

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**LOS JUEGOS LUDICOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU
INFLUENCIA EN LA MOTIVACION DE LOS ESTUDIANTES DEL
NIVEL PRIMARIO EN LA INSTITUCION EDUCATIVA
INTEGRADA N° 15 – 20347 – SANTA MARIA – HUAURA – 2021**

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

BACHILLER

JAQUELINE LILIANA PALACIOS HUATUCO DE REQUENA

ASESORA

Lic. MARIA ARANZAZU UGARTE MEDINA

HUACHO – PERÚ

2021

Univ. Nac. José Faustino Sánchez Carrión

Lic. María A. Ugarte Medina
DOCENTE

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**LOS JUEGOS LUDICOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU
INFLUENCIA EN LA MOTIVACION DE LOS ESTUDIANTES DEL
NIVEL PRIMARIO EN LA INSTITUCION EDUCATIVA
INTEGRADA N° 15 – 20347 – SANTA MARIA – HUAURA – 2021**

DEDICATORIA

A mi amado esposo e hijo, fuente de inspiración y la verdadera razón de mi superación personal, con su constante apoyo moral, me animan alcanzar nuevas metas.

A mis padres y hermanos, por su apoyo incondicional, por siempre impulsarme a ser mejor cada día.

A mi querida hermana, hoy en los brazos del señor todo poderoso, desde el lugar donde encuentra guía mis pasos firmemente por el sendero de la dicha y prosperidad.

Jacqueline Liliana Palacios Huatuco.

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirme y darme hermosas y grandes oportunidades en mi vida.

Mi agradecimiento a mi asesora de tesis, que hizo posible la realización de esta investigación, sus orientaciones y profesionalismo hace que hoy culmina con este galardón profesional.

Jacqueline Liliana Palacios Huatuco.

INDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x

CAPITULINA I.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción de la realidad problemática	1
1.2.	Formulación del problema	4
1.2.1.	Problema general	4
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	7

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.	Definiciones de términos básicos	38
2.4.	Hipótesis de investigación	41
2.4.1.	Hipótesis general	41
2.4.2.	Hipótesis específicas	41
2.5.	Operacionalización de variables	42
MATRIZ DE CONSISTENCIA		43

**CAPITULO III.
METODOLOGÍA**

3.1	Diseño metodológico	45
3.2	Población y Muestra	46
3.2.1	Población	46
3.2.2	Muestra	47
3.3	Técnicas de recolección de datos	48
3.4.	Técnicas para el procedimiento de la información	48

**CAPITULO IV.
RESULTADOS**

4.1	Análisis de los resultados	49
4.2	Contrastación de las hipótesis	61

**CAPITULO V.
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1.	Conclusiones	63
5.2.	Recomendaciones	64

	FUENTES DE INFORMACIÓN	66
--	-------------------------------	-----------

	ANEXOS	72
--	---------------	-----------

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>¿Considera usted importante el juego como motivación en el desarrollo de sus clases con sus estudiantes de primaria?</i>	49
Tabla 2	<i>¿Los problemas de la vida cotidiana son tomados como ejemplos en los juegos de roles para temas determinados en sus clases?</i>	50
Tabla 3	<i>¿Son flexibles el desarrollo de las sesiones con juego de roles dentro y fuera del aula?</i>	51
Tabla 4	<i>¿Se vale el docente de juegos, canciones, dinámicas, juegos de roles, dramatizaciones, etc. para motivar al estudiante?</i>	52
Tabla 5	<i>¿Considera Ud. que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como método didáctico a nivel escolar?</i>	53
Tabla 6	<i>¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?</i>	54
Tabla 7	<i>¿La motivación que realizo en mis estudiantes incide positivamente en el proceso aprendizaje de los mismos?</i>	55
Tabla 8	<i>¿Todos los juegos ludicos que usted realiza en el aula se adaptan mejor como estrategia de aprendizaje en el primer grado grado?</i>	56
Tabla 9	<i>Sus estudiantes aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.</i>	57
Tabla 10	<i>¿Crees que en las prácticas deportivas influyen en el desarrollo físico y emocional de los estudiantes?</i>	58
Tabla 11	<i>¿Considera Ud. que sus estudiantes socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos?</i>	59
Tabla 12	<i>Que tan utiles son los materiales que usa para cada juego.</i>	60

INDICE DE GRAFICOS

Ilustracion 1	<i>Importancia del juego en las clases</i>	50
Ilustracion 2	<i>Juegos de roles de la vida cotidiana</i>	51
Ilustracion 3	<i>Sesiones con juegos de roles</i>	52
Ilustracion 4	<i>Realiza juegos para motivar a los estudiantes</i>	53
Ilustracion 5	<i>Los juegos recreativos como método didactico</i>	54
Ilustracion 6	<i>Los padres deben involucrarse en las actividades de sus hijos</i>	55
Ilustracion 7	<i>La motivación incide positivamente en el aprendizaje</i>	56
Ilustracion 8	<i>Los juegos lúdicos se adaptan como estrategia</i>	57
Ilustracion 9	<i>Los errores sirven para mejorar el aprendizaje</i>	58
Ilustracion 10	<i>Las practicas deportivas influyen en desarrollo emocional y fisico</i>	59
Ilustracion 11	<i>Los estudiantes socializan utilizando los juegos</i>	60
Ilustracion 12	<i>Utilidad de los materiales para los diversos juegos</i>	61

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021”, tiene como objetivo determinar la influencia que poseen los juegos lúdicos como estrategia de enseñanza en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del primer grado de primaria, considerando el valor y relevancia que hoy en día tienen este tipo de estrategias dentro y fuera del aula en el cual se incrementa el proceso evidenciando la importancia que tienen los juegos en el avance social y cognitivo de los estudiantes en sus diferentes niveles de crecimiento en especial en sus primeros años de vida los cuales son importantes y significativos para su desarrollo integral.

Se abordó temas relacionados a las estrategias que el docente debe emplear en el proceso enseñanza, el mismo que permita a los estudiantes adquieran el conocimiento a través de la curiosidad, exploración, manipulación, implementando actividades lúdicas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos, en otras palabras, el juego.

Los resultados obtenidos en la investigación evidencian que los juegos lúdicos contribuyen de manera efectiva en el mejoramiento del comportamiento de los niños del primer grado, fortaleciendo a su vez las relaciones interpersonales para lograr una convivencia de armonía en la escuela y en su entorno social.

Palabras claves: Juegos lúdicos, estrategias didácticas, motivación, enseñanza.

ABSTRACT

The present research work entitled "Playful games as a didactic strategy and its influence on the motivation of primary level students in the Integrated Educational Institution No. 15 - 20347 - Santa María - Huaura - 2021", aims to determine the influence that Play games are used as a teaching strategy in the learning process of students in the first grade of primary school, considering the value and relevance that these types of strategies have today inside and outside the classroom in which the process is increased, evidencing the The importance of games in the social and cognitive advancement of students at different levels of growth, especially in their first years of life, which are important and significant for their integral development.

Issues related to the strategies that the teacher must use in the teaching process were addressed, the same that allows students to acquire knowledge through curiosity, exploration, manipulation, implementing play activities that help in the acquisition of new knowledge, in other words, the game.

The results obtained in the research show that playful games contribute effectively to the improvement of the behavior of first grade children, in turn strengthening interpersonal relationships to achieve a harmonious coexistence at school and in their social environment.

Keywords: Playful games, didactic strategies, motivation, teaching.

INTRODUCCION

Los juegos lúdicos utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que predispone la atención del niño motivándolo en su apertura del conocimiento, convirtiéndose en una herramienta estratégica para el proceso de enseñanza (Tatiana, Molano, & Calderón Rodríguez, 2015). La aplicación de esta actividad permite a los niños y niñas alcanzar el aprendizaje de manera atractiva y natural desarrollando sus aptitudes y actitudes.

Los diversos estudios realizados bajo el concepto de los juegos lúdicos como estrategia de motivación, han demostrado que la aplicación de la lúdica implica el desarrollo del pensamiento creativo, solución de problemas, capacidad para adquirir nuevos conocimientos, combatir problemas de conducta, mejorar el autoestima y desarrollo de lenguaje, así como desarrollar habilidades para el uso de herramientas. Por ello la actividad lúdica es atractiva y motivadora, captando la atención de los alumnos hacia un aprendizaje específico y significativo.

Esta investigación tiene como objetivo contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer grado de primaria, motivándolos, diseñando estrategias que permitan insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de la educación, no solo en la Institución Educativa, sino en la provincia y región.

Este trabajo, para su mejor estudio y comprensión ha sido estructurado en cinco capítulos en los que se esboza de manera sucinta y detallada el fundamento teórico, el desarrollo y los resultados obtenidos después de un arduo análisis estadístico e interpretativo.

El capítulo I, corresponde al planteamiento del problema en el cual se considera la descripción de la realidad problemática, formulación del problema, los objetivos, la justificación y la delimitación de estudios.

En el capítulo II, que constituye el marco teórico, se plantea los antecedentes de la investigación, las bases teóricas, la definición de términos básicos, hipótesis de investigación y la operacionalización de las variables.

El capítulo III, metodología aborda puntos 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 considera análisis de resultados y contrastación de hipótesis.

El capítulo V, considera la presentación de discusión, las conclusiones y recomendaciones.

Finaliza con las referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad Problemática

En la educación es importante que los docentes desarrollen su capacidad de innovación y creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que nos lleva a pensar en la estructura de nuevos diseños de estrategias, la lúdica es una de las opciones propuestas en esta investigación ya que favorece varias competencias en el aprendizaje además de estar inmersa de manera inconsciente en nuestra vida cotidiana para desafiar diversas situaciones, así como en el ámbito escolar para reforzar el aprendizaje teórico y facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Según Dinello (2011), lúdica proviene de los términos, divertido y juegos, la cual puede ser definida como una expresión de actividades interactivas con la finalidad de motivar, generar expectativas e interés hacia el aprendizaje. Por su parte, Torres (2002), afirma que los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje en todos los ámbitos siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar su forma de trabajo, inventando juegos orientados a los temas de estudio, buscando la iniciativa y el interés de los alumnos de acuerdo con su edad, necesidades y ritmo de aprendizaje. Las estrategias lúdicas ofrecen al alumno motivación, ser creativos, sentirse en un ambiente cómodo y de confianza, debido a que reciben la información fácil y divertida y al mismo

tiempo favorece el aprendizaje de cualquier materia, dado que la lúdica es interdisciplinario se puede aplicar a todas las áreas, materias, grupos, grados y edades
Gisella Camargo (2014)

En este sentido, Góngora y Cu-Balam (2007) concluyen que al emplearse estrategias lúdicas los alumnos mejoran sus relaciones humanas y sociales con sus compañeros; asimismo estos autores señalan que los alumnos se sienten motivados en clases debido a que se encuentran en un ambiente dinámico, divertido y participan en el desarrollo de actividades, lo que les permite identificar que estrategias didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje como estrategia de enseñanza.

El docente debe ser innovador que utilice los juegos lúdicos como estrategias didácticas con los educandos mediante su proceso de aprendizaje, esto podría despertar en ellos el interés y a la vez permitiría mejorar y mantener el nivel académico de los estudiantes. Además, ser asertivos en la selección de estrategias que lo lleven hacia el logro de un aprendizaje significativo y alcanzar su propio proceso enseñanza-aprendizaje. Así mismo, el docente, como pieza clave en estrategias didácticas dentro del aula, debe también actualizarse en cuanto a las nuevas metodologías y estar a la par en el uso de estrategias adecuadas a la nueva realidad social que involucra a todos por igual.

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 Integrada N° 15 – 20347 del distrito de Santa María, presenta una problemática en la falta de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje, que faciliten el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria, 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 los juegos recreativos influyen en el desarrollo del conocimiento y de las habilidades motoras de los estudiantes, además está presente en una gran cantidad de actividades humanas.

En la Institución Educativa Integrada N ° 15 - 20347 del distrito de Santa María, se detectó grupos de niños poco sociables, lo cual traía como consecuencia un divisionismo, agresividad, violencia, discriminación entre ellos convirtiéndose así en una dificultad en el desarrollo de sus aprendizajes. Algunas de sus actitudes donde se mostraban poco sociables era que a sus compañeros les pateaban, rasguñaban mordían, ponían apodos, etc.

Para solucionar esta problemática, considerando que estamos formando ciudadanos, es que no se estaba empleando las herramientas para hacer frente a estos problemas educativos y que trascienden en la sociedad. Vimos que el juego es un instrumento importante para mejorar las capacidades en las distintas áreas, grados y niveles educativos; sin embargo, pocos hacen uso de esta estrategia. El juego dentro y fuera del aula es importante porque pone en actividad los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor básico e importante para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende y practica muchos valores, se forma y consolida el carácter y se estimula la originalidad, la creatividad, la reflexión, etc.

En consecuencia se pretende con esta investigación pedagógica promover el

desarrollo integral del niño del primer grado a través de la práctica de los juegos lúdicos y su adaptación como herramienta de enseñanza en espacios de aprendizajes del aula, ya que la lúdica es la clave fundamental en la infancia, por cuanto esta facilita que el individuo aprenda de manera placentera a desenvolverse en el entorno, internalice normas y costumbres de la sociedad a la que pertenece, para que de esta forma, inicie su proceso de socialización e interacción con el medio.

Desde esta realidad encontrada, se pretende implementar el proyecto de intervención, la actividad lúdica como estrategia didáctica para motivarlos y para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 del distrito de Santa María, el cual se desarrollará como una estrategia pedagógica para potenciar y desarrollar las habilidades y destrezas en los niños del primer grado de primaria.

La intención de desarrollar este proyecto de investigación es proponer de manera innovadora acciones educativas, centradas en la necesidad de ofrecer a los docentes, niños y demás agentes educativos, un escenario para la formación y exploración del saber a través de la formación en el arte, la estética, la música, la danza, el juego y la sensibilidad humana.

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

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución

12.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15 - 20347 – Santa María - 2021?
- ¿Qué estrategias didácticas pueden utilizar los docentes en forma asertiva para lograr que los estudiantes del primer grado de primaria aprendan de manera significativa en la Institución Educativa Integrada N° 20347 – Santa María - 2021?

1.3. Objetivos de la Investigación

13.1. Objetivo General

Establecer los juegos lúdicos como estrategia didáctica como de motivación en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15 - 20347 – Santa María - 2021.

13.2. Objetivos específicos

- Diseñar juegos lúdicos como estrategias didácticas que influyan en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María – 2021.
- Identificar las estrategias didácticas como influencia de motivación que utilizan los docentes en forma asertiva para lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa en la Institución Educativa Integradas N° 15- 20347 – Santa María - 2021.

1.4 Justificación de la investigación

La presente investigación se justifica ya que es un gran paso hacia una nueva visión, beneficiándose tanto los estudiantes, padres, docentes y personal administrativo de la institución. En la medida en que se vaya concretando, se irán abriendo nuevos caminos hacia un aprendizaje constructivista, interdisciplinario y globalizador que ayudará al estudiante en formación, a tomar conciencia de la complejidad en la realidad que le rodea, a involucrarse más en ella y en consecuencia a plantear o buscar soluciones a los problemas que le afecta. Todo esto redundaría en un mejor nivel académico, y el estudiante altamente motivado por aprender, conocer, hacer, ser y convivir.

La población estudiantil se beneficiará porque mejorarán el rendimiento y la calidad de educación, podrán dominar destrezas, habilidades y aptitudes en el desarrollo de sus actividades educativas.

Los docentes tendrán la oportunidad de capacitarse para un nuevo reto de utilizar juegos lúdicos como estrategias didácticas y lograr desarrollar el pensamiento crítico y un aprendizaje significativo en sus estudiantes. Los padres de familia porque se encuentran involucrados directamente en la educación de sus hijos. Para el personal administrativo de la institución por el mejoramiento de la calidad de la educación.

Justificación relevancia y contribución

La relevancia social radica precisamente en los juegos lúdicos como estrategia motivacional 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 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 los juegos lúdicos como estrategia motivacional de aprendizaje se desarrolla la práctica del conocimiento, de generar nuevas estrategias didácticas y metodológicas considerado de importancia en el que hacer educativo.

Justificación epistemológica

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

Justificación legal

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

Ley General de Educación N° 28044. Presenta los lineamientos generales

de la educación y del Sistema Educativo Peruano, las atribuciones y obligaciones del Estado, y los derechos y responsabilidades de las personas y la sociedad en su función educadora.

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

1.5 Delimitaciones del estudio

El presente trabajo de investigación se plantea las siguientes limitaciones:

Delimitaciones temáticas.

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

Delimitaciones poblacionales.

Está considerado toda la comunidad educativa Integrada N° 15- 20347 de Santa María, fundamentalmente los docentes y estudiantes del nivel primaria.

Delimitaciones temporales.

La presente investigación se realizará entre agosto y diciembre 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 probado las siguientes evaluaciones básicas:

Evaluación técnica.

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

Evaluación presupuestaria.

El presupuesto de inversión está debidamente garantizado por la investigadora.

Evaluación Ambiental.

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

Evaluación socio-económico.

Los recursos económicos y el equipo de apoyo están ya comprometido e implementado para que su participación sea la más pertinente y eficiente posible.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Internacionales.

Pérez, Molano (2015), en su tesis de titulado: “*La actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institucion Educativa Niño Jesus de Praga* ”, Ibagué, Tolima, 2015, el autor llegó a las siguientes conclusiones:

El presente documento, da cuenta del proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel preescolar en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga; el cual se desarrolló en dos fases, siendo la primera un ejercicio de corte etnográfico y la segunda fase de Investigación – Acción. El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo (en la primera fase); cuestionario etnográfico, talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

Males (2017), en su tesis titulado: *“Roles de género y juego simbólico en Educación Inicial”*, Trabajo de titulación previo a la obtención del grado académico de Magister en Educación y Proyectos de Desarrollo con Enfoque de Género”, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Instituto de Investigación y Posgrado, Universidad central del Ecuador, Quito 2017, se arriba a las siguientes conclusiones:

El objetivo general es analizar los roles de género presentes en el juego simbólico de niños y niñas en educación inicial II de la Escuela Fiscal Mixta “Nueva Aurora” del Cantón Quito. La metodología empleada en esta investigación Inductivo-Deductivo, la autora de esta tesis dan como conclusión La cultura y el contexto histórico social han formado el constructo de género de lo femenino y masculino a manera de pautas definidas para hombre y mujer desde pequeñas edades, al identificar el constructo de género presente en el juego simbólico se afirma la orientación dividida de los niños y las niñas en la asociación de características de lo masculino y femenino, es decir que en los resultados de la encuesta a

representantes, docentes y la observación a estudiantes se evidencia que el constructo de género en la investigación aun es de carácter dicotómico dividiendo características de lo femenino y masculino como expectativas que las personas esperan se cumplan en los niños y niñas de educación inicial afirmando su identificación de ser hombre o mujer .

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.

Nacionales

Azula (2007) 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-chugurhualgayoc. 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,

rehuyendo 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 niña 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.

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

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

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

2.2. Bases teóricas

2.2.1 El juego.

Según Torres, C (2002) El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa

Conocimientos que, aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena,

eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

Juegos Recreativos

Por lo general, los juegos implican un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos recreativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quién gana y quién pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad). Monografías.com (2012). Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser obligatorios para los participantes. En consecuencia, los juegos recreativos están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Según la “Subdirección General de Cultura Física Dirección de Activación Física y Recreación (2008-2012)” El juego recreativo es aquella dimensión donde el ser humano, se remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras ni caretas, donde todo – o casi todo – se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo, y el ser humano se remonta a lo más

profundo de su ser. Los recreativos tienen la ventaja de poder ser aplicados tanto por maestros, padres de familia o voluntarios.

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

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

Mediante el juego lúdico las personas pueden lograr:

- *Recreación y diversión.*
- *Liberación de energías*
- *Relaciones sociales.*
- *Objetivos físicos.*
- *Habilidades psicomotoras.*
- *Finalidades intelectuales.*
- Habilidades mentales

Analizando el juego desde el aspecto psicomotor vemos que desarrolla el cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en sí mismo. Intelectualmente, jugando se aprende, ya que se

obtienen nuevas experiencias, la oportunidad de cometer aciertos, errores y solucionar problemas; además el juego estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento, la creatividad, permite descubrir el entorno y el uso del cuerpo humano. Es una actividad que implica relación y comunicación, aumenta el desarrollo afectivo emocional, procura placer, entretenimiento, alegría de vivir, expresarse libremente, encausar energías y descargar las tensiones. Es también refugio frente a las dificultades que se encuentran en la vida, ayuda a reelaborar experiencias y acomoda las necesidades, contribuyendo al equilibrio y dominio de sí mismo.

Los juegos no son un pasatiempo, constituyen una función que responde a una exigencia fundamental de la vida, por eso presentan toda una serie de características que la diferencia de cualquier otra forma de ejercitación física, estas son:

- Tienen por objetivo el gusto por jugar, sin otras complicaciones.
- Poseen flexibilidad en la interpretación y en el cambio de las reglas.
- Debe existir capacidad de aceptación por parte de los jugadores, de los múltiples cambios de rol que en ellos ocurre.
- Son actividades donde la acción física se ejecuta con elevado estado emocional, contribuyendo a mejorar el colectivismo, la seguridad en sí mismo y la decisión.
- Tienen gran importancia los procesos comunicativos.
- Su finalidad no es la competición reglamentada, sino el placer de jugar por diversión.

2.2.2. Tipos de juegos ludicos recreativos

Según Mujica (2004) los juegos sirven de diferentes formas o maneras, ya sea de distracción, como competencia, para el desarrollo de habilidades y destrezas, unión grupal, compenetración con las demás personas de nuestro alrededor. De la misma manera clasifica los juegos en:

- **Juegos Ecológicos:** El objetivo de este trabajo surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre los chicos y así estimular la participación de ellos en la protección y el mejoramiento de la calidad del ambiente donde vivimos, lo que implica, en definitiva, mejorar nuestra propia calidad de vida.

Durante los juegos los chicos aprenderán lo que representa la Naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla. Y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.

- **Juegos Individuales:** Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.
- **Juegos Colectivos:** Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.
- **Juegos Cooperativos:** son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la

participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

- **Juegos sensoriales.** Estos juegos son relativos a la facultad de sentir y provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones. Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte.
- **Juegos de recreación y ficción.** Son los juegos que producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad.
- **Juegos motores.** Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos.
- **Juegos intelectuales.** Son los que hacen intervenir la comparación de fijar la atención de dos o más cosas para descubrir sus relaciones, como el dominio, el razonamiento (ajedrez) la reflexión (adivinanza) la imaginación creadora (invención de historias).
- **Juegos sociales.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos.

- **Juegos de agilidad.** Son todos los juegos que permite cambiar de posición en el espacio y hacer recorridos con variantes posiciones corporales (saltos, carreras con obstáculos).
- **Juegos de inhibición.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación institucional, de igual manera en los juegos sociales.
- **Juegos libres.** Son los juegos que se realizan en completa libertad, sin la intervención ni la vigilancia del profesor. Este juego fue propiciado por Friable, tiene sus inconvenientes porque el niño no está en condiciones de darse cuenta de los peligros que algunos juegos encierran.
- **Juegos vigilados.** Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al niño, se le vigila su desarrollo. El profesor deja al niño la iniciativa, pero observa y aprovecha del entusiasmo para evitar los peligros a impartir algunas reglas.
- **Juegos organizados.** Son los juegos que se refieren al momento en que se realizan los juegos previa organización. El profesor es quien proyecta, programa y los realiza con los niños, él participa como guía y control del orden y de las reglas.

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

2.2.3. La recreación como bienestar humano.

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

Por lo tanto, este hombre, siente la necesidad de una Recreación sana, que logre satisfacer sus apetencias y aspiraciones ya sean naturales, o culturales y de progreso. Al respecto, Butler (1969) (citado por Bolaño 2008), dice que la Recreación es una fuerza vital que influye en la vida de las gentes, es esencial para la felicidad y la satisfacción de la existencia, ya que mediante estas actividades el individuo crece, desarrolla su capacidad y su personalidad.

El problema de la recreación así no es de un lugar determinado, ni mucho menos de un grupo o región geográfica, es de todos los hombres, ya que estos aspiran a lograr el bienestar en el transcurso de su vida. Por eso las últimas décadas se han caracterizado por un esfuerzo consciente que pueda permitir el

logro del bienestar, para la realización plena del ser humano. La recreación debe contribuir a elevar el nivel de calidad de vida de las personas, es decir elevar su nivel de bienestar.

Al respecto, Espitia (ob. Cit.), manifiesta que la Recreación es como una función creadora que debe partir del núcleo familiar para satisfacer las necesidades que en este campo tienen los niños, jóvenes, adultos y ancianos y extenderse luego a sectores más amplios, con el fin de favorecer condiciones de sociabilización, armonía, participación y creatividad dentro de un mundo cambiante.

En este sentido la Recreación pertenece a todos los hombres y ámbitos sociales en mayor o menor medida y por lo tanto es un problema de índole mundial, la cuestión de la Recreación está recibiendo considerable atención en los años recientes, en todo el mundo el hecho recreativo ha venido creciendo, se manifiesta en los pueblos como un índice de su desarrollo social e individual.

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

Con base en lo anterior, parafraseando a Castaño (2007), se podría decir

que la Recreación es como la gripe: casi todo el mundo es afectado por ella, todo el mundo habla de ella, pero en sí nadie sabe lo que es, se trata de un concepto-hospital, una policlínica en la que todas las enfermedades del siglo tienen su cura.

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

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

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

ecoturismo, proyectos de organización participativa de fiestas y festivales, entre otros. Según Manzano (2004)

2.2.4. Lúdica

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es así que la lúdica debería ser tomada en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a 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 para tener más claridad ante la lúdica.

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

2.2.5 Actividad lúdica

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniéndose este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites

entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano (p.14).

2.2.6. Lúdica y aprendizaje

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Según Zabala (1991) se considera que “el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje (p.174).

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga

a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras.

2.2.7. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias estas modifican el contenido o estructura de los materiales, con el único fin de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños y niñas (Hernández, 2014). Por medio de las estrategias lúdicas se promueve a la exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que se le está enseñando.

Muchos autores como Ferreiro 2009, García 2004, Díaz y Hernández 2002 concuerdan en que las estrategias lúdicas contribuyen de manera efectiva el desarrollo cognitivo e integral de los niños y niñas, permitiendo abordar los siete saberes que el ilustre pensador Edgar Morín (1999) considera necesarios para este siglo, pertinentes no como un conocimiento único, sino como una red de conocimiento que lleve a un desarrollo sostenible (Posada González, 2014). Los saberes que menciona Edgar Morín son:

- a. Las cegueras del conocimiento: el error y la ilusión.
- b. Los principios de un conocimiento pertinente.
- c. Enseñar la condición humana.
- d. Enseñar la identidad terrenal.
- e. Afrontar las incertidumbres.

- f. Enseñar la comprensión.
- g. La ética del género humano.

2.2.8. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

La lúdica implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas (Castellar, Gonzalez, & Santana, 2015).

La lúdica no solo es un juego como muchos lo llegaron a interpretar, también está compuesta por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, lo que potencia estructuras mentales, desarrollo de habilidades y destrezas de un individuo, fortaleciendo las relaciones sociales ya que desarrolla cualidades como nobleza, generosidad y otras cualidades que propician el trabajo en cooperativo (Posada González, 2014).

2.2.9. Estrategia Didáctica.

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

Las estrategias didácticas, según Rojas A. (2012) "Son el conjunto de

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

En este sentido, parafraseando lo postulado por el autor, puede asumirse que las estrategias didácticas son un conjunto planificado de técnicas que conducen a la comunicación de objetivos para el desarrollo del trabajo escolar. De este análisis se desprende que las estrategias didácticas contentivas en el presente trabajo, están basadas en la aplicación de juegos recreativos para el aprendizaje significativo de la asignatura turismo.

De igual manera De acuerdo con Camilloni (2003) las estrategias didácticas son "las formas en que el docente crea una situación que permita al alumno desarrollar la actividad de aprendizaje, es decir, hacer referencia a una acción planeada especialmente para una situación concreta. Al respecto, Farirstein y Gyssels (2003) indican que una estrategia didáctica puede planificarse para una clase o una serie de ellas, especificando la forma de organizar el grupo, el orden de presentación de los contenidos, la preparación del ambiente de aprendizaje, el material didáctico a utilizar las actividades a realizar por los alumnos y el tiempo para cada una de ellas.

Existen diversas estrategias y la variedad depende de la creatividad del educador, por tanto, es recomendable combinar y articular diferentes estrategias de enseñanza a lo largo del tratamiento de un contenido, en diferentes clases o

dentro de una sola. Al respecto, Feldman (2008, p.56) propone una serie de recomendaciones para la selección y preparación de estrategias didácticas:

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

Asimismo, se debe considerar al momento de planificar las estrategias, utilizara lo largo del desarrollo de un contenido y en las diferentes sesiones de clase, estrategias didácticas alternativas a la exposición directa en las cuales se planteen actividades como juegos o actividades en los que los alumnos deban reinventar los conceptos, proponer el desarrollo de proyectos de investigación por ellos mismos, utilizar formas de expresión no verbal como dramatizar, pintar en relación al tema que se está tratando, realizar trabajos de campo, entre otros.

Díaz y Hernández (2007) señalan que las estrategias son procedimientos o recursos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos a partir de los contenidos escolares. En este sentido, puede decirse que el educador puede emplear las estrategias con la intención de facilitar el aprendizaje de sus estudiantes.

De lo anterior se deduce que las estrategias tipifican y ordenan las actividades docentes para el logro de los propósitos educativos; precisan qué se

va a hacer dentro del grupo de aprendizaje; favorecen el cumplimiento de los compromisos asumidos de forma conjunta entre el docente y los educandos.

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

Cabe destacar que esta disciplina es la encargada de articular la teoría con la práctica. Juan Amos Comenio fue quién acuñó la palabra didáctica en su obra "Didáctica Magna", desarrollada en 1657. Está vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- El docente o profesor
- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículo

El currículo escolar es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Aunque hay países que en sistema educativo el elemento contenido lo llegan a derivar en tres, como lo son los contenidos declarativos, actitudinales y los procedimentales. Es importante tener en cuenta el denominado currículum oculto que, de forma inconsciente, influye de forma poderosa en cuáles son los auténticos

contenidos y objetivos en los que se forma el alumnado. Por ejemplo, un docente tiene que conocer el CNB (Currículum Nacional Base) de su país (porque no todos tenemos las mismas necesidades) para trabajar de una manera eficiente de acuerdo a lo que localmente se necesite.

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

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

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

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

Cabe distinguir:

- Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Sin importar el ámbito o materia.
- Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo.
- Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

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

Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle.

Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se «juegan» entre tres polos: maestro, alumno, saber, porque se analiza:

- La distribución de los roles de cada uno.
- El proyecto de cada uno.
- Las reglas de juego: ¿qué está permitido?, qué es lo que realmente se

demanda, qué se espera, qué hay que hacer o decir para demostrar que se sabe.
(Ricardo Isaac Arévalo Herrarte)

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

- El modelo llamado «normativo», «reproductivo» o «pasivo» (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de «hacer pasar un saber».
- El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.
- El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.
- El saber ya está acabado, ya está construido.
- El modelo llamado «incitativo, o germinal» (centrado en el alumno).
- El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación (medios centros de interés de Decroly, cálculo vivo de Freinet).
- El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).
- El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).
- El modelo llamado «aproximativo» o «constructivo» (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.
- El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).
- El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las

de sus compañeros, las defiende o las discute.

- El saber es considerado en lógica propia.

Taxonomía de las estrategias didácticas.

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

- **El momento de uso y presentación de la secuencia didáctica**
 - De inicio o apertura (Preinstruccionales).
 - De desarrollo (Coinstruccionales).
 - De cierre (Posinstruccionales).
- **Su propósito pedagógico**
 - De sondeo o elicitación de conocimientos previos.
 - De establecimientos de expectativas adecuadas.
 - De motivación.
 - De apoyo a los contenidos curriculares.
 - De orientación a la atención de los alumnos.
 - De exploración y seguimiento.
 - De promoción de la discusión y la reflexión colectiva.
- **Su persistencia en los momentos didácticos.**
 - De rutina.
 - Variables o circunstanciales.
- **Según la modalidad de enseñanza.**
 - Individualizadas.
 - Socializadas
 - Mixtas combinadas

2.2.5 Tipos y características de las estrategias didácticas

Según Velasco y Mosquera (2007) Existe una gran cantidad de estrategias y

técnicas didácticas, así como también existen diferentes formas de clasificarlas. En este caso se presentan distinciones en dos diferentes ejes de observación: la participación, que corresponde al número de personas que se involucra en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo y, por la otra, las técnicas que se clasifican por su alcance donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el proceso didáctico.

Desde la perspectiva de la participación se distinguen procesos que fortalecen el autoaprendizaje, el aprendizaje interactivo y el aprendizaje de forma colaborativa.

Cuando se vincula en las tutorías académicas un espacio académico determinado, el concepto de consulta o revisión de exámenes se visibiliza frecuentemente. Al considerarlo como un espacio de enseñanza aprendizaje vinculante (varios espacios académicos), de forma planeada y coordinada de equipos docentes, grupos investigativos, el trabajo del estudiante se concentra en tiempos distintos y experiencias formativas e investigativas, diferentes a las consultas sobre dudas académicas.

Clasificación de estrategias y técnicas según la participación:

- **Autoaprendizaje.**
 - Estudio individual.
 - Búsqueda y análisis de información.
 - Elaboración de ensayos.
 - Tareas individuales.
 - Proyectos.
 - Investigaciones.
- **Aprendizaje interactivo.**
 - Exposiciones del profesor.

- Conferencia de un experto.
 - Entrevistas.
 - Visitas.
 - Paneles.
 - Debates.
 - Seminarios.
- **Aprendizaje colaborativo**
 - Solución de casos.
 - Método de proyectos.
 - Aprendizaje basado en problemas.
 - Análisis y discusión en grupos.
 - Discusión y debates

Características de una Estrategia Didáctica

Para que el alumno pueda cumplir con las intenciones de aprendizaje previstas en el diseño de la estrategia didáctica, es necesario que éstas cumplan con ciertas características como:

- Ser Propositivas (darle cierta libertad de actuación al alumno).
Flexibles y adaptativas (ajustadas a las necesidades del alumno y el contexto cultural en el que se desarrolla).
- Intencionadas (si no existe una intención ni una planeación sistemática de la experiencia, no puede llamarse estratégica).
- Promover en el alumno los procesos de metacognición (reflexión del cómo se ha aprendido), autorregulación (planeación y control de los procesos de aprendizaje) y transferencia del aprendizaje a otras situaciones y contextos.
- Propiciar un aprendizaje recíproco, a través de la interacción con los demás aprendices.

Estrategias Didácticas Innovadoras.

Objetivos:

- Que los/as alumnos/as logren conocer el marco jurídico regulatorio del grupo social Familia que integran, y sus distintas modalidades en la sociedad actual.
- Que los estudiantes lleven el conocimiento teórico a la aplicación práctica, utilizando las Tics como recurso didáctico.
- Crear un clima donde el propio estudiante sea protagonista de su propia realidad y le dé su mirada crítica a los temas que investiga.
- Incentivar una conciencia de ciudadano desde su visión de estudiante y miembro de una sociedad.

Contenido de las Estrategias Didácticas Innovadoras

- Inicio
- Evaluación del proyecto
- Cierre

2.3. Definición de términos básicos

Motivación

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

Aprendizaje cognitivo

Proceso de almacenamiento de la información y esquematización de imágenes

motoras en la memoria, sobre movimientos, habilidades motrices; adicionando las características de las secuencias motoras generalizadas, los resultados del movimiento y el conocimiento motriz.

Aprendizaje asociativo.

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

Aprendizaje autónomo.

Fase de aprendizaje motor significativo y reflexivo, de expresión motora coordinada, fluida, armónica y automatizada, con disposición a demostraciones y transferencia a diferentes contextos y situaciones requeridas.

Motivación escolar.

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

Rendimiento académico

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

Alumno

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

Aprendizaje

Es un proceso interno de construcción o reconstrucción activa de representaciones significativas de la realidad, que las personas realizan en interacción con los demás y con su entorno sociocultural.

Educación

Para Oyola, citado por Crisólogo (1999), es “Un fenómeno sociocultural a través del cual los individuos y los grupos sociales mediante procesos dialécticos de enseñanza – aprendizaje de los contenidos valorizados por estos...” (p.126)

Enseñanza

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

Juego

Para Makarenko, citado por Crisólogo (1999): “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas,

entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia. (p.254)

Socialización

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

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1 Hipótesis General

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen de manera directa en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N°15- 20347 – Santa María - 2021

2.4.2 Hipótesis específicas

- Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen de manera positiva motivacional en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María – 2021.
- Las estrategias didácticas que utilizan los docentes en forma asertiva inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María - 2021.

2.5 Operacionalización de las variables

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

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
LOS JUEGOS LUDICOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y SU INFLUENCIA EN LA MOTIVACION DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA N° 15- 20347 – SANTA MARIA – HUAURA- 2021	<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen motivacionalmente en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15-20347 – Santa María - Huaura - 2021?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿De qué manera los lúdicos recreativos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María - 2021?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Establecer juegos lúdicos como influencia motivacional en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María - 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Diseñar juegos lúdicos como estrategia motivacional influyan en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María – 2021.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen de manera directa en la motivación en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347 – Santa María - 2021</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Los juegos lúdicos como estrategia motivacional influyen de manera positiva como estrategia didáctica en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 15- 20347 – Santa María– 2021.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Juegos lúdicos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos recreativos • Tipos • Recreación como Bienestar humano 	<ul style="list-style-type: none"> - El juego - Clases - Motivación - Individuales - Colectivos - Estructurados - Sensoriales - Necesidades - Recreación - Calidad de vida

2021.	¿Qué estrategias didácticas pueden utilizar los docentes en forma asertiva para lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa en la Institución Educativa Integrada N°15- 20347 – Santa María- Huaura - 2021?	Identificar las estrategias didácticas que utilizan los docentes en forma asertiva para lograr que los estudiantes aprendan de manera significativa en la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347- Santa Maria – Huaura - 2021.	Las estrategias didácticas que utilizan los docentes en forma asertiva inciden positivamente en el aprendizaje significativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15- 20347- Santa María – Huaura - 2021.	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Estrategia Motivacional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias didácticas • Clasificación • Estrategias innovadoras 	<ul style="list-style-type: none"> - Didáctica - Componente - Clases - Taxonomía - Autoaprendizaje - Aprendizaje interactivo - Aprendizaje colaborativo - Inicio - Evaluación - Cierre
-------	---	--	---	---	--	--

CAPÍTULO III

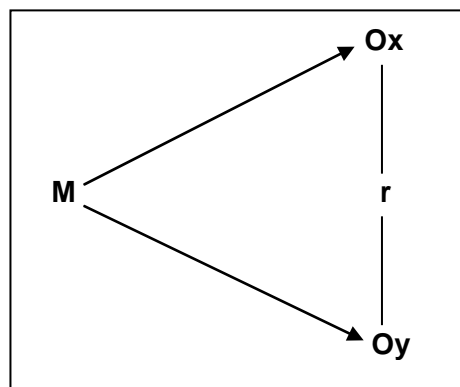
METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

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

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

El diagrama representativo es el siguiente:



M: Muestra de investigación

O_x: Observación de los juegos lúdicos

O_y: Observación de estrategias motivacional

r: Relación entre las variables

3.1.1. Tipo de Investigación

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

3.2. Población y Muestra

Población:

La población está constituida por todos los integrantes de la comunidad educativa: docentes, directivos, personal de servicio y auxiliar de la Institución Educativa Agropecuario N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura - 2021, que se distribuye en el siguiente cuadro:

Cuadro 1: Población Estudiantil

	NIVEL	CANTIDAD
ALUMNOS	INICIAL	72
	PRIMARIA	127
	SECUNDARIA	128
	TOTAL	326

Cuadro 2: Personal Directivo y docente

	NIVEL	CANTIDAD
DOCENTES	INICIAL	3
	PRIMARIA	8
	SECUNDARIA	11
DIRECTOR		1
COORDINADOR ACADEMICO		1
AUXILIAR		3
PERSONAL DE SERVICIO		3
	TOTAL	30

Muestra:

La muestra está constituida por los estudiantes del primer grado de primaria matriculados al 2021, haciendo un total de 38 estudiantes y 2 docentes del primer grado de primaria,

Total muestra de estudio: 40, cómo se detalla:

Primer grado de primaria

SECCIONES	H	M
A	10	7
B	11	10
Total	38	

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el estudio, se aplicarán técnicas e instrumentos cuantitativos de recolección de datos. Entre estas técnicas a utilizarse está la evaluación o medición, con el instrumento el inventario el cual, mediante preguntas, busca conocer la apreciación u opinión del alumno sobre los juegos recreativos como estrategia de aprendizaje. Asimismo, se utilizará la técnica de Encuesta, con el instrumento el cuestionario, con la finalidad de obtener datos que valoren el grado de motivación que tienen los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa N° 20334 del distrito de Huaura; y el análisis documental, con el instrumento formato de análisis de registro de evaluación.

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

- Encuesta dirigida a los docentes y estudiantes del tercer grado.
- Aplicación del cuestionario sobre los juegos recreativos y estrategias de aprendizaje.
- 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.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

VARIABLES: Juegos lúdicos y motivación

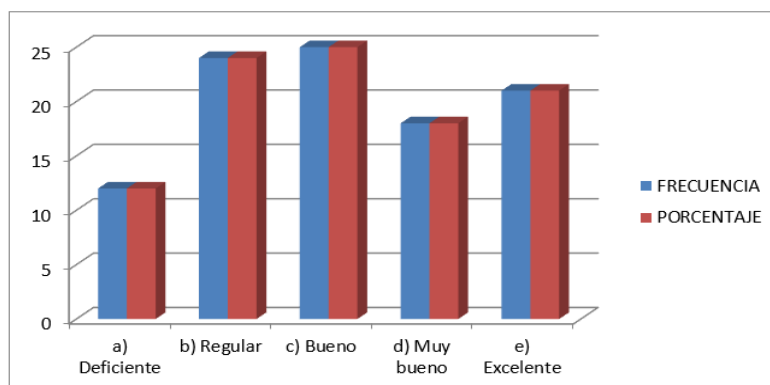
1. ¿Considera usted importante el juego como motivación en el desarrollo de sus clases con sus estudiantes de primaria?

Tabla 1

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	04	08
Regular	11	22
Bueno	14	28
Muy bueno	09	18
Excelente	12	24
Total	50	100%

Gráfico 1

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LAS CLASES



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 28%, respondió que los juegos lúdicos como motivación estimulan el aprendizaje en los estudiantes del primer grado es bueno, un 24% afirma que es excelente y un 22% afirmo que es regular el grado de motivación empleando los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza.

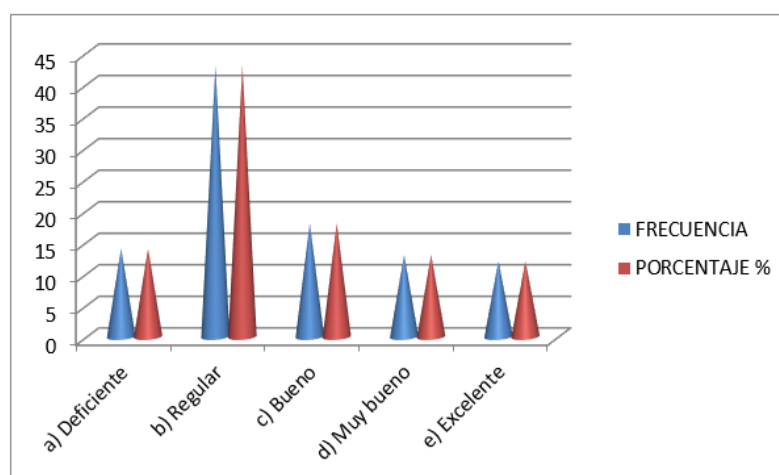
2. ¿Los problemas de la vida cotidiana son tomados como ejemplos en los juegos de roles para temas determinados en sus clases?

Tabla 2

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	07	14
Regular	21	42
Bueno	09	18
Muy bueno	07	14
Excelente	06	12
Total	50	100%

Gráfico 2

JUEGOS DE ROLES DE LA VIDA COTIDIANA



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 42%, respondió que los problemas de la vida cotidiana son tomados como ejemplos en los juegos de roles en los estudiantes del primer grado, es regular, un 18% afirma que es bueno, un 14% afirmo que es deficiente, y un 12% es excelente la representación de juegos de roles en los estudiantes del primer grado de primaria.

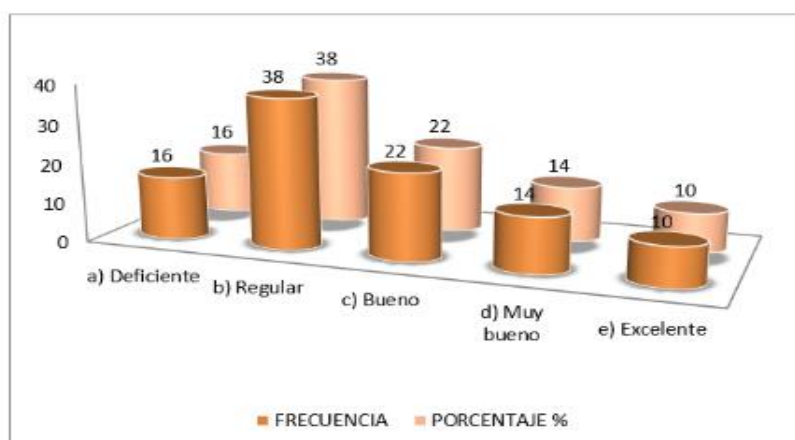
3. ¿Son flexibles el desarrollo de las sesiones con juego de roles dentro y fuera del aula?

Tabla 3

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	08	16
Regular	19	38
Bueno	11	22
Muy bueno	07	14
Excelente	05	10
Total	50	100%

Gráfico 3

SESIONES CON JUEGOS DE ROLES



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 42%, respondió que los problemas de la vida cotidiana son tomados como ejemplos en los juegos de roles en los estudiantes del primer grado, es regular, un 18% afirma que es bueno, un 14% afirmo que es deficiente, y un 12% es excelente la representación de juegos de roles en los estudiantes del primer grado de primaria.

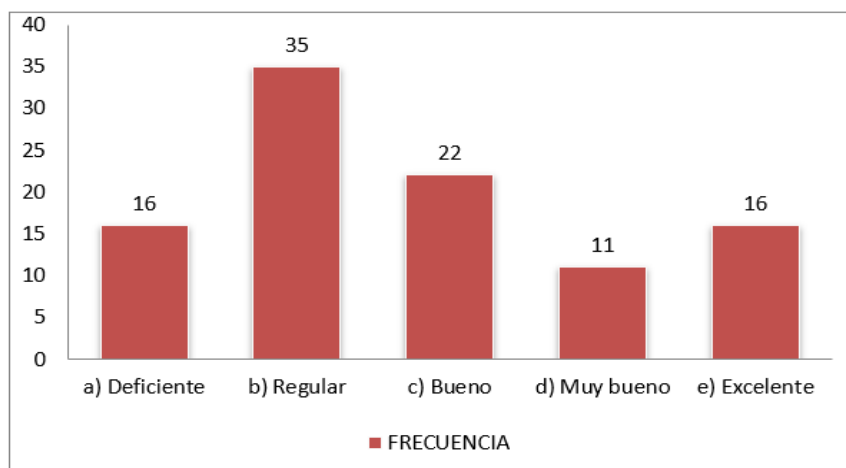
4. ¿Se vale el docente de juegos, canciones, dinámicas, juegos de roles, dramatizaciones, etc. para motivar al estudiante?

Tabla 4

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	08	16
Regular	18	35
Bueno	11	22
Muy bueno	05	11
Excelente	08	16
Total	50	100%

Gráfico 4

REALIZA JUEGOS PARA MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES



Interpretación

En el presente gráfico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 35%, respondió que la realización de juegos diversos para motivar a los estudiantes del primer grado, es regular, un 22% afirma que es bueno, un 16% afirmo que es deficiente, y un 16% es excelente la realización de diversos juegos para motivar a los estudiantes del primer grado de primaria.

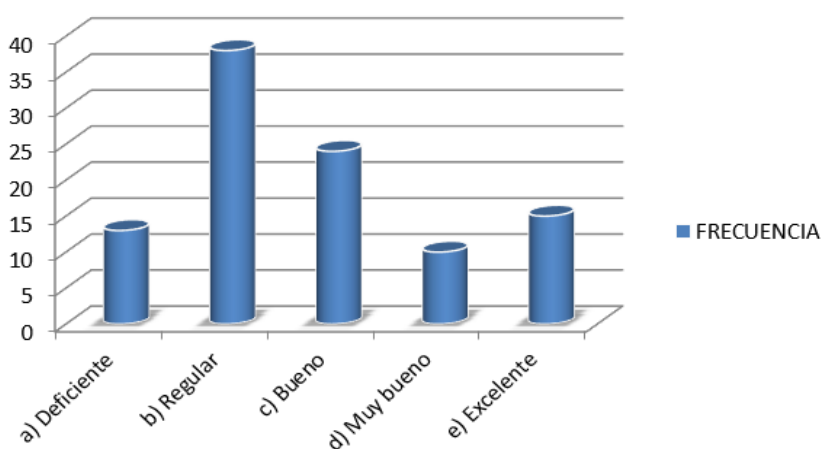
5. ¿Considera Ud. que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como método didáctico a nivel escolar?

Tabla 5

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	08	16
Regular	18	35
Bueno	11	22
Muy bueno	05	11
Excelente	08	16
Total	50	100%

Gráfico 5

LOS JUEGOS RECREATIVOS COMO MÉTODO DIDACTICO



Interpretación

En el presente gráfico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 35%, respondió que los juegos recreativos como método didáctico en la enseñanza de los estudiantes del primer grado, es regular, un 22% afirma que es bueno, un 16% afirmó que es deficiente, y un 16% es excelente los juegos recreativos como métodos didácticos en la enseñanza de los estudiantes del primer grado de primaria.

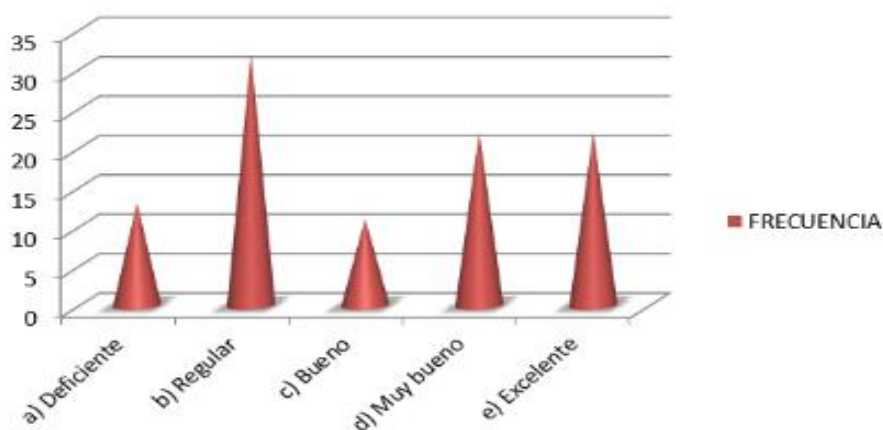
6. ¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?

Tabla 6

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	04	08
Regular	22	44
Bueno	04	08
Muy bueno	10	20
Excelente	10	20
Total	50	100%

Gráfico 6

LOS PADRES DEBEN INVOLUCRARSE EN LAS ACTIVIDADES DE SUS HIJOS



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 44%, respondió que el involucramiento de los padres de familia en las actividades educativas de sus hijos es regular, un 8% afirma que es bueno, un 20% afirmo que es deficiente, y un 20% es excelente que los padres de familia se involucren en las actividades académicas de sus hijos.

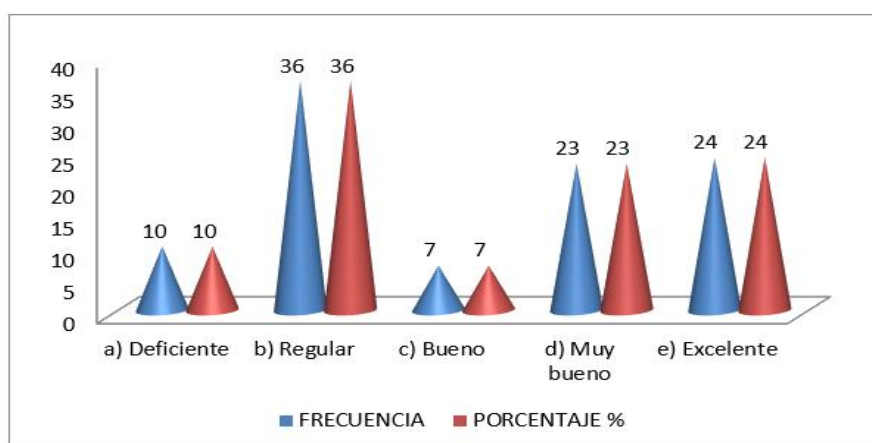
7. ¿La motivación que realizo en mis estudiantes incide positivamente en el proceso aprendizaje de los mismos?

Tabla 7

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	05	10
Regular	19	36
Bueno	03	07
Muy bueno	11	23
Excelente	12	24
Total	50	100%

Gráfico 7

LA MOTIVACIÓN INCIDE POSITIVAMENTE EN EL APRENDIZAJE



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 36%, respondió que la motivación que realiza con sus estudiantes incide positivamente en las actividades educativas de sus estudiantes, es regular, un 7% afirma que es bueno, un 10% afirmo que es deficiente, y un 24% es excelente en cuanto las motivaciones que realizan los docentes.

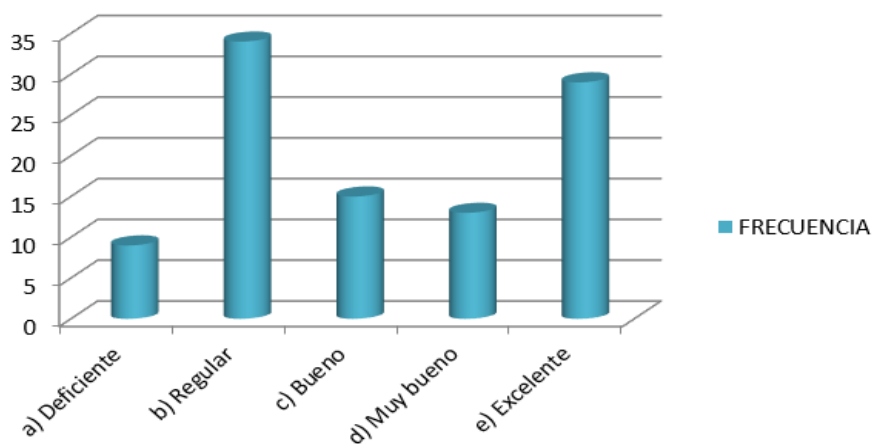
8. ¿Todos los juegos ludicos que usted realiza en el aula se adaptan mejor como estrategia de aprendizaje en el primer grado grado?

Tabla 8

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	03	09
Regular	17	34
Bueno	07	15
Muy bueno	10	13
Excelente	13	29
Total	50	100%

Gráfico 8

LOS JUEGOS LUDICOS SE ADAPTAN COMO ESTRATEGIA



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 29%, respondió que los juegos lúdicos que emplea como estrategia se adaptan en la enseñanza de manera excelente, un 34% afirma que es regular, un 15% afirmo que es bueno, y un 13% es muy bueno en cuanto al uso de los juegos lúdicos como estrategias de enseñanza.

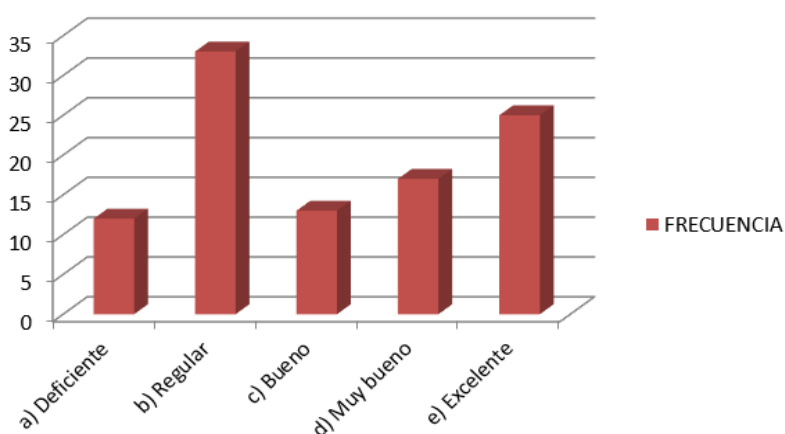
9. Sus estudiantes aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.

Tabla 9

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	06	12
Regular	16	33
Bueno	06	13
Muy bueno	09	17
Excelente	13	25
Total	50	100%

Gráfico 9

LOS ERRORES SIRVEN PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 23%, respondió que los niños aprenden de los errores y que ello le permite mejorar su aprendizaje, y que esto se adapta de forma regular, un 25% afirma que es excelente, un 17% afirmo que es muy bueno, y un 13% es bueno y un 12% de los encuestados manifiestas que es deficiente que los alumnos aprendan de los errores.

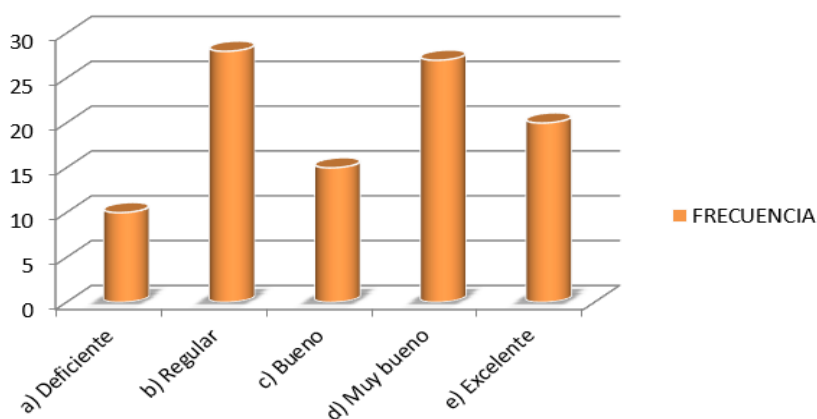
10. ¿Crees que en las prácticas deportivas influyen en el desarrollo físico y emocional de los estudiantes?

Tabla 10

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	05	10
Regular	14	28
Bueno	07	15
Muy bueno	14	27
Excelente	10	20
Total	50	100%

Gráfico 10

LAS PRACTICAS DEPORTIVAS INFLUYEN EN DESARROLLO EMOCIONAL Y FISICO



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 28%, respondió que las practicas deportivas en el desarrollo emocional y físico en los estudiantes es regular, un 27% afirma que es muy bueno, un 20% afirmo que es excelente, y un 15% es bueno y un 10% de los encuestados manifiestas que es deficiente, que las prácticas deportivas influyan en el desarrollo emocional y físico en los estudiantes.

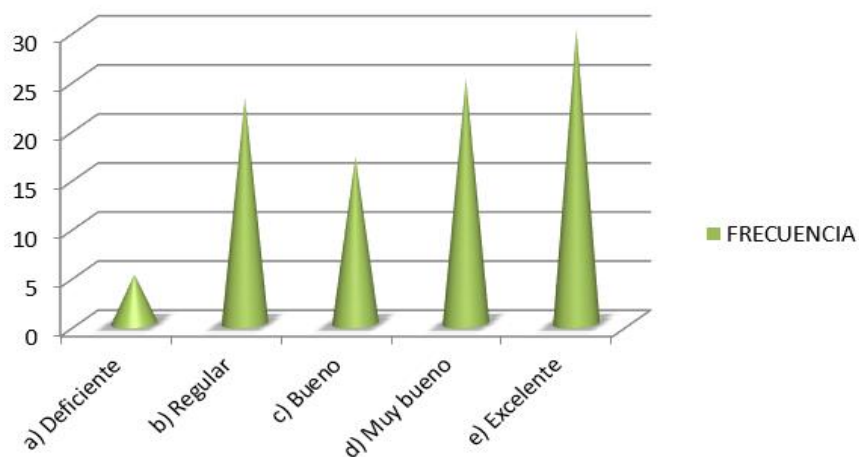
11. ¿Considera Ud. que sus estudiantes socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos?

Tabla 11

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	02	05
Regular	12	23
Bueno	08	17
Muy bueno	13	25
Excelente	15	30
Total	50	100%

Gráfico 11

LOS ESTUDIANTES SOCIALIZAN UTILIZANDO LOS JUEGOS



Interpretación

En el presente grafico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 30%, respondió que la mayoría de los estudiantes socializan utilizando los juegos en el desarrollo de sus clases de manera excelente, un 25% afirma que es muy bueno, un 2% afirmo que es regular, y un 17% es bueno y un 05% de los encuestados manifiestas que es deficiente, que los juegos socialicen con los estudiantes en el desarrollo de sus actividades.

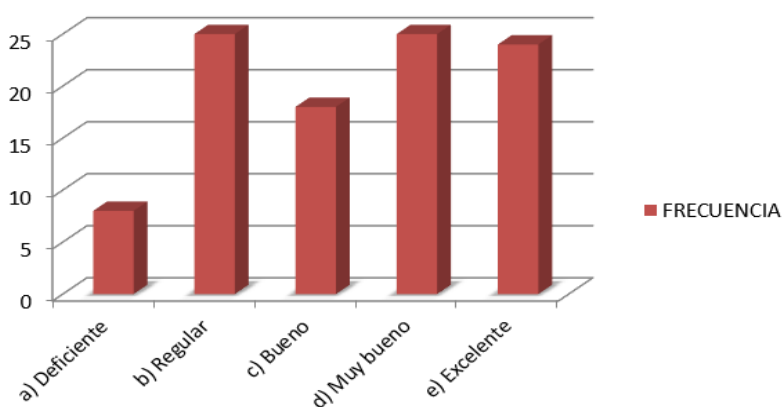
12. Que tan utiles son los materiales que usa para cada juego.

Tabla 12

Item	Numero	Porcentaje %
Deficiente	03	08
Regular	14	25
Bueno	08	18
Muy bueno	14	25
Excelente	11	24
Total	50	100%

Gráfico 12

UTILIDAD DE LOS MATERIALES PARA LOS DIVERSOS JUEGOS



Interpretación

En el presente gráfico podemos observar que la mayoría de los encuestados con un 25%, respondió que la mayoría de los materiales que utiliza son los adecuados para cada juego, un 25% afirma que es regular, un 24% afirmó que es excelente, y un 18% es bueno y un 08% de los encuestados manifiesta que es deficiente, los materiales que utiliza en cada juego en el desarrollo de sus actividades.

4.2 Contrastación de las hipótesis

Establecemos las hipótesis:

H₀: Los juegos lúdicos como estrategia didáctica no influye de manera directa en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria en la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021.

H₁: Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influye de manera directa en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021.

Utilizamos: Si el valor $p > 0,05$, se acepta H₀. Si el valor $p < 0,05$ se rechaza H₀

Aplicamos SPSS v20:

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9.931(a)	.008
Razón de verosimilitudes	10.365	.000

Medidas simétricas

		Valor	Sig. Aproximada
Intervalo por intervalo	R de Pearson	.247	.002(c)
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	.297	.008(c)
N de casos válidos		50	

Según la prueba de Chi. - cuadrado de Pearson, Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influye de maneras directa en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021, alcanzando un valor de 9.931, y una significancia de $p=0.008 < 0.05$ siendo altamente significativo.

La correlación de Spearman de 0.297, con una significancia $p=0.008 < 0.05$ representa una aceptable asociación de las variables, siendo estadísticamente significativo.

Por lo tanto, podemos afirmar que existe suficiente prueba estadística para afirmar que la aplicación de juegos lúdicos influye en la motivación de los estudiantes.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica favorece significativamente en la motivación de los estudiantes del primer grado de primaria.
- Los docentes de la Institución Educativa Integrada han tenido una buena formación profesional, demostrando identificación con el servicio que brindan a niños del lugar al cumplir sus obligaciones, siendo responsables en las tareas educativas encomendadas.
- La motivación de los docentes para tomar de decisiones sobre aspectos relacionadas a su labor es motivada por la reflexión crítica de su trabajo, medida y se da cuenta de la necesidad de sus estudiantes, aplicando para ello, creatividad, actividades de reforzamiento y recreación, todo encaminado a tener mejores resultados en la enseñanza.
- La participación de los docentes en la propuesta de la aplicación de una lista de juegos lúdicos como estrategia didáctica motivadora, ha permitido que aflore más confianza en el desarrollo de las actividades, haciendo ver la propuesta como una herramienta útil que apoya en el mejoramiento de su desempeño y sobre todo sea participe de ese proceso educativo favorable para sus estudiantes.
- La aplicación de una propuesta de juegos lúdicos como estrategia didáctica motivacional ha tenido un grado de influencia positiva en los docentes y niños, ya que ha permitido incorporar y aplicar los resultados y/o recomendaciones a

la práctica docente a fin de mejorar aspectos relacionados con la labor pedagógica en el aula y de esta manera contribuir en el mejoramiento del servicio educativo de calidad.

- Las acciones realizadas y la información recogida en el marco de la aplicación de la propuesta de los juegos lúdicos como estrategia didáctica motivacional han permitido en lo docentes realizar reflexiones consecutivas respecto a su labor, las cuales han estado reflejadas en reajustes realizados, percibidos hasta por los propios padres y directivos de la institución educativa.

5.2 Recomendaciones

- Sistematizar los aportes de los docentes con el fin de mejorar con ello la propuesta de los juegos lúdicos como estrategia didáctica motivacional que permita a otros docentes en brindar un servicio de calidad con resultados positivos.
- Aplicar la propuesta de los juegos lúdicos como estrategia didáctica motivacional a fin de estimular y orientar la disposición de aprendizaje por medio de metodologías de enseñanza eficientes como es en este caso la utilización de los juegos educativos haciendo que nuestros estudiantes a través de él puedan comprender los contenidos temáticos y a la vez desarrolle el gusto por los aprendizajes. Teniendo en cuenta una forma de control disciplinario definido, para que no influya de manera negativa en el desarrollo de las clases.
- Difundir la propuesta validada con el fin de transferir a otros las estrategias innovadoras sobre el uso de juegos lúdicos, contribuyendo en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, a partir de reflexión sobre el desempeño del docente en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

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

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

de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Año IV, Vol. VI, 1º y 2º trimestre. Lima: PUCP.

González, C. (2003). *Factores determinantes del bajo rendimiento académico en educación secundaria*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Educación. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Gonzales, M. y Touron, J. (1992). Autoconcepto y rendimiento escolar: Sus implicaciones en la motivación y la autorregulación del aprendizaje, pp.74-83. Pamplona: Ediciones de la Universidad de Navarra.

Henriquez, A. (2007). *Construcción, desarrollo y validación de un cuestionario de inicio, persistencia, expectativas de cambio y expectativas de abandono de los estudios universitarios*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Formación del profesorado. Las Palmas de Gran Canarias: Universidad de Las Palmas de Gran Canarias.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. 4ta.ed. México: McGraw Hill.

Ministerio de Educación del Perú (2001). *Evaluación de los aprendizajes*. Lima: Quebecor World S.A

Montero, R. y otros (2007). *Factores institucionales, pedagógicos, psicosociales y sociodemográficos asociados al rendimiento académico en la Universidad de Costa Rica*. San José de Costa Rica: Publicaciones Educativas del Caribe.

Muñiz, J. (1996). *Psicometría*. Madrid: Universitas.

Olaz, F. (2003) Autoeficacia, diferencias de género y comportamiento vocacional. *Revista Electrónica de motivación y emoción*. Vol. 06, N° 13. Consultado en

<http://reme.uji.es/articulos/aolazf5731104103>

Pintrich, P. y Schunk, D. (2006). *Motivación en contextos educativos*. Madrid: Pearson.

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

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

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

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

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

Ruiz, F. (2005). Influencia de la autoeficacia en el ámbito académico. *Revista docencia universitaria de la UPC*. Año 1, N° 1. Consultado en http://beta.upc.edu.pe/calidadeducativa/ridu/2005/primer0/Art2_FR.pdf.

Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. y Nishida, T. (2004a). Motivación de logro en

educación física escolar: Un estudio comparativo entre cinco países. *Revista de Educación*. N° 333, pág. 345-361.

Ruiz, L.; Graupera, J.; Contreras, O. y Nishida, T. (2004b). El test de motivación de logro para el aprendizaje en educación física: Desarrollo y análisis factorial de la versión española. *Revista de Educación*. N° 335, pág. 195-211.

Sánchez, H., y Reyes, C. (2003) *Metodología y Diseño de la Investigación Científica*.
Lima: Editorial Universitaria

San Félix, F. (2004). *Intervención del psicólogo escolar en educación secundaria: Evaluación y optimización del desarrollo del aprendiz en el contexto escolar*. Tesis para optar el grado académico de Doctor en Psicología evolutiva y de la educación. Valencia: Universidad de Valencia.

Skinner, B. (1969). *Ciencia y conducta humana*. Barcelona: Editorial Fontanella.

Thornberry, G. (2003). *Relación entre motivación de logro y rendimiento académico en alumnos de colegios limeños de diferente gestión*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología. Lima: Universidad de Lima.

Thornberry G. (2008) Estrategias metacognitivas, motivación académica y rendimiento académico en alumnos ingresantes a una universidad de Lima Metropolitana. *Rev. Persona* 11, pag 177 – 193

Valenzuela, J. (2007). Exigencia académica y atribución causal: ¿Qué pasa con la atribución al esfuerzo cuando hay una baja significativa en la exigencia académica? *Revista electrónica Investigación arbitraria*. Año 11, N° 37, pp. 283-287.

Valle, A., Gonzáles, R., Barca, A. y Núñez, J. (1996). Dimensiones cognitivo-motivacionales y aprendizaje autorregulado. *Revista de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. Vol. 14, N° 1, pp. 3-34.

Welzel, M. (2009). *Clima motivacional en la clase en estudiantes de sexto grado de primaria del Callao*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Educativa. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION

ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: JUEGOS LUDICOS

INSTRUCCIONES: Estimados docentes a continuación se presentan un conjunto de ítems sobre JUEGOS LUDICOS, 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.

	JUEGOS LUDICOS	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
1	¿En qué actividades incluye el juego como estrategia?				
2	¿Qué importancia tiene el juego en el desarrollo de sus clases con sus estudiantes de primaria?				
3	¿Qué factores toma usted en cuenta cuando introduce el juego en el aprendizaje?				
4	¿El uso de las dramatizaciones como estrategia de enseñanza le resulta provechoso en sus clases?				
5	¿Los problemas de la vida cotidiana son tomados como ejemplos en los juegos de roles para temas determinados en sus clases?				
6.	¿Es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas, los gustos entre otros, de los niños al proponer el juego como estrategia de aprendizaje?				
7.	¿Cuáles juegos se adaptan mejor como estrategia de aprendizaje en el tercer grado?				

8.	¿Son flexibles el desarrollo de las sesiones con juego de roles dentro y fuera del aula?				
9.	¿Considera que el juego es necesario para activar el conocimiento en los sus estudiantes?				
10	¿Cree usted que la aplicación de los juegos recreativos durante las clases puedemotivar al estudiante a desarrollar la atención?				
11	¿Cree Ud que los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen?				
	¿Permite ud. que sus hijos jueguen con otros niños fuera de la escuela?				
12	¿Los juegos recreativos, pueden motivar al estudiante en el desarrollo de la motricidad y desarrollo sicológico?				
13	¿Se vale el docente de juegos, canciones, dinámicas, juegos de roles, dramatizaciones, etc. para motivar al estudiante?				
14	¿Considera Ud. que es positiva la aplicación de los juegos recreativos como metododidáctico a nivel escolar?				
15	¿Considera Ud. que los padres de familia deben involucrarse dentro de las actividades recreativas de sus hijos?				
16	¿Crees que en las prácticas deportivas influyen en el desarrollo físico y emocionalde los estudiantes?				
17	¿De qué manera Ud. ¿Qué despertaría la motivación en sus hijos para incidir positivamente en el proceso aprendizaje de los mismos?				
18	Sus estudiantes aprovechan los errores ocurridos durante el juego para mejorar sus aprendizajes.				
19	¿Considera Ud. que sus estudiantes socializan sus aprendizajes utilizando los diversos juegos?				

20	Utiliza materiales adecuados para cada juegos.				
----	--	--	--	--	--

La investigadora.

VALORACIÓN:

Deficiente	3	Regular	2	Bueno	1	Muy bueno	0
------------	---	---------	---	-------	---	-----------	---

CALIFICATIVO:

26 - 30	Muy bueno
21 - 25	Bueno
16 - 20	Regular
00 - 15	Deficiente

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION

ESCALA DE LIKERT

VARIABLE A MEDIR: ESTRATEGIA MOTIVACIONAL

INSTRUCCIONES: Estimados estudiantes a continuación se presentan un conjunto de ítems sobre ESTRATEGIA MOTIVACIONAL, 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.

	ESTRATEGIA MOTIVACIONAL	Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente
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.				
16	Asimilo con claridad las diversas motivaciones que el docente utiliza en sus clases.				
17	Practico activamente las actividades educativas que se imparte en clases.				
18	Utilizo con certeza las diversas estrategias que el docente impoarte en sus clases.				
19	Utilizo con certeza las recomendaciones que hace el docente para la comprension de los temas.				
20	Exploro lo aprendido y comparto con mis compañeros				
21	Modelo con perseverancia las diversas motivaciones que se practica en clases.				
22	Demuestro con domio todo lo aprendido				
23	Transfiero y recreo los aprendizajes logrados en clases.				

24	Utilizo los aprendizajes logrados en las actividades cotidianas.				
25	Me fascina estar en mis clases porque aprendo sin dificultad.				

La investigadora

VALORACIÓN:

Deficiente	3	Regular	2	Bueno	1	Muy bueno	0
------------	---	---------	---	-------	---	-----------	---

CALIFICATIVO:

26 - 30	Muy bueno
21 - 25	Bueno
16 - 20	Regular
00 - 15	Deficiente