripción de tipo comparativa entre grupos, personas u objetos, todo ello con la única finalidad de producir nuevo conocimiento.

Un estudio no experimental es aquel que se desarrolla sin la manipulación de las variables, es decir se limita a observar los problemas en su ambiente y analizarlos.

### **3.2 Población y muestra**

#### **Población:**

La población nos muestra el número total de personas u objetos que son analizados en una investigación, sin tomar en cuenta los criterios de exclusión, es decir hablamos del universo sobre el cual se trabajará, para el estudio se consideraron a los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay que suman un total de: 296 niños.

#### **Muestra:**

La muestra señala un subconjunto de elementos que se toman del total del universo, para el estudio se consideraron a 60 alumnos.

### **3.3. Técnica de recolección de datos**

El instrumento que mejor se adapta a la presente tesis es la ficha de observación, ya que nuestra población está conformada por niños, por lo tanto los encargados de su llenado serán los propios maestros, las fichas de observación están conformadas por tres dimensiones por cada variable, y a la vez cada dimensión tiene tres indicadores que se representan a través de preguntas.

### **3.4. Técnicas para el procedimiento de la información**

Con la información obtenida de nuestro trabajo de investigación se procedió al procesamiento de la información, con la elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, se utilizó para ello el SPSS (programa informático Statistical Package for Social Sciences versión 20.0 en español), para hallar resultados de la aplicación de las fichas de observación.

## Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Construcción		4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Simbólicos		4	Bajo	4 -7

			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
De reglas	4		Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12-16
<b>Juegos vivenciales</b>	12		Bajo	12 -23
			Medio	24 -35
			Alto	36 -48

**Tabla 2**

*Variable Y*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>N ítems</b>	<b>Categorías</b>	<b>Intervalos</b>
Técnicas de presentación y animación		4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Técnicas de análisis y profundización		4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12 -16
Técnicas de evaluación		4	Bajo	4 -7
			Medio	8 -11
			Alto	12-16
<b>Técnicas participativas</b>		12	Bajo	12 -23
			Medio	24 -35
			Alto	36 -48

### **3.1. Técnicas para el procesamiento de la información**

#### **a. Descriptiva**

- Análisis descriptivo por variables y dimensiones con tablas de frecuencias y gráficos.

#### **b. Inferencial**

Proporcionará la teoría necesaria para inferir o estimar la generalización o toma de decisiones sobre la base de la información parcial mediante técnicas descriptivas. Se someterá a prueba:

- Las hipótesis
- Análisis de los cuadros de doble entrada

Se hallará el **Coefficiente de correlación de Spearman**,  $\rho$  (ro) que es una medida para calcular de la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

## CONFIABILIDAD

El alfa de Cronbach no deja de ser una media ponderada de las correlaciones entre las variables (o ítems) que forman parte de la escala. Puede calcularse de dos formas: a partir de las varianzas o de las correlaciones de los ítems.

A partir de las correlaciones entre los ítems, el alfa de Cronbach se calcula así:

$$\alpha = \frac{np}{1 + p(n - 1)},$$

donde

- $n$  es el número de ítems y
- $p$  es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los ítems.

### Midiendo los ítems de la variable Juegos vivenciales

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,769	12

### Midiendo los ítems de la variable Técnicas participativas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,762	12

**CAPÍTULO IV**  
**RESULTADOS**

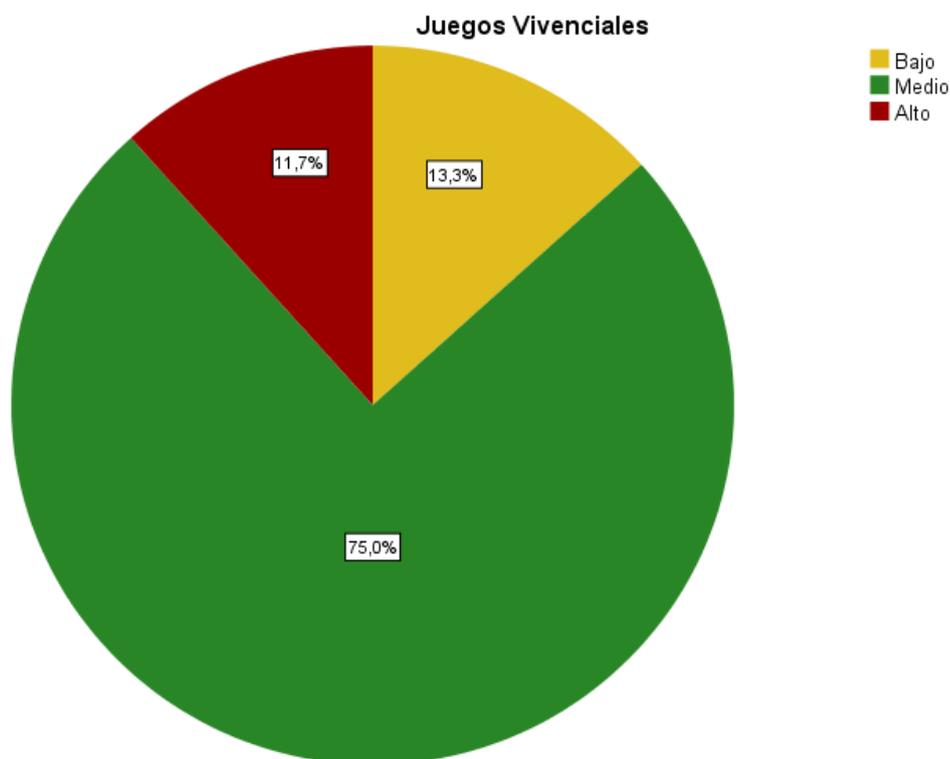
#### 4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

<i>Juegos Vivenciales</i>					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	Bajo	8	13.3	13.3	13.3
	Medio	45	75.0	75.0	88.3
	Alto	7	11.7	11.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

Figura 1



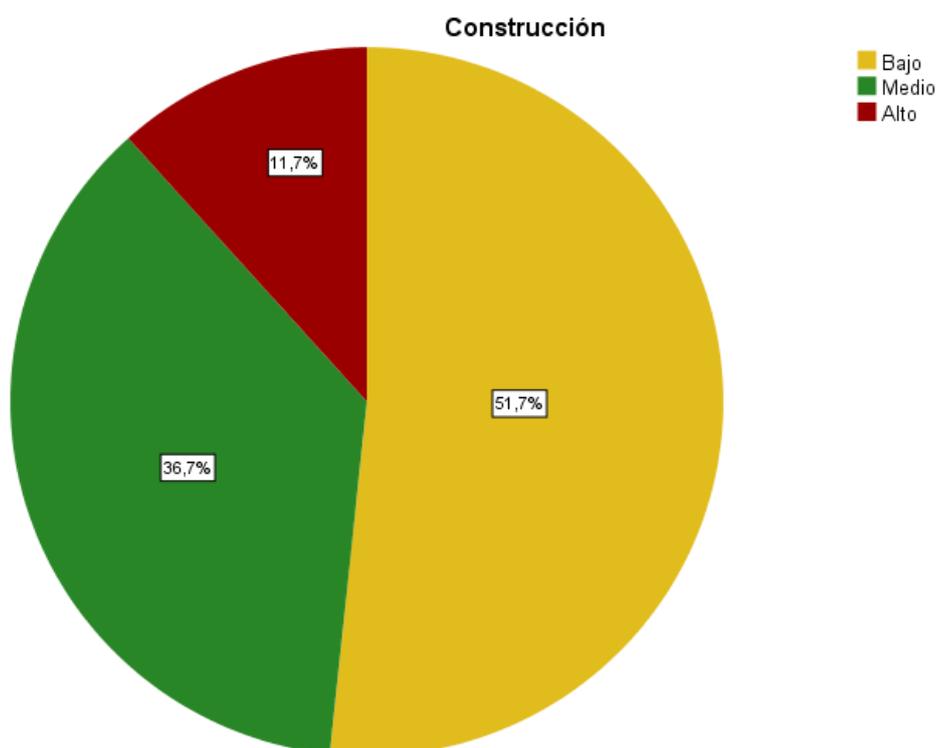
De la fig. 1, un 75,0% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la variable juegos vivenciales en un nivel medio, un 13,3% en un nivel bajo y un 11,7% la disponen en un nivel alto.

**Tabla 4**

<i>Construcción</i>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	31	51.7	51.7	51.7
	Medio	22	36.7	36.7	88.3
	Alto	7	11.7	11.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

Figura 2



De la fig. 2, un 51,7% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la dimensión construcción en un nivel bajo, un 36,7% en un nivel medio y un 11,7% la disponen en un nivel alto.

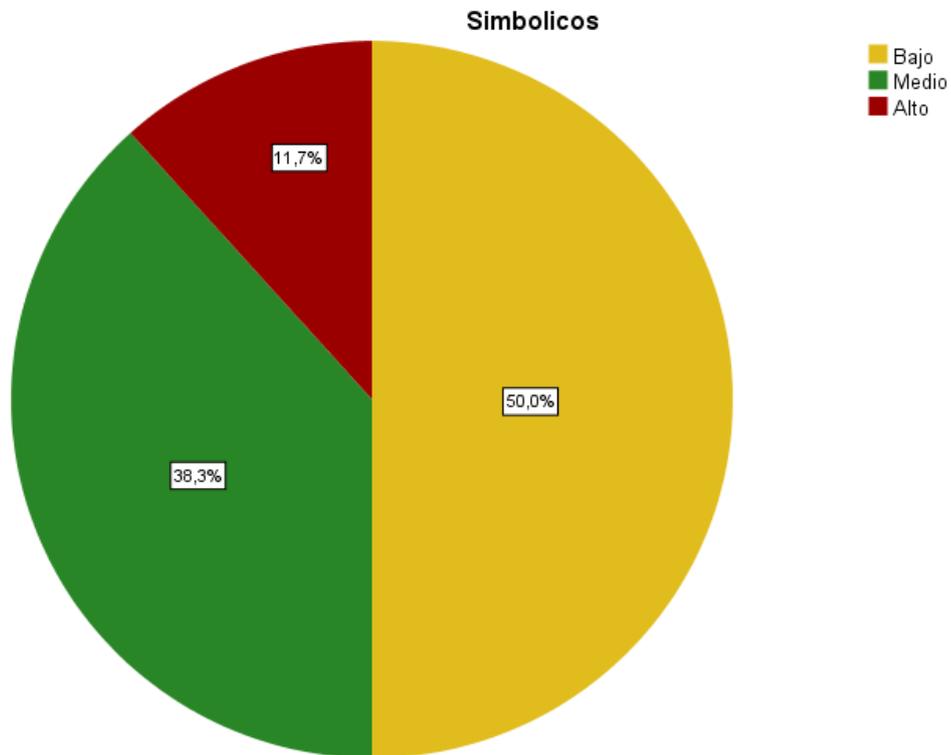
**Tabla 5**

*Simbólicos*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Bajo	30	50.0	50.0	50.0
Medio	23	38.3	38.3	88.3
Alto	7	11.7	11.7	100.0
Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

Figura 3



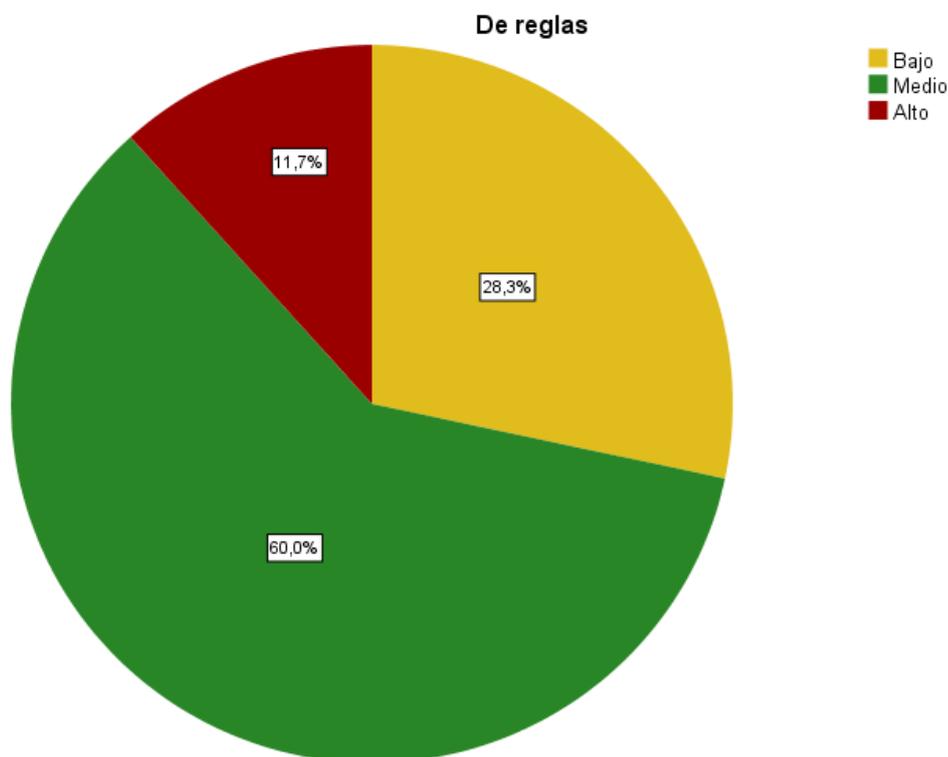
De la fig. 3, un 50,0% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la dimensión simbólicos en un nivel bajo, un 38,3% en un nivel medio y un 11,7% la disponen en un nivel alto.

**Tabla 6**

<i>De reglas</i>					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	Bajo	17	28.3	28.3	28.3
	Medio	36	60.0	60.0	88.3
	Alto	7	11.7	11.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

**Figura 4**



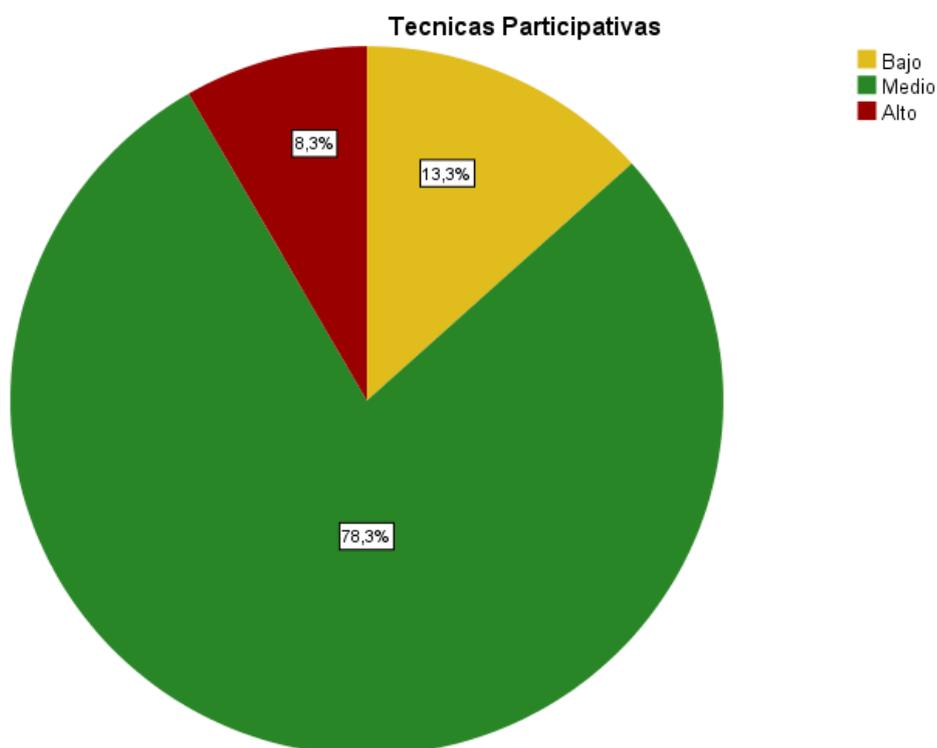
De la fig. 4, un 60,0% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la dimensión de reglas en un nivel medio, un 28,3% en un nivel bajo y un 11,7% la disponen en un nivel alto.

**Tabla 7**

<i>Técnicas Participativas</i>					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	Bajo	8	13.3	13.3	13.3
	Medio	47	78.3	78.3	91.7
	Alto	5	8.3	8.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

Figura 5



De la fig. 5, un 78,3% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la variable Técnicas participativas en un nivel medio, un 13,3% en un nivel bajo y un 8,3% la disponen en un nivel alto.

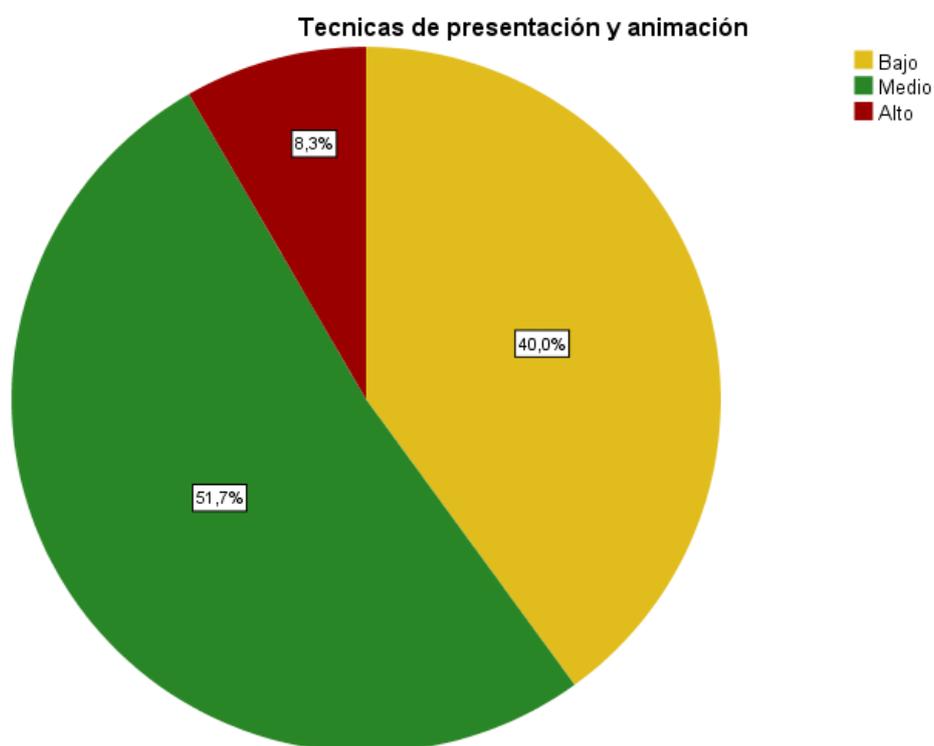
**Tabla 8**

*Técnicas de presentación y animación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
Bajo	24	40.0	40.0	40.0
Medio	31	51.7	51.7	91.7
Alto	5	8.3	8.3	100.0
Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

Figura 6



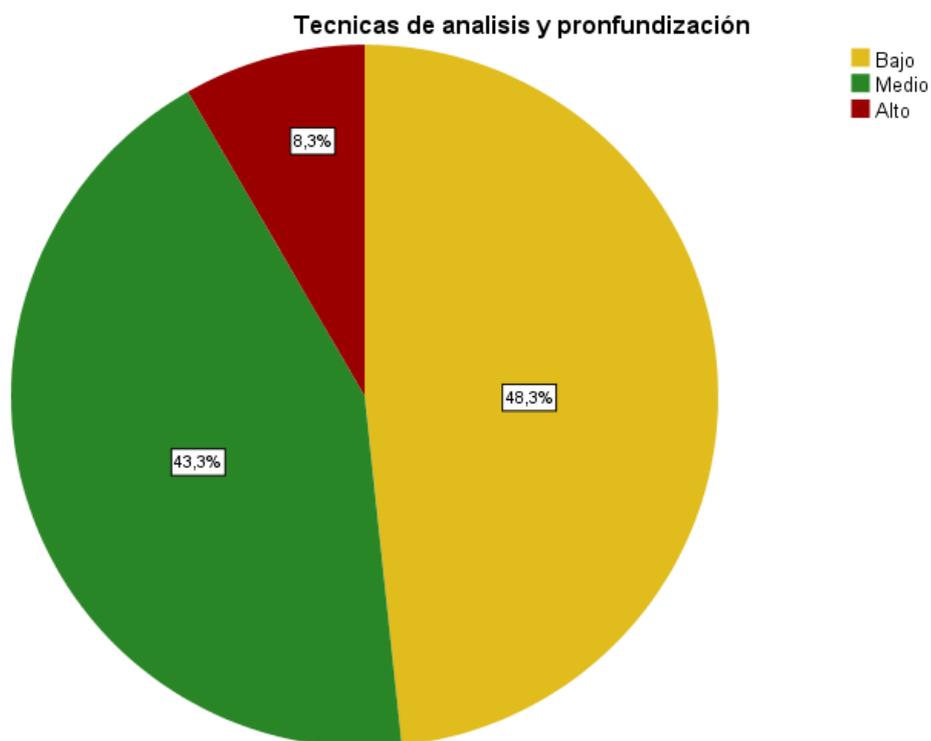
De la fig. 6, un 51,7% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la dimensión Técnicas de presentación y animación en un nivel medio, un 40,0% en un nivel bajo y un 8,3% la disponen en un nivel alto.

**Tabla 9**

<i>Técnicas de análisis y profundización</i>					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	Bajo	29	48.3	48.3	48.3
	Medio	26	43.3	43.3	91.7
	Alto	5	8.3	8.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

Figura 7



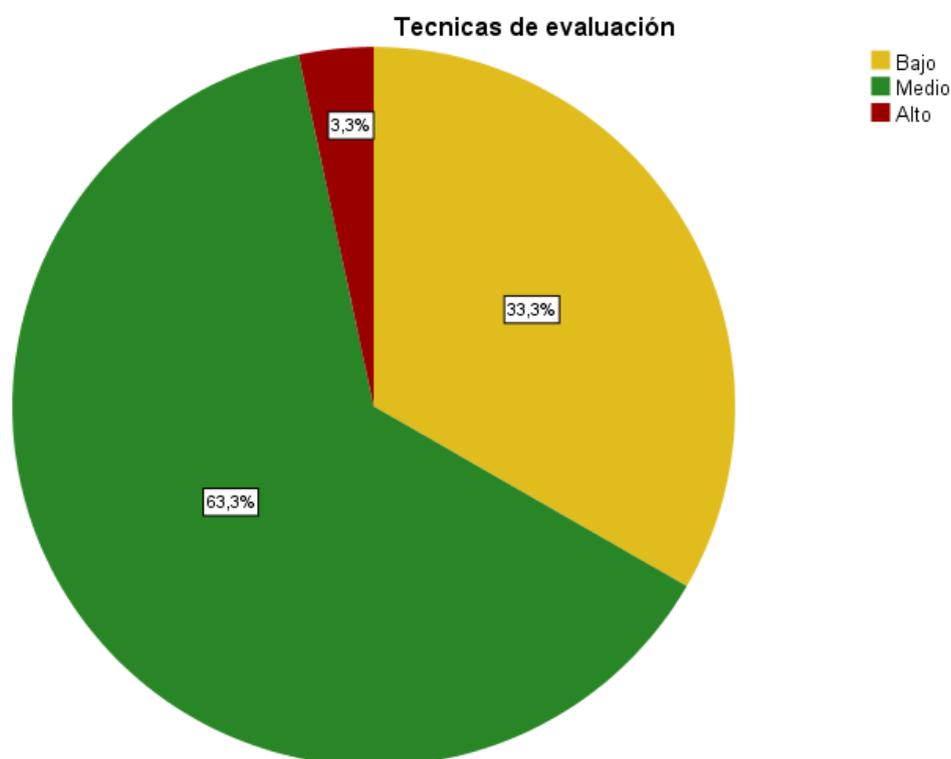
De la fig. 7, un 48,3% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la dimensión Técnicas de análisis y profundización en un nivel bajo, un 43,3% en un nivel medio y un 8,3% la disponen en un nivel alto.

**Tabla 10**

<i>Técnicas de evaluación</i>					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	Bajo	20	33.3	33.3	33.3
	Medio	38	63.3	63.3	96.7
	Alto	2	3.3	3.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

**Fuente:** Ficha de observación aplicado a los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay.

Figura 8



De la fig. 8, un 63,3% de los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello La Esperanza Hualmay, mencionan a la dimensión Técnicas de evaluación en un nivel medio, un 33,3% en un nivel bajo y un 3,3% la disponen en un nivel alto.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: Existe relación significativa entre los juegos vivenciales y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

H<sub>0</sub>: No existe relación significativa entre los juegos vivenciales y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

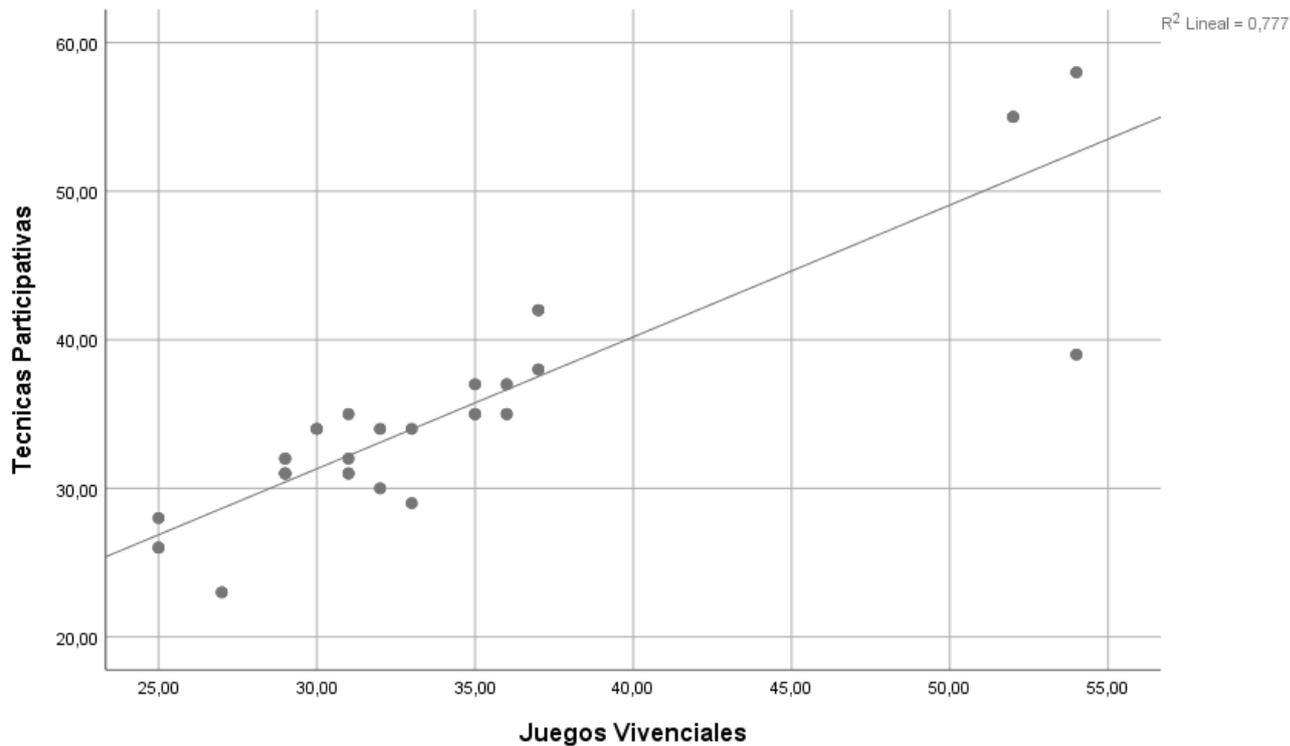
**Tabla 11**

*Los juegos vivenciales y la estrategia participativa*

			Juegos Vivenciales	Técnicas Participativas
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1.000	.894**
	Juegos Vivenciales	Sig. (bilateral)	.	.000
		N	60	60
	Técnicas Participativas	Coefficiente de correlación	.894**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	60	60

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

La tabla 11 expresa una correlación de  $r = 0,894$  con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto, evidenciamos que existe relación entre los juegos vivenciales y la estrategia participativa en los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud muy buena.



**Figura 9.** Los juegos vivenciales y las técnicas participativas

**Hipótesis específica 1**

**H1:** Existe relación significativa entre los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

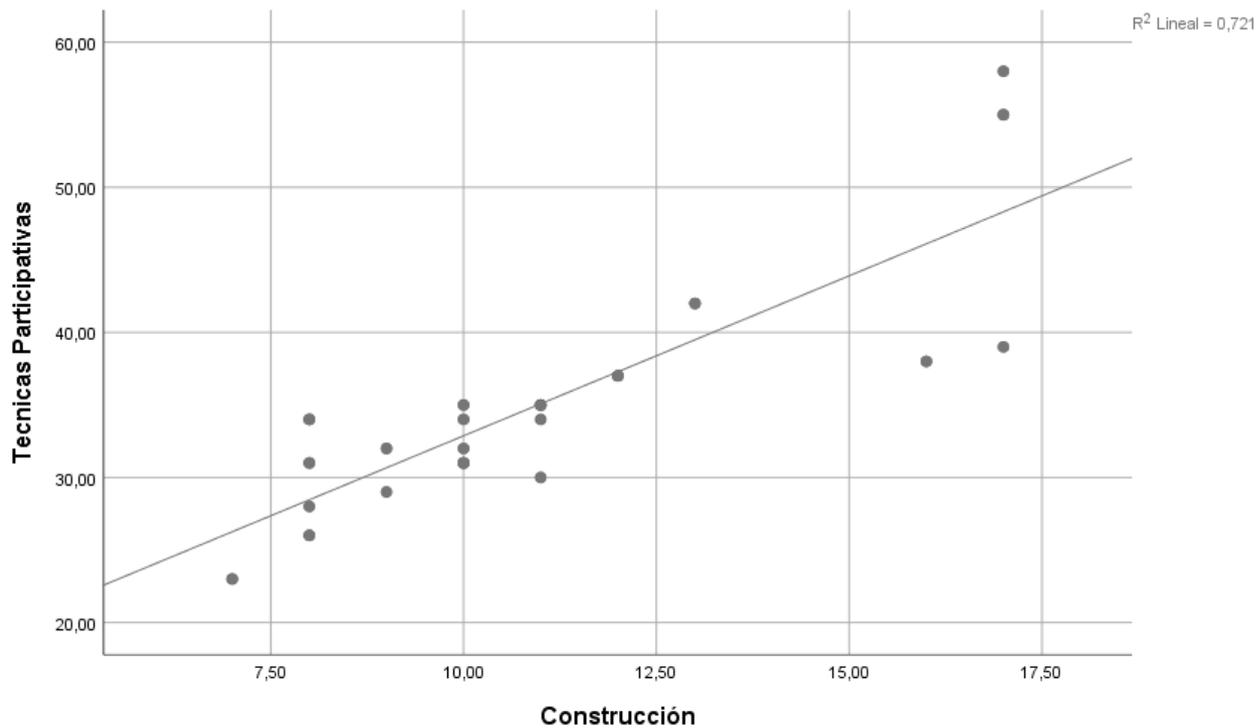
**Tabla 12**

*Los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas*

			Construcción	Técnicas Participativas
Rho de Spearman	Construcción	Coefficiente de correlación	1.000	.876**
		Sig. (bilateral)	.	.000
	Técnicas Participativas	Coefficiente de correlación	.876**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	60	60

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

La tabla 12 expresa una correlación de  $r = 0,876$  con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto, evidenciamos que existe relación entre los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud muy buena.



**Figura 10.** Los juegos vivenciales de construcción y las técnicas participativas

## Hipótesis específica 2

**H1:** Existe relación significativa entre los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

**H0:** No existe relación significativa entre los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

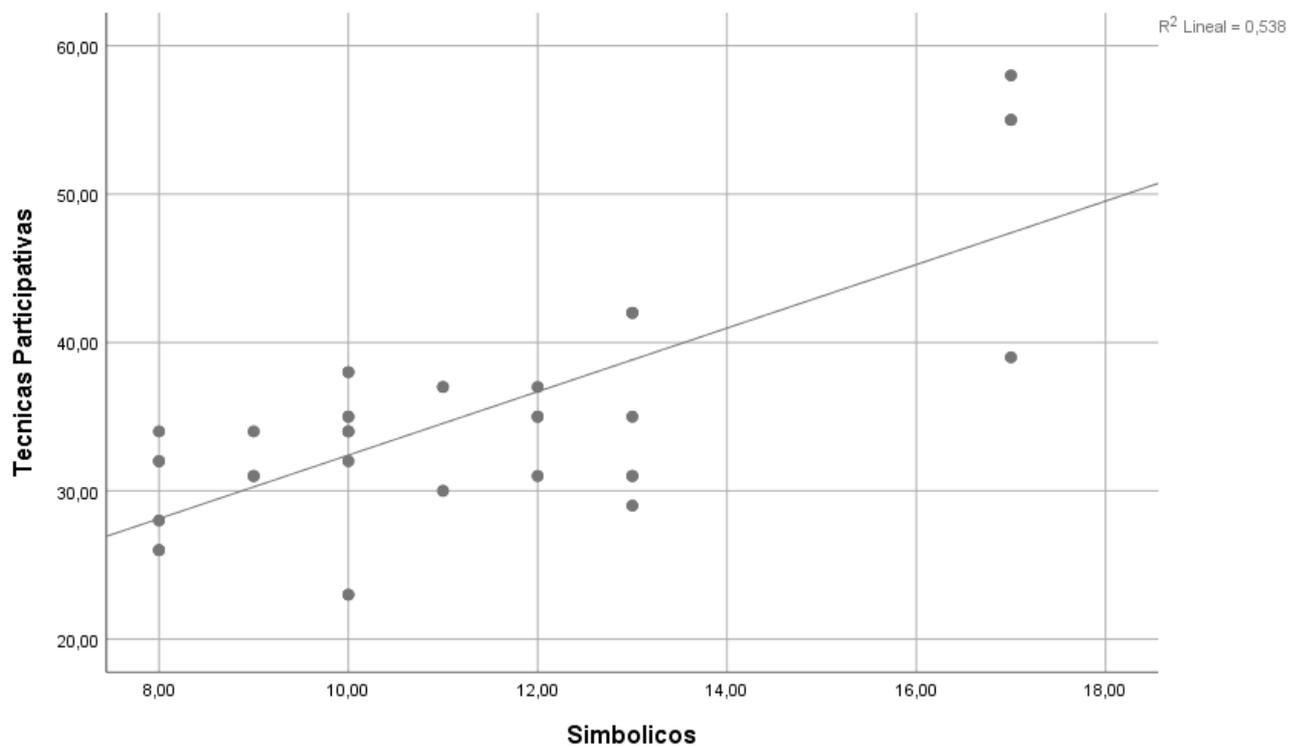
**Tabla 13**

*los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas*

		Simbólicos	Técnicas Participativas	
Rho de Spearman	Simbólicos	Coefficiente de correlación	1.000	
		Sig. (bilateral)	.564**	
	Técnicas Participativas	Coefficiente de correlación	.564**	
		Sig. (bilateral)	.000	
	N		60	60

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

La tabla 13 expresa una correlación de  $r=0,564$  con un valor  $\text{Sig}<0,05$ , que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto, evidenciamos que existe relación entre los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud moderada.



**Figura 11.** Los juegos vivenciales simbólicos y las técnicas participativas

### Hipótesis específica 3

**H1:** Existe relación significativa entre los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

**H0:** No existe relación significativa entre los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay.

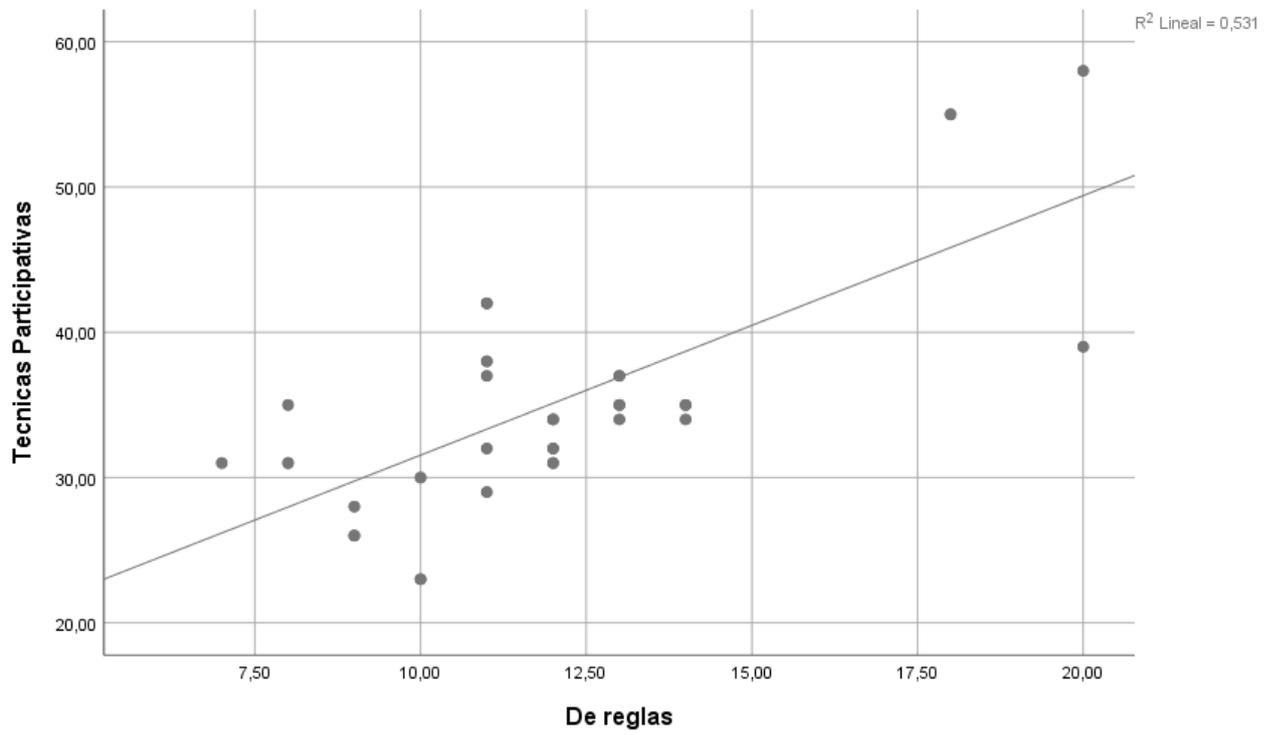
**Tabla 14**

*Los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas*

			De reglas	Técnicas Participativas
Rho de Spearman	De reglas	Coefficiente de correlación	1.000	.608**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	60	60
	Técnicas Participativas	Coefficiente de correlación	.608**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	60	60

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

La tabla 14 expresa una correlación de  $r = 0,608$  con un valor  $\text{Sig} < 0,05$ , que admite la hipótesis alternativa e impugna la hipótesis nula. Por tanto, evidenciamos que existe relación entre los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud buena.



**Figura 12.** Los juegos vivenciales de reglas y las técnicas participativas

**CAPITULO V**  
**DISCUSION**

## 5.1 Discusión

El presente estudio busca describir los diversos juegos vivenciales y los beneficios que éstos tienen sobre el proceso de aprendizaje de los niños, además de exponer las diversas técnicas participativas que existen, se consideraron investigaciones a nivel internacional a **Díaz (2018)**, La autora llegó a la siguiente conclusión: el empleo de actividades novedosas ha demostrado ser una gran motivación para el aprendizaje de los estudiantes así como también en la enseñanza de los maestros en las diversas áreas educativas, la diversión así como la participación de sus estudiantes, se recomienda mantener una vigilancia continua del uso de los juegos vivenciales con el objetivo de los estudiantes mantengan el nivel alcanzado, para **Sotelo (2015)**. El autor describe un grupo de técnicas participativas que benefician al proceso de enseñanza y aprendizaje, se llegó a la siguiente conclusión: quedó demostrado que las técnicas participativas influyen de forma significativa en el desenvolvimiento y aprendizaje de los estudiantes del idioma inglés, por lo tanto el maestro debe capacitarse de manera constante para su correcta aplicación y manejo, en tanto **Alarcón & Figueroa (2013)**. Las autoras llegan a la siguiente conclusión: es necesario continuar con el empleo de las técnicas participativas ya que ha quedado evidenciado que éste aumenta el interés y la motivación de los estudiantes por aprender, además de reforzar a los estudiantes que muestran dificultades en el aprendizaje con nuevas técnicas que les permita captar mejor la información que se le brinda como son la lluvia de ideas y la mesa redonda, además se recomienda entrevistarse mensualmente con los padres de familia y maestros para conocer el avance de los estudiantes de las distintas asignaturas, a nivel nacional se consideraron a **Ruiz & Vera (2018)**, las autoras nos muestran diversos talleres vivenciales se pudo concluir que: es recomendable la

aplicación de talleres que tengan como tema principal la convivencia de los niños dentro del salón de clases, ya que por medio de éstos reforzaremos las buenas conductas como es el diálogo con respeto, la búsqueda de soluciones a problemas internos, erradicar la discriminación y los malos hábitos, a la vez que se fomenta la interacción entre los estudiantes, los enseña a convivir a pesar de las diferencias que pueden existir y por *lo tanto* mejora su proceso de enseñanza y aprendizaje, así mismo **akacs (2017)**, el autor llega a la siguiente conclusión: es de suma importancia la implementación de técnicas participativas con el fin de crear espacios de aprendizaje y que los estudiantes participen en su elaboración de forma activa, además de recomendarse la utilización de estudios de casos como parte de las estrategias de tipo metodológica que aporten en el desarrollo de las capacidades y habilidades necesarias para aprender a investigar, en tanto **Trinidad & Sánchez (2014)**, los autores llegan a la siguiente conclusión: *es necesario la práctica de los juegos vivenciales en la currícula escolar como una herramienta para la enseñanza del curso de matemáticas, además se recomienda emplearse en las sesiones de clase de los maestros ya que al ser una forma novedosa de enseñar despierta el interés y las ganas de participar de los niños permitiéndoles lograr más fácilmente el aprendizaje, Cabe resaltar que la mayoría de niños le tiene un cierto temor a las matemáticas esta resulta ser una buena alternativa para incrementar sus competencias.*

**CAPITULO VI**  
**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 6.1 Conclusiones

1. **Primera:** Existe relación significativa entre los juegos vivenciales y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud muy buena.
2. **Segunda:** Existe relación significativa entre los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud muy buena.
3. **Tercera:** Existe relación significativa entre los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud moderada.
4. **Cuarta:** Existe relación significativa entre los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay. La correlación es de magnitud buena.

## **6.2 Recomendaciones**

Se sugiere implementar en las actividades permanentes del aula los juegos vivenciales como técnica para promover la participación activa de los niños.

En base al trabajo se recomienda a los maestros la aplicación de esta técnica por la utilidad que ha demostrado motivando a los estudiantes de forma lúdica y dinámica.

Los maestros deben tener capacitación permanente en estrategias de juego y aplicarlos en el aula de acuerdo a la edad del niño.

La ejercitación de los juegos vivenciales proporciona la experimentación directa favoreciendo el desarrollo de habilidades y la socialización activa en los niños.

**CAPITULO V**  
**BIBLIOGRAFIA**

### **Fichas bibliográficas:**

Alva, J. (2015). *Juegos de ingenio*. México: editorial Parragón.

Aragón, V. (2014) *Juego vivenciales y Aprendizaje Escolar*. Lima, Perú: Editorial JC.

Calero, E. (2013): *Técnicas de reuniones de trabajo*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Humanitas.

Fuentes, P. y otros (2000): *Técnicas de trabajo en grupo. Una alternativa en educación*. Madrid. España: Editorial Pirámide

Martínez F. (2012) *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. España: Editorial Aljibe.

Villaverde, E. (2015): *Dinámica de grupos y educación*. Buenos Aires. Argentina: Editorial Humanitas.

### **Fichas Hemerográficas:**

Alarcón, A. & Figueroa, P. (2013). “*Técnicas activas y participativas y su incidencia en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del cuarto año de educación básica de la escuela Antonio Jose de Sucre* (Tesis de pregrado). Universidad Estatal de Milagro. Ecuador.

Díaz, N. (2018). “*Los juegos vivenciales como estrategia didáctica para potenciar la competencia de resolución de problemas a partir de situaciones de la vida cotidiana con estudiantes de Grado 2° de Educación Básica Primaria de la Institución Educativa José Antonio Ricaurte de Ibagué*” (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Manizales. Colombia.

Ruiz, G. & Vera, M. (2018). “*Talleres vivenciales para mejorar la convivencia en aulas inclusivas en niños y niñas del cuarto grado de educación primaria de la*

*institución educativa N° 89009 “8 de Octubre” Chimbote – 2015”* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Santa. Perú.

Takacs, A. (2017). *“Las técnicas participativas y su relación con el aprendizaje de la asignatura de seminario taller de tesis I en los estudiantes de maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, en el semestre 2016- I”*. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.

Sotelo, J. (2015). *“Técnicas participativas dinámicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés de los estudiantes del quinto año especialidad sociales del colegio nacional “Atahualpa” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura”* (Tesis de pregrado). Universidad técnica del norte. Ecuador

Trinidad, T. & Sánchez, W. (2014). *“Aplicación de Juegos Vivenciales en la Resolución de Problemas del Área de Matemáticas en los alumnos del 3° “A” y “B” del nivel primaria de la I.E. N° 1277 Valle el Triunfo – Jicamarca UGEL 06 2014”* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.

### **Fichas electrónicas:**

García, E. (2014). Materiales Educativos Digitales. *Blog Universia*. Recuperado de <http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>

Nieto, Olivares y Sepúlveda (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Blog*. Recuperado de <http://pedagogiainfantil28041994.blogspot.com/2017/09/el-juego-comoestrategia-ludica-de.html>

Paredes, M. (2014) Manual de técnicas participativas. *Grupo jalda*. Recuperado de:  
[http://www.iirsa.org/admin\\_iirsa\\_web/Uploads/Documents/ease\\_taller08\\_m6\\_an\\_exo2.pdf](http://www.iirsa.org/admin_iirsa_web/Uploads/Documents/ease_taller08_m6_an_exo2.pdf)

Rojas, L. (2014). *Los materiales educativos en el nuevo enfoque pedagógico*. Lima: Editorial San Marcos. Recuperado de:  
[http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/709/T025\\_21087344\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/709/T025_21087344_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

# **ANEXOS**

## FICHA DE OBSERVACION

### APLICACIÓN DE JUEGOS VIVENCIALES

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

#### Juegos vivenciales de construcción

- El niño(a) forma torres de cubos

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) arma rompecabezas sin dificultad

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) arma figuras con legos.

SI ( ) NO ( )

#### Juegos vivenciales simbólicos

- El niño(a) utiliza su imaginación para crear sus propios juguetes

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) se disfraza para representar a sus personajes favoritos

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) representa escenas de su imaginación.

SI ( ) NO ( )

#### Dramaticuentos de valores

- El niño(a) respeta las reglas del juego

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) sabe ganar o perder cuando juega con sus compañeros

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) realiza y entiende el juego de piedra papel y tijera

SI ( ) NO ( )

## FICHA DE OBSERVACION

### APLICACIÓN DE TÉCNICAS PARTICIPATIVAS

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

#### Técnicas de presentación y animación

- El niño(a) es capaz de presentarse correctamente

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) se involucra con el resto del grupo.

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) entra en confianza luego de la presentación

SI ( ) NO ( )

#### Técnicas de análisis y profundización

- El niño(a) analiza los conocimientos que se le brinda.

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) reflexiona lo aprendido en clases

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) respeta y expresa sus ideas sin temor.

SI ( ) NO ( )

#### Técnicas de evaluación

- El niño(a) participa activamente durante el taller

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) es capaz de resolver las preguntas que se le proponen.

SI ( ) NO ( )

- El niño(a) comprende las enseñanzas brindadas en el taller.

SI ( ) NO ( )

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	Hipótesis	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p align="center"><b>LOS JUEGOS VIVENCIALES COMO ESTRATEGIA PARTICIPATIVA EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DEL COLEGIO 20983 JULIO C. TELLO LA ESPERANZA HUALMAY.</b></p>	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?</p> <p>¿Cuál es la relación entre los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativa en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Describir los juegos vivenciales y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Describir los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p> <p>Describir los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p> <p>Describir los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p>	<p><b>Hipótesis General</b></p> <p>Existe relación significativa entre los juegos vivenciales y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Existe relación significativa los juegos vivenciales de construcción y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p> <p>Existe relación significativa los juegos vivenciales simbólicos y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p> <p>Existe relación significativa los juegos vivenciales de reglas y las estrategias participativas en los niños del primer grado de primaria del Colegio 20983 Julio C. Tello la Esperanza Hualmay</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>Juegos vivenciales</p> <p><b>Construcción</b></p> <p><b>Simbólicos</b></p> <p><b>De Reglas</b></p> <p><b>Variable dependiente</b></p> <p><b>Técnicas participativas</b></p> <p>Técnicas de presentación y animación</p> <p>Técnicas de análisis y profundización</p> <p>Técnicas de evaluación</p>	<p>Población:</p> <p>296 niños</p> <p>Muestra:</p> <p>60 niños.</p>

TABLA DE DATOS

N	Juegos Vivenciales																		ST1	X
	Construcción					Simbolicos					De reglas									
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11	12	S3	D3		
1	2	3	1	4	10	Bajo	3	1	3	2	9	Bajo	3	2	5	2	12	Medio	31	Medio
2	2	1	2	2	7	Bajo	5	3	1	1	10	Bajo	1	5	3	1	10	Bajo	27	Bajo
3	3	2	5	1	11	Medio	2	5	2	3	12	Medio	3	2	5	3	13	Medio	36	Medio
4	5	2	5	5	17	Alto	4	3	5	5	17	Alto	5	3	5	5	18	Alto	52	Alto
5	2	4	2	3	11	Medio	2	2	3	3	10	Bajo	2	3	4	5	14	Medio	35	Medio
6	1	3	3	5	12	Medio	3	3	1	4	11	Medio	4	4	3	2	13	Medio	36	Medio
7	3	2	1	2	8	Bajo	2	3	3	2	10	Bajo	3	3	2	4	12	Medio	30	Medio
8	4	2	3	4	13	Medio	1	5	4	3	13	Medio	4	2	2	3	11	Medio	37	Medio
9	3	1	2	2	8	Bajo	3	2	2	1	8	Bajo	2	2	1	4	9	Bajo	25	Bajo
10	5	3	5	3	16	Medio	3	3	2	2	10	Bajo	2	2	3	4	11	Medio	37	Medio
11	2	2	3	1	8	Bajo	5	2	3	3	13	Medio	1	3	2	2	8	Bajo	29	Medio
12	3	3	1	2	9	Bajo	2	1	2	3	8	Bajo	3	5	3	1	12	Medio	29	Medio
13	3	4	2	2	11	Medio	2	3	1	5	11	Medio	2	3	3	2	10	Bajo	32	Medio
14	4	2	3	2	11	Medio	1	2	3	2	8	Bajo	4	1	5	3	13	Medio	32	Medio
15	2	3	4	3	12	Medio	3	4	3	2	12	Medio	3	2	2	4	11	Medio	35	Medio
16	5	2	5	5	17	Alto	4	3	5	5	17	Alto	5	5	5	5	20	Alto	54	Alto
17	3	2	3	2	10	Bajo	2	3	2	2	9	Bajo	3	3	3	5	14	Medio	33	Medio
18	4	1	2	3	10	Bajo	4	3	2	3	12	Medio	2	2	1	2	7	Bajo	29	Medio
19	2	3	1	4	10	Bajo	3	2	5	3	13	Medio	2	2	2	2	8	Bajo	31	Medio
20	3	1	2	2	8	Bajo	3	2	2	1	8	Bajo	2	2	1	4	9	Bajo	25	Bajo

21	2	3	3	2	<b>10</b>	Bajo	1	3	3	3	<b>10</b>	Bajo	3	3	2	3	<b>11</b>	Medio	<b>31</b>	Medio
22	5	2	5	5	<b>17</b>	Alto	4	3	5	5	<b>17</b>	Alto	5	5	5	5	<b>20</b>	Alto	<b>54</b>	Alto
23	2	3	1	3	<b>9</b>	Bajo	2	5	1	5	<b>13</b>	Medio	2	3	4	2	<b>11</b>	Medio	<b>33</b>	Medio
24	2	3	1	4	<b>10</b>	Bajo	3	1	3	2	<b>9</b>	Bajo	3	2	5	2	<b>12</b>	Medio	<b>31</b>	Medio
25	2	1	2	2	<b>7</b>	Bajo	5	3	1	1	<b>10</b>	Bajo	1	5	3	1	<b>10</b>	Bajo	<b>27</b>	Bajo
26	3	2	5	1	<b>11</b>	Medio	2	5	2	3	<b>12</b>	Medio	3	2	5	3	<b>13</b>	Medio	<b>36</b>	Medio
27	5	2	5	5	<b>17</b>	Alto	4	3	5	5	<b>17</b>	Alto	5	3	5	5	<b>18</b>	Alto	<b>52</b>	Alto
28	2	4	2	3	<b>11</b>	Medio	2	2	3	3	<b>10</b>	Bajo	2	3	4	5	<b>14</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
29	1	3	3	5	<b>12</b>	Medio	3	3	1	4	<b>11</b>	Medio	4	4	3	2	<b>13</b>	Medio	<b>36</b>	Medio
30	3	2	1	2	<b>8</b>	Bajo	2	3	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	3	2	4	<b>12</b>	Medio	<b>30</b>	Medio
31	4	2	3	4	<b>13</b>	Medio	1	5	4	3	<b>13</b>	Medio	4	2	2	3	<b>11</b>	Medio	<b>37</b>	Medio
32	3	1	2	2	<b>8</b>	Bajo	3	2	2	1	<b>8</b>	Bajo	2	2	1	4	<b>9</b>	Bajo	<b>25</b>	Bajo
33	5	3	5	3	<b>16</b>	Medio	3	3	2	2	<b>10</b>	Bajo	2	2	3	4	<b>11</b>	Medio	<b>37</b>	Medio
34	2	2	3	1	<b>8</b>	Bajo	5	2	3	3	<b>13</b>	Medio	1	3	2	2	<b>8</b>	Bajo	<b>29</b>	Medio
35	3	3	1	2	<b>9</b>	Bajo	2	1	2	3	<b>8</b>	Bajo	3	5	3	1	<b>12</b>	Medio	<b>29</b>	Medio
36	3	4	2	2	<b>11</b>	Medio	2	3	1	5	<b>11</b>	Medio	2	3	3	2	<b>10</b>	Bajo	<b>32</b>	Medio
37	4	2	3	2	<b>11</b>	Medio	1	2	3	2	<b>8</b>	Bajo	4	1	5	3	<b>13</b>	Medio	<b>32</b>	Medio
38	2	3	4	3	<b>12</b>	Medio	3	4	3	2	<b>12</b>	Medio	3	2	2	4	<b>11</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
39	5	2	5	5	<b>17</b>	Alto	4	3	5	5	<b>17</b>	Alto	5	5	5	5	<b>20</b>	Alto	<b>54</b>	Alto
40	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	2	3	2	2	<b>9</b>	Bajo	3	3	3	5	<b>14</b>	Medio	<b>33</b>	Medio
41	4	1	2	3	<b>10</b>	Bajo	4	3	2	3	<b>12</b>	Medio	2	2	1	2	<b>7</b>	Bajo	<b>29</b>	Medio
42	2	3	1	4	<b>10</b>	Bajo	3	2	5	3	<b>13</b>	Medio	2	2	2	2	<b>8</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
43	3	1	2	2	<b>8</b>	Bajo	3	2	2	1	<b>8</b>	Bajo	2	2	1	4	<b>9</b>	Bajo	<b>25</b>	Bajo
44	2	3	3	2	<b>10</b>	Bajo	1	3	3	3	<b>10</b>	Bajo	3	3	2	3	<b>11</b>	Medio	<b>31</b>	Medio
45	5	2	5	5	<b>17</b>	Alto	4	3	5	5	<b>17</b>	Alto	5	5	5	5	<b>20</b>	Alto	<b>54</b>	Alto
46	2	3	1	3	<b>9</b>	Bajo	2	5	1	5	<b>13</b>	Medio	2	3	4	2	<b>11</b>	Medio	<b>33</b>	Medio
47	3	2	1	2	<b>8</b>	Bajo	2	3	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	3	2	4	<b>12</b>	Medio	<b>30</b>	Medio
48	4	2	3	4	<b>13</b>	Medio	1	5	4	3	<b>13</b>	Medio	4	2	2	3	<b>11</b>	Medio	<b>37</b>	Medio
49	2	3	1	4	<b>10</b>	Bajo	3	1	3	2	<b>9</b>	Bajo	3	2	5	2	<b>12</b>	Medio	<b>31</b>	Medio
50	2	1	2	2	<b>7</b>	Bajo	5	3	1	1	<b>10</b>	Bajo	1	5	3	1	<b>10</b>	Bajo	<b>27</b>	Bajo

51	3	2	5	1	11	Medio	2	5	2	3	12	Medio	3	2	5	3	13	Medio	36	Medio
52	5	2	5	5	17	Alto	4	3	5	5	17	Alto	5	3	5	5	18	Alto	52	Alto
53	2	4	2	3	11	Medio	2	2	3	3	10	Bajo	2	3	4	5	14	Medio	35	Medio
54	1	3	3	5	12	Medio	3	3	1	4	11	Medio	4	4	3	2	13	Medio	36	Medio
55	3	2	1	2	8	Bajo	2	3	3	2	10	Bajo	3	3	2	4	12	Medio	30	Medio
56	4	2	3	4	13	Medio	1	5	4	3	13	Medio	4	2	2	3	11	Medio	37	Medio
57	3	1	2	2	8	Bajo	3	2	2	1	8	Bajo	2	2	1	4	9	Bajo	25	Bajo
58	5	3	5	3	16	Medio	3	3	2	2	10	Bajo	2	2	3	4	11	Medio	37	Medio
59	2	2	3	1	8	Bajo	5	2	3	3	13	Medio	1	3	2	2	8	Bajo	29	Medio
60	3	3	1	2	9	Bajo	2	1	2	3	8	Bajo	3	5	3	1	12	Medio	29	Medio

N	Técnicas Participativas																			ST2	Y
	Técnicas de presentación y animación					Técnicas de análisis y profundización					Técnicas de evaluación										
	13	14	15	16	S1	D1	17	18	19	20	S2	D2	21	22	23	24	S3	D3			
1	1	4	3	3	11	Medio	3	2	3	2	10	Bajo	3	4	1	2	10	Bajo	31	Medio	
2	2	2	4	5	13	Medio	1	1	1	1	4	Bajo	1	1	3	1	6	Bajo	23	Bajo	
3	5	1	2	2	10	Bajo	2	3	3	3	11	Medio	3	5	3	3	14	Medio	35	Medio	
4	5	5	5	4	19	Alto	5	5	5	5	20	Alto	5	4	2	5	16	Medio	55	Alto	
5	2	3	2	2	9	Bajo	3	3	2	3	11	Medio	2	4	4	5	15	Medio	35	Medio	
6	3	5	3	3	14	Medio	1	4	4	4	13	Medio	4	2	2	2	10	Bajo	37	Medio	
7	1	2	3	2	8	Bajo	3	2	3	2	10	Bajo	3	5	4	4	16	Medio	34	Medio	
8	3	4	5	1	13	Medio	4	3	4	3	14	Medio	4	5	3	3	15	Medio	42	Medio	
9	2	2	2	3	9	Bajo	2	1	2	1	6	Bajo	2	2	3	4	11	Medio	26	Bajo	
10	5	3	3	3	14	Medio	2	2	2	2	8	Bajo	2	5	5	4	16	Medio	38	Medio	

11	3	1	2	5	<b>11</b>	Medio	3	3	1	3	<b>10</b>	Bajo	1	5	2	2	<b>10</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
12	1	2	3	2	<b>8</b>	Bajo	2	3	3	3	<b>11</b>	Medio	3	4	5	1	<b>13</b>	Medio	<b>32</b>	Medio
13	2	2	2	2	<b>8</b>	Bajo	1	5	2	5	<b>13</b>	Medio	2	3	2	2	<b>9</b>	Bajo	<b>30</b>	Medio
14	3	2	1	1	<b>7</b>	Bajo	3	2	4	2	<b>11</b>	Medio	4	4	5	3	<b>16</b>	Medio	<b>34</b>	Medio
15	4	3	3	3	<b>13</b>	Medio	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	5	2	4	<b>14</b>	Medio	<b>37</b>	Medio
16	5	5	5	4	<b>19</b>	Alto	5	5	5	5	<b>20</b>	Alto	5	4	5	5	<b>19</b>	Alto	<b>58</b>	Alto
17	3	2	4	2	<b>11</b>	Medio	2	2	3	2	<b>9</b>	Bajo	3	4	2	5	<b>14</b>	Medio	<b>34</b>	Medio
18	2	3	3	4	<b>12</b>	Medio	2	3	2	3	<b>10</b>	Bajo	2	2	3	2	<b>9</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
19	1	4	2	3	<b>10</b>	Bajo	5	3	2	3	<b>13</b>	Medio	2	5	3	2	<b>12</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
20	2	2	2	3	<b>9</b>	Bajo	2	1	2	1	<b>6</b>	Bajo	2	2	5	4	<b>13</b>	Medio	<b>28</b>	Bajo
21	3	2	5	1	<b>11</b>	Medio	3	3	3	3	<b>12</b>	Medio	3	1	2	3	<b>9</b>	Bajo	<b>32</b>	Medio
22	1	4	3	3	<b>11</b>	Medio	3	2	3	5	<b>13</b>	Medio	5	4	1	5	<b>15</b>	Medio	<b>39</b>	Medio
23	2	2	4	5	<b>13</b>	Medio	1	1	1	5	<b>8</b>	Bajo	2	1	3	2	<b>8</b>	Bajo	<b>29</b>	Medio
24	1	4	3	3	<b>11</b>	Medio	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	4	1	2	<b>10</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
25	2	2	4	5	<b>13</b>	Medio	1	1	1	1	<b>4</b>	Bajo	1	1	3	1	<b>6</b>	Bajo	<b>23</b>	Bajo
26	5	1	2	2	<b>10</b>	Bajo	2	3	3	3	<b>11</b>	Medio	3	5	3	3	<b>14</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
27	5	5	5	4	<b>19</b>	Alto	5	5	5	5	<b>20</b>	Alto	5	4	2	5	<b>16</b>	Medio	<b>55</b>	Alto
28	2	3	2	2	<b>9</b>	Bajo	3	3	2	3	<b>11</b>	Medio	2	4	4	5	<b>15</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
29	3	5	3	3	<b>14</b>	Medio	1	4	4	4	<b>13</b>	Medio	4	2	2	2	<b>10</b>	Bajo	<b>37</b>	Medio
30	1	2	3	2	<b>8</b>	Bajo	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	5	4	4	<b>16</b>	Medio	<b>34</b>	Medio
31	3	4	5	1	<b>13</b>	Medio	4	3	4	3	<b>14</b>	Medio	4	5	3	3	<b>15</b>	Medio	<b>42</b>	Medio
32	2	2	2	3	<b>9</b>	Bajo	2	1	2	1	<b>6</b>	Bajo	2	2	3	4	<b>11</b>	Medio	<b>26</b>	Bajo
33	5	3	3	3	<b>14</b>	Medio	2	2	2	2	<b>8</b>	Bajo	2	5	5	4	<b>16</b>	Medio	<b>38</b>	Medio
34	3	1	2	5	<b>11</b>	Medio	3	3	1	3	<b>10</b>	Bajo	1	5	2	2	<b>10</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
35	1	2	3	2	<b>8</b>	Bajo	2	3	3	3	<b>11</b>	Medio	3	4	5	1	<b>13</b>	Medio	<b>32</b>	Medio
36	2	2	2	2	<b>8</b>	Bajo	1	5	2	5	<b>13</b>	Medio	2	3	2	2	<b>9</b>	Bajo	<b>30</b>	Medio
37	3	2	1	1	<b>7</b>	Bajo	3	2	4	2	<b>11</b>	Medio	4	4	5	3	<b>16</b>	Medio	<b>34</b>	Medio
38	4	3	3	3	<b>13</b>	Medio	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	5	2	4	<b>14</b>	Medio	<b>37</b>	Medio
39	5	5	5	4	<b>19</b>	Alto	5	5	5	5	<b>20</b>	Alto	5	4	5	5	<b>19</b>	Alto	<b>58</b>	Alto
40	3	2	4	2	<b>11</b>	Medio	2	2	3	2	<b>9</b>	Bajo	3	4	2	5	<b>14</b>	Medio	<b>34</b>	Medio

41	2	3	3	4	<b>12</b>	Medio	2	3	2	3	<b>10</b>	Bajo	2	2	3	2	<b>9</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
42	1	4	2	3	<b>10</b>	Bajo	5	3	2	3	<b>13</b>	Medio	2	5	3	2	<b>12</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
43	2	2	2	3	<b>9</b>	Bajo	2	1	2	1	<b>6</b>	Bajo	2	2	5	4	<b>13</b>	Medio	<b>28</b>	Bajo
44	3	2	5	1	<b>11</b>	Medio	3	3	3	3	<b>12</b>	Medio	3	1	2	3	<b>9</b>	Bajo	<b>32</b>	Medio
45	1	4	3	3	<b>11</b>	Medio	3	2	3	5	<b>13</b>	Medio	5	4	1	5	<b>15</b>	Medio	<b>39</b>	Medio
46	2	2	4	5	<b>13</b>	Medio	1	1	1	5	<b>8</b>	Bajo	2	1	3	2	<b>8</b>	Bajo	<b>29</b>	Medio
47	1	2	3	2	<b>8</b>	Bajo	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	5	4	4	<b>16</b>	Medio	<b>34</b>	Medio
48	3	4	5	1	<b>13</b>	Medio	4	3	4	3	<b>14</b>	Medio	4	5	3	3	<b>15</b>	Medio	<b>42</b>	Medio
49	1	4	3	3	<b>11</b>	Medio	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	4	1	2	<b>10</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
50	2	2	4	5	<b>13</b>	Medio	1	1	1	1	<b>4</b>	Bajo	1	1	3	1	<b>6</b>	Bajo	<b>23</b>	Bajo
51	5	1	2	2	<b>10</b>	Bajo	2	3	3	3	<b>11</b>	Medio	3	5	3	3	<b>14</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
52	5	5	5	4	<b>19</b>	Alto	5	5	5	5	<b>20</b>	Alto	5	4	2	5	<b>16</b>	Medio	<b>55</b>	Alto
53	2	3	2	2	<b>9</b>	Bajo	3	3	2	3	<b>11</b>	Medio	2	4	4	5	<b>15</b>	Medio	<b>35</b>	Medio
54	3	5	3	3	<b>14</b>	Medio	1	4	4	4	<b>13</b>	Medio	4	2	2	2	<b>10</b>	Bajo	<b>37</b>	Medio
55	1	2	3	2	<b>8</b>	Bajo	3	2	3	2	<b>10</b>	Bajo	3	5	4	4	<b>16</b>	Medio	<b>34</b>	Medio
56	3	4	5	1	<b>13</b>	Medio	4	3	4	3	<b>14</b>	Medio	4	5	3	3	<b>15</b>	Medio	<b>42</b>	Medio
57	2	2	2	3	<b>9</b>	Bajo	2	1	2	1	<b>6</b>	Bajo	2	2	3	4	<b>11</b>	Medio	<b>26</b>	Bajo
58	5	3	3	3	<b>14</b>	Medio	2	2	2	2	<b>8</b>	Bajo	2	5	5	4	<b>16</b>	Medio	<b>38</b>	Medio
59	3	1	2	5	<b>11</b>	Medio	3	3	1	3	<b>10</b>	Bajo	1	5	2	2	<b>10</b>	Bajo	<b>31</b>	Medio
60	1	2	3	2	<b>8</b>	Bajo	2	3	3	3	<b>11</b>	Medio	3	4	5	1	<b>13</b>	Medio	<b>32</b>	Medio







