Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al documento:

INFORME FINAL DE TESIS

El juego como estrategia en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023

Presentado por:

BACHILLER: MONTOYA ORMEÑO ADRIANA CAROLINA LEONILA

Egresada del nivel pregrado de la Escuela Profesional de **Educación Primaria** de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. El Resultado obtenido del Informe final es **01%** de similitud por el que se otorga el calificativo de:

APROBADO

Según Reglamento de Evaluación de la originalidad

Se adjunta al presente el reporte de evaluación con el software de verificación de originalidad

Observaciones:

……

……

Ica, 21 de noviembre de 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL “SAN LUIS GONZAGA”

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Escuela Académico Profesional en Ciencias de la Educación en Educación Primaria

El juego como estrategia en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023

Línea de investigación

Sociedad, Desarrollo sostenible, Políticas Públicas y ambientales

TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO

AUTOR (A):

ADRIANA CAROLINA LEONILA MONTOYA ORMEÑO

ASESOR

DR. ROGER NAVARRO MENDOZA

Ica, Perú

2026

DEDICATORIA:

Esta tesis está dedicada a mis seres queridos, quienes han estado a mi lado durante todo mi desarrollo profesional y trayectoria personal. Tengo una deuda de gratitud con mis padres, quienes con su sabiduría e inagotable amor, paciencia y comprensión me han apoyado en todas las etapas de mi vida.

ADRIANA CAROLINA LEONILA

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestras familias, que con su cariño y comprensión apoyaron nuestra formación personal y profesional, entregándonos valores que nos permitieron culminar este proceso con éxito.

Mi más sincera gratitud a todas las personas que me apoyaron siempre, a afrontar todos los obstáculos, sin olvidarme de Dios quien me dio la fortaleza para no rendirme y seguir adelante con mi investigación. De igual manera agradezco a mis docentes porque supieron guiarme eficazmente, compartiendo sus conocimientos, sin olvidar el compromiso en su labor diaria e inculcándome valores para poder actuar con responsabilidad en la sociedad. Por todo esto, mí esfuerzo y perseverancia se muestran reflejadas en este documento.

ÍNDICE DE CONTENIDOS Pág.

Índice …… iv
- Índice de contenidos …… iv
- Índice de tablas ……... vi
- Índice de figuras …… vii

Resumen …… viii
Abstract …… ix
CAPÍTULO I …… 10
Introducción …… 10
Formulación del problema …… 10
- Problema General ……... 10
- Problemas específicos …… 10

Antecedentes del problema de investigación …….. 11
- Antecedentes a nivel internacional …… 11
- Antecedentes a nivel nacional …….. 14
- Antecedentes a nivel local ……. 18

Justificación de la investigación ……. 18
Importancia …… 19
Objetivos de la investigación …….. 20
- Objetivo General …… 20
- Objetivos específicos ……..…… 20

Hipótesis de la investigación …….…. 21
- Hipótesis general ……..…. 21
- Hipótesis específicas ……..… 21

Variables de investigación …… 22
Operacionalización de variables …… 22
CAPÍTULO II …….. 23
ESTRATEGIA METODOLÓGICA …… 23
2.1 Enfoque de la investigación ……. 23
2.2 Tipo de investigación ……..... 23
2.3 Nivel de investigación ……. 23
2.4 Diseño de investigación …… 23

2.5 Población y Muestra …… 24
- Población de estudio …….. 24
- Muestra de estudio…….. 24
- Criterios de inclusión y exclusión……. 25
2.6 Técnicas de Recolección de datos……. …… 25
2.7 Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de resultados…….. ……... 25
2.8 Instrumentos de Recolección de datos …… 26
CAPÍTULO III …….. 27
RESULTADOS …… 27
3.1 Presentación e interpretación de resultados …… 27
Comprobación de las hipótesis …… 45
Contrastación de hipótesis general ……..…… 45
3.2 Contrastación de hipótesis específicas ……. 47
CAPÍTULO IV ……..…….. 50
DISCUSIÓN …….. 50
CAPÍTULO V ……. 51
CONCLUSIONES …….. 51
CAPÍTULO VI …… 52
RECOMENDACIONES ……. 52
CAPÍTULO VII ……... 53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS …… 53
ANEXOS. ANEXO 1 …… 56
ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA…… 68
ANEXO 3 MATRIZ OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES……... 60

ÍNDICE DE TABLAS Pág.

Tabla 1	Población de estudiantes	24
Tabla 2	Cantidad de estudiantes de la muestra	25
Tabla 3	Ficha de encuesta habilidades blandas y la inteligencia cognitiva	27

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	Categorización de dimensión el juego como estrategia potencia la enseñanza aprendizaje	29
Figura 2	Categorización de dimensión autora María Montessori conoce sobre la importancia de la utilización del juego como estrategia para aprender	30
Figura 3	Categorización para dimensión el juego como actividad educativa	31
Figura 4	Categorización de dimensión el juego simbólico desarrolla los estados cognitivos	32
Figura 5	Categorización de dimensión el juego como recurso educativo	33
Figura 6	Categorización de dimensión la gestión estratégica del docente favorece el proceso enseñanza aprendizaje	34
Figura 7	Categorización de dimensión usan un lenguaje adecuado para comunicar sus ideas o pensamientos	35
Figura 8	Categorización de dimensión presentan un mejor logro cognitivo con el uso del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje	36
Figura 9	Categorización de dimensión han enriquecido tu creatividad e imaginación con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje	37
Figura 10	Categorización de dimensión responden a preguntas sobre sus experiencias previas al iniciar la clase	38
Figura 11	Categorización de dimensión participan en dinámicas para responder sobre sus experiencias previas	39
Figura 12	Categorización de dimensión aprenden nuevas experiencias con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje que les permite trabajar en equipo	40
Figura 13	Categorización de dimensión el juego como actividad lúdica	41
Figura 14	Categorización de dimensión realizan actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de su vida cotidiana.	42
Figura 15	Categorización de dimensión la formación integral a los estudiantes, el profesor debe hacer un monitoreo y seguimiento permanente para la mejora de su nivel académico en el aula.	43
Figura 16	Categorización de dimensión el soporte institucional en cuanto a la infraestructura del salón de clase es adecuado para el desarrollo de la clase	44
Figura 1	Categorización de dimensión el juego como estrategia potencia la enseñanza aprendizaje	46
Figura 3	Categorización de dimensión el juego como actividad educativa	48

RESUMEN

En sus múltiples formas, el juego ha sido un aspecto integral de la historia humana desde la prehistoria hasta nuestros días. Las investigaciones indican que era el juego de mesa favorito de los ricos. Incluir videojuegos modernos, consolas de juegos de realidad virtual, etc., haría que una lista cronológica de los juegos más populares del mundo fuera prácticamente interminable. "Jugar" es un pasatiempo común para personas de todo el mundo, y que " el juego siempre ha parecido estar asociado con los humanos, su crecimiento y cambio, su vida personal y social en todas las culturas y épocas". Todo el mundo, independientemente de su edad, nivel socioeconómico o color, puede jugar (Palacios: 1998) ¿Qué motiva al ser humano a jugar?, ¿por qué jugamos? Psicólogos, antropólogos, sociólogos, educadores y académicos de muchos ámbitos de la vida han reflexionado sobre estos temas desde diversos ángulos, todos buscando comprender por qué las personas tienen una necesidad innata de jugar. El juego satisface la necesidad del niño de jugar, relajarse y desviar su atención. Además, fortalecemos los lazos de amistad, solidaridad y cooperación mientras jugamos; La paz y la cooperación son, en pocas palabras, de lo que se trata el juego cooperativo. Finalmente, el juego promueve y fomenta características morales en niños y niñas, como la resiliencia y el respeto por la autoridad, porque requiere que utilicemos nuestro cerebro y cuerpo de maneras que no siempre son fáciles: integridad, firmeza, firmeza, enfoque, contemplación, exploración de resultados potenciales, cumplimiento de las regulaciones, inventiva, curiosidad, iniciativa, autocontrol, seguridad, honestidad (Minerva: (2002). Las habilidades físicas (reflejos rápidos, etc.), las habilidades biológicas (desarrollo de los sentidos, coordinación, etc.), las habilidades emocionales (resolución de conflictos, confianza en uno mismo, etc.), las habilidades cognitivas (creatividad, agilidad, etc.) se forman en parte mediante el juego durante la niñez. cognitivo, recuerdo, enfoque, originalidad, etc., social (respeto por los demás, cooperación, etc.), lingüística (una variedad de palabras y frases para usar) y cognitiva (la capacidad de razonar y comprender problemas complejos). Utilice el juego como herramienta de enseñanza, asegurándose de que esté estrechamente relacionado con los muchos temas tratados en Aprender en un aula es una experiencia atractiva, entretenida e inspiradora. Karl Groos (1902), asevera que el juego que se desarrolla en los niños sirve como un tipo de práctica de las destrezas y habilidades que se les exigirán cuando sean adultos. Piaget (1956) conecta las diversas formas de juego con las distintas fases del crecimiento cognitivo del niño.

Palabras clave: El juego, herramienta didáctica, cualidades morales. Enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

Von der Antike bis heute war das Spiel in seinen vielen Formen und Variationen Teil der menschlichen Entwicklung, laut Gelehrten war es das beliebteste Brettspiel unter den wohlhabenden sozialen Schichten. Wenn wir eine chronologische Linie der wichtigsten Spiele der Welt erstellen würden, wäre sie fast endlos und wir müssten natürlich die aktuellen Videospiele, Virtual-Reality-Videokonsolen usw. einbeziehen. Man könnte sagen, dass das »Spielen« eine universelle Tätigkeit ist und daß »das Spiel immer zu allen Zeiten, Völkern und Kulturen mit dem Menschen, mit seiner Entwicklung und Entwicklung, mit seinem individuellen und sozialen Leben verbunden ist. Das Spiel versteht keine Rassen, kein Alter oder keine sozialen Klassen, es tritt bei allen Menschen ohne Unterschied auf (Palacios: 1998) Was motiviert den Menschen zum Spielen, warum spielen wir? Dies sind Fragen, die von Psychologen, Anthropologen, Soziologen, Pädagogen und Forschern aus unterschiedlichen Blickwinkeln gestellt wurden, die daran interessiert sind, einen Grund für das Bedürfnis des Menschen nach Spiel zu finden. Das Spielen befriedigt das Bedürfnis des Kindes nach Spaß, Entspannung und Zerstreuung. Darüber hinaus teilen und verstärken wir beim Spielen die Bande der Freundschaft, Kameradschaft und Teamarbeit, d.h. das kooperative Spiel harmonisiert zwei große Ereignisse: Frieden, Koexistenz. Schließlich lernen wir beim Spielen, mit angespannten Situationen umzugehen, die festgelegten Regeln zu respektieren, wir nutzen unsere intellektuellen und/oder körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten, so dass das Spiel moralische Qualitäten bei Kindern begünstigt und stimuliert wie: Selbstbeherrschung, Ehrlichkeit, Sicherheit, Konzentration, Reflexion, die Suche nach Alternativen zum Gewinnen, Respekt vor den Spielregeln, Kreativität, Neugierde, Vorstellungskraft, Initiative. (Minerva: (2002). In der Kindheit trägt das Spielen zur Entwicklung verschiedener körperlicher Fähigkeiten (schnelle Reflexe usw.), biologischer (Koordination und Entwicklung der Sinne u.a.), emotionaler (Konfliktlösung, Selbstvertrauen), kognitiver (Kreativität, geistige Beweglichkeit, Gedächtnis, Aufmerksamkeit, kreatives Denken usw.) bei. verbal (Breite des Wortschatzes, logisches Denken, um nur einige Beispiele zu nennen) und sozial (Respekt vor anderen und Teamarbeit, unter anderem). Der Einsatz von Spielen als didaktisches Werkzeug, das genau mit dem Lehren und Lernen der verschiedenen Fächer im Unterricht verknüpft ist, ist eine unterhaltsame, motivierende und interessante Art des Lernens. Karl Groos (1902) schlägt vor, dass das Spiel, das in der Kindheit stattfindet, eine Form der vorbereitenden Übung der Funktionen und Fähigkeiten darstellt, die das Kind in seinem Erwachsenenleben besitzen muss. Piaget (1956) setzt die verschiedenen Arten von Spielen in Beziehung zu den Stadien der intellektuellen Entwicklung von Kindern.

Key words: Das Spiel, ein didaktisches Werkzeug, moralische Qualitäten. Lehren-Lernen.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En la sociedad moderna actual, los juegos se consideran una forma de enseñar a los alumnos; Durante el tiempo de juego, los niños suelen encontrarse en situaciones sociales agradables con sus compañeros, donde la felicidad es la norma. Estos están reservados para momentos en que los estudiantes no están en clase o cuando el maestro les dice que dejen de trabajar en una determinada tarea. Tan pronto como un niño aprende a caminar, hablar y distinguir entre su mano derecha e izquierda, algunos padres lo ven como una inversión que debe comenzar a ganar dinero, mientras que otros maestros no pueden esperar a que sus alumnos lleguen a la pubertad. sin demora. Todo esfuerzo educativo gira en torno al alumno. El juego en efecto, es el medio más importante para educar" (Calero, 2003, p.24). teniendo en cuanta lo dicho previamente "La palabra latina "educere", que significa "moverse, fluir, emerger de", sugiere que el proceso de educación debe estar estrechamente relacionado con el juego para poder cumplir plenamente su promesa de ayudar a los individuos a alcanzar su plenitud física, mental, social y social. potencial espiritual. El juego, al ser un medio educativo, debería seguir el mismo modelo a este respecto. La base de todo aprendizaje es el juego y otras experiencias, que impactan la modificación de la conducta del individuo" (Calero, 2003, p.25) Por todo lo dicho anteriormente, el investigador ha pensado en cómo el juego podría utilizarse como herramienta didáctica, permitiendo a los educadores que trabajan con niños pequeños, para incluirlo en sus métodos pedagógicos como un medio eficaz de instrucción. Además de desarrollar sus capacidades de autoafirmación y vínculos sociales, los niños adquieren estas habilidades para la vida a través del juego: compartir, negociar y resolver disputas. Además de enseñar a los niños cómo trabajar juntos en grupos, el juego también incluye lecciones sobre liderazgo.

Formulación del problema

- **Problema General**

  ¿De qué manera el juego como estrategia influye en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023?

- **Problemas específicos**

  PE1. ¿De qué manera el juego como actividad educativa influye en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023?

PE2. ¿De qué manera el juego como actividad lúdica influye un aprendizaje significativo más atractivo en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023?

PE3. ¿De qué manera el juego simbólico influye en los estados cognitivos, la interacción con el entorno en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023?

PE4. ¿De qué manera el juego como recurso educativo influye en el desarrollo de sus potencialidades en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023?

Antecedentes del problema de investigación

Antecedentes a Nivel Internacional

García A. (2022). El juego infantil es una actividad divertida, atractiva y estimulante en la que los estudiantes toman el liderazgo de su propia educación. La utilización de juegos como técnica de instrucción permite a los estudiantes asimilar el conocimiento de una manera más sencilla y atractiva, además de interiorizarlos mejor. Esto está respaldado por los resultados de una intervención en el aula que se implementó con estudiantes de segundo año de ECE, enfocada en lectura, escritura, lógico-matemática, participación y atención. Es importante considerar el juego como una herramienta para la mejora general de los alumnos. El juego tiene efectos de gran alcance en la salud física y mental, el desarrollo cognitivo, la madurez social y emocional y el razonamiento moral de los niños, lo que lo convierte en una actividad importante y fundamental para el desarrollo humano. Todo esto se debe a los juegos que se han utilizado como medio de instrucción en un programa de Educación Infantil para alumnos de segundo año, los estudiantes muestran mejores resultados de aprendizaje y retención de materiales al utilizar esta práctica. Con los post-evaluación se puede observar los resultados obtenidos. La mayoría de los alumnos han progresado en lectura, escritura y matemáticas lógicas; pero hay algunos que, debido al ausentismo crónico, se están quedando atrás. Además, mejorar el sentido del tacto de un niño en los primeros años de escolarización ayuda a consolidar el conocimiento existente. La interacción entre ellos y que, como resultado del uso del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje, mejora su compromiso, entusiasmo e implicación al mismo tiempo que hace que el aprendizaje sea más agradable. En las aulas actuales, algunos profesores utilizan los videojuegos más para divertirse que para ayudar a sus alumnos a aprender. La ejecución adecuada de un juego didáctico requiere la consideración de los objetivos didácticos, el fomento del comportamiento lúdico para que las actividades sean más atractivas y una preparación cuidadosa del instructor. Por último, cabe señalar que el juego es un medio importante a través del cual los jóvenes adquieren e

integran nuevos conocimientos y habilidades. Por eso los juegos son una parte tan esencial de la educación; en ellos, el papel del docente es multifacético: debe ser a la vez guía y compañero de los alumnos en su aprendizaje, creando un ambiente propicio a su etapa de desarrollo, eligiendo materiales adecuados a su edad y, en ocasiones, simplemente observando. para garantizar que los estudiantes dominen las reglas y, si es necesario, intervengan para ayudar.

Gutiérrez A. Gamboa J. y Lemos L. (2022). El presente estudio recoge la importancia del juego como modulador de los procesos de aprendizaje temprano, siguiendo la inquietud que motivó a los investigadores a embarcarse en esta línea de investigación: ¿Existe alguna manera de utilizar el juego como herramienta de enseñanza para ayudar a los alumnos de primer grado de la Escuela Adventista del municipio de Turbo Antioquia a tener un mejor desempeño escolar?, considerando los muchos puntos de vista teóricos que forman la base de este enfoque y que se discutirán en este artículo. Sin embargo, este estudio tiene como objetivo principal mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de primer grado del Colegio Adventista del municipio de Turbo Antioquia mediante la implementación de técnicas pedagógicas que utilizan el juego como herramienta de instrucción. Esto se abordó mediante investigación cualitativa, que es una valiosa contribución para mejorar los resultados académicos. Fue crucial incluir métodos y herramientas como entrevistas y observación en la estrategia de recopilación de datos debido a la naturaleza diversa de la población estudiada. Cuando se trata de tareas como estas, estos enfoques son más confiables. Fue crucial incluir métodos y herramientas como entrevistas y observación en la estrategia de recopilación de datos debido a la naturaleza diversa de la población estudiada. Para este tipo de tarea, estas técnicas son más fiables. Por esta razón, está claro que se deben desarrollar nuevos enfoques para cumplir con los requisitos del primer grado, suponiendo que este sea el caso para todos los aspectos de la instrucción en el aula, mejorar estas áreas garantizaría que los instructores puedan convertirse en expertos con el tiempo, lo que les permitirá manejar circunstancias desafiantes y responder adecuadamente en el contexto. Se concluye que juego es un aspecto integral del desarrollo de los niños desde el momento en que nacen, comenzando en el hogar y continuando durante toda la educación formal. Se asocia con la posibilidad de aprender y sirve como piedra angular de su enfoque pedagógico. Incorporar juegos en su proceso cognitivo es crucial porque los instructores pueden mejorar su práctica en el aula y cultivar un sentimiento más fuerte de empatía con sus alumnos a través de juegos creados con objetivos pedagógicos, intelectuales y recreativos, para ayudar en el proceso de aprendizaje, educar a los estudiantes de primer grado en una escuela adventista en Turbo Antioquia mediante el uso de mecánicas de juego para mejorar y solidificar su comprensión del tema. Además de la motivación intrínseca del educador

involucrado en la investigación para lograr este tipo de cambios, es fundamental que los directores de la institución sean capaces de proporcionar pautas explícitas basadas en las rutinas de trabajo que son fundamentales para el juego de la vida institucional. Por último, una de las categorías principales que encontramos fue la de los juegos como enfoque de aprendizaje. Esto se debe a que los juegos facilitan la combinación de diversión con instrucción didáctica, lo que entusiasma a los estudiantes por ser parte activa de su propia educación.

Medina L. (2020). Este trabajo se realizó con el objetivo de obtener el título de Maestría en Educación de la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB. Durante el cuarto grado, quedó claro que la escuela necesitaba trabajar para mejorar la conducta, resolver desacuerdos y monitorear a los estudiantes para asegurarse de que siguieran las reglas; lograr una mejor organización del aula; Lograr un entorno propicio para la comprensión de la clase; además, las cuestiones disciplinarias son una fuente constante de estrés para los educadores, lo que puede provocar que las discusiones en clase se desvíen de los cronogramas establecidos en los planes del área institucional. Así, para fomentar una mejor cooperación escolar entre los niños de cuarto grado de la Institución Educativa Rural La Sierra de Puerto Nare Antioquia, se sugiere un enfoque de enseñanza basado en el juego. La metodología se basó en la investigación acción participativa (PAR) cualitativa para buscar nuevas formas de observar los desafíos que enfrentan los educadores al intentar fomentar ambientes armoniosos en el aula. El resultado esperado era reforzar la convivencia escolar mediante el uso de una técnica de enseñanza basada en el juego. Una combinación de grupos focales, entrevistas y observaciones de aula con estudiantes de cuarto año de la Institución Educativa Rural La Sierra de Puerto Nare, Antioquia, ayudó a identificar las causas de la conducta disruptiva de ciertos estudiantes; utilizando rúbricas, evaluamos la eficacia de las actividades, que se basaron en una técnica pedagógica basada en juegos que ayudó a los estudiantes a desarrollar sus valores y desarrollar su capacidad de aprendizaje cooperativo. Por último, el comportamiento de los estudiantes cambió para mejor como resultado del juego. Esto se vio en las actividades donde trabajaron juntos, compartieron y fueron amables y serviciales con sus compañeros de trabajo. Se decidió que todos los juegos sugeridos, incluidos los de memoria, cooperativos, de suelo, de mesa y de mesa, eran esenciales para el proceso de aprendizaje y enseñanza, como lo demuestra el cambio. conductual y educativo, lo que permitió identificar una mejora constante en la conectividad interpersonal. Estos ayudaron a los estudiantes a aprender nueva información y mejorar su comprensión de una amplia gama de temas; además, fueron una herramienta de enseñanza eficaz que animó a los estudiantes a llevarse bien entre sí tanto dentro como fuera del aula, enseñándoles a identificar y apreciar las diferencias y a ser tolerantes ante los desafíos. Las actitudes y acciones de los estudiantes y padres hacia los principios del aula como el respeto, la tolerancia y la paciencia podrían

alterarse, lo que tendría un impacto en la comunidad educativa en su conjunto, los estudiantes han mostrado una marcada mejora en su comportamiento y enfoque ante la agresión verbal y física, tanto dentro como fuera de clase. Ahora son mucho más corteses y educados y se abstienen de agredirse e insultarse unos a otros. Por último, el juego centrado con reglas puede ayudar a los niños a ser menos agresivos, lo que a su vez mejora el clima escolar, los anima a trabajar juntos y, en última instancia, los convierte en personas más felices, para dejar de lado sus problemas personales y centrarse en construir relaciones con sus compañeros, lo que finalmente conduce a un ambiente de aprendizaje positivo y un mejor rendimiento académico, se puede inferir que los esfuerzos hacia el trabajo en equipo se apoyaron mutuamente, y que esto a su vez condujo a procesos de reconocimiento de la diversidad, que fortalecieron la convivencia pacífica en las aulas.

Antecedentes a Nivel Nacional

Arias A. y Huaynate J. (2021). El propósito de este estudio cuasiexperimental fue determinar si el juego era útil o no para mejorar la concentración y el enfoque de los estudiantes de quinto grado de la escuela "Santa Rosa de Lima" en Yanacancha, Pasco. Se evaluó a los niños de 5 años para descubrir qué tan concentrados estaban antes y después de utilizar el software de juego como herramienta de enseñanza, para que podamos comparar los promedios de las mediciones tomadas antes y después de la intervención, ejecutar las pruebas de hipótesis generales para esta investigación y descubrir cómo la variable independiente afectó a la variable dependiente con el uso del estadístico T de Student. Los resultados mostraron que el juego, como herramienta didáctica, mejoró el enfoque y la atención de los niños de 5 años de la Escuela “Santa Rosa de Lima” de Yanacancha, Pasco, apoyando así la hipótesis nula del estudio. Los hallazgos del estudio apoyaron la hipótesis nula y aceptaron la alternativa, demostrando que el juego, utilizado como material didáctico, mejoró la concentración y atención de niños de 5 años de la Escuela "Santa Rosa de Lima" de Yanacancha, Pasco; como puede verse al comparar los resultados posteriores a la prueba del Grupo Experimental, que son marcadamente positivos en todas las dimensiones y criterios de las variables dependientes; esto demuestra que el programa fue efectivo, como lo confirma la prueba de hipótesis realizada, antes de que se implementara el programa de juegos, en la prueba preliminar, el 89% de los niños tuvieron problemas importantes para prestar atención; en la prueba, sólo el 11% no tuvo problemas importantes para prestar atención; y en el tercero, el 75% de los niños de 5 años todavía tenían problemas para prestar atención, mientras que el 25% no mostró ninguna mejora estadísticamente significativa.

Contreras G., y Venturo R. (2019). El juego en todas sus manifestaciones siempre ha sido un aspecto integral del crecimiento humano, desde la prehistoria hasta nuestros días. Juegos como el "Juego Real de Ur" y otros descubiertos en yacimientos arqueológicos son prueba

de ello, encontrado en una ciudad sumeria donde las tablillas cuneiformes que describen las reglas, fichas, dados y juegos de mesa han sobrevivido durante casi 4.600 años; o juegos de mesa egipcios como el "Sennet", que los expertos coinciden en que era el juego más popular entre la gente acomodada. No sólo sería muy complicado recopilar toda una historia de videojuegos, sistemas VR, etc., sino que además estaríamos ignorando los lanzamientos más recientes. El acto de "jugar" se ha asociado con los humanos a lo largo de la historia y de las culturas, y siempre ha sido una parte integral de la vida personal y comunitaria de las personas. Cualquiera puede jugar, independientemente de su edad, nivel socioeconómico o raza. (Palacios: 1998) ¿Qué motiva al ser humano a jugar?, ¿por qué jugamos? Psicólogos, antropólogos, sociólogos, educadores y académicos de muchos ámbitos de la vida han reflexionado sobre estos temas desde diversos ángulos, todos interesados en comprender por qué la gente siente la necesidad de jugar. Como lo indica Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que transmite felicidad y ofrece la oportunidad de deleitarse con uno mismo mientras perfecciona sus habilidades que transmite felicidad y ofrece la oportunidad de deleitarse con uno mismo mientras perfecciona sus habilidades”. Como resultado, el juego satisface la necesidad de diversión, relajación y distracción del hombre. "El juego cooperativo armoniza dos grandes eventos". Además, fortalecemos los lazos de camaradería, unidad y colaboración (paz, convivencia) cuando jugamos. La alegría une el intercambio de ideas, la unión de fuerzas y la adquisición de una conciencia solidaria basada en la renuncia o la posesión sólo para participar en el encuentro de la pareja con deleite, disfrute y encanto” (Omeñaca :2002) Por último, pero no menos importante, el juego nos enseña a lidiar con el estrés, obedecer las reglas y utilizar nuestras capacidades físicas y mentales; Por eso jugamos “… Promueve y fomenta los rasgos de almirante en ambos sexos, que incluyen: moderación, franqueza, estabilidad, concentración, introspección, iniciativa, seguimiento de reglas, originalidad, imaginación, iniciativa, creatividad y autoestima…” (Minerva: (2002). Inspirar a los estudiantes a desarrollar su propio conocimiento a través de actividades como la indagación, la experimentación y la investigación es una estrategia crucial para asegurarse de que aprendan algo útil. Ahora hay muchas posibilidades de crear mejores videojuegos instructivos. Crear y mejorar juegos educativos requiere una cuidadosa consideración de muchos factores importantes, como cualquier otro método de instrucción, por ejemplo, los objetivos (información, competencia y experiencia) que el juego pretende impartir sirven como base; los desafíos, obstáculos o conflictos que enfrentan los jugadores en el juego se diseñan teniendo en cuenta los conocimientos previos y las habilidades interpersonales del grupo. El departamento educativo del Qhapaq Ñan - sede nacional ha creado una estrategia denominada juego de mesa "Qhapaq Ñan, un camino para aprender" para enseñar ciertos temas sobre el Qhapaq Ñan a niños y niñas de 7 a 10 años: cuestiones como: qué es, quién

lo creó, por qué, cómo funciona, qué extensiones tiene, quién lo utilizó, etc. El plan de juego establece las reglas y todos pueden seguirlas. El juego no sólo anima a los jugadores a aprender más sobre Qhapaq Ñan, sino que también les ayuda a desarrollar habilidades como concentración, memoria y respeto por las reglas y los participantes del juego.

Faustino M. (2018). Realicé este estudio de acción pedagógica para potenciar mis métodos de enseñanza; se centra en incorporar mecánicas de juego en las sesiones de aprendizaje como táctica para ayudar a los estudiantes a ser más independientes, dado que contamos con el marco de desarrollo de competencias, que permite al niño cultivar sus habilidades y su sentido de identidad. El objetivo es pensar en el juego como una forma de enseñar que ayude tanto a niños como a niñas a aprender; Cuando los niños juegan, aprenden de diversas maneras: representando historias, explorando nuevos lugares, haciendo predicciones, comunicándose y estableciendo relaciones. A través del juego, crean técnicas de acción social mientras practican la aceptación de responsabilidad, participan en un proceso democrático, aprenden a controlar su agresividad y, finalmente, aprenden a confiar unos en otros. Es fundamental incluir juegos de manera que se correspondan con los temas propuestos por las rutas de aprendizaje en el currículo, ya que permiten a los niños investigar su entorno y adquirir conocimientos sobre el mundo. El juego es fundamental para las expresiones de los niños. Sólo porque te guste no significa que sea un pasatiempo. Es fundamental incluir juegos de manera que se correspondan con los temas propuestos por las rutas de aprendizaje en el currículo, ya que permiten a los niños investigar su entorno y adquirir conocimientos sobre el mundo. El juego es fundamental para las expresiones de los niños. Sólo porque te guste no significa que sea un pasatiempo, pude evaluar mi propuesta pedagógica y sacar conclusiones sobre su eficacia al considerar teorías explícitas en relación al juego como estrategia didáctica para fomentar la autonomía tanto en niños como en niñas a través del juego. Esto me permitió orientar y mejorar mi práctica pedagógica, lo que a su vez me permitió reconstruir mi práctica pedagógica utilizando el juego para perfeccionar mis estrategias de enseñanza.

Sánchez L. (2021). Cuando se utiliza en una sesión, el juego no solo ayuda al estudiante a aprender mucho, sino que también se divierte y se inspira para seguir aprendiendo sobre el tema, que es solo una de las muchas ventajas del juego. Utilizando una técnica cualitativa, este estudio es de naturaleza descriptiva. El objetivo principal aquí es observar cómo un maestro de primer grado de escuela primaria usó el juego para ayudar a sus alumnos a aprender conceptos matemáticos básicos como la suma y la resta. La guía de entrevista, la hoja de observación y la lista de verificación se enviaron a los participantes para que pudieran responder preguntas y proporcionar detalles sobre la inclusión del juego en el plan de estudios de matemáticas. Con base en los hallazgos, se puede inferir que el juego fue muy

apreciado por el instructor como un método de instrucción que ayuda principalmente en la formación de los conceptos de suma y resta a través de un modo de aprendizaje no convencional. Del mismo modo, el aspecto más difícil de implementarlo es que el instructor tenga un conocimiento firme de los fundamentos y objetivos bien definidos en mente al organizar actividades extracurriculares. Además, cabe mencionar que al utilizar los juegos en diferentes sesiones, es importante considerar las circunstancias únicas de cada estudiante, incluidos sus intereses, métodos de aprendizaje y antecedentes culturales. Se concluye que usar juegos como herramienta de enseñanza es una forma divertida de ayudar a los niños a crecer en todas las áreas, incluido el cerebro, y que los juegos son esenciales para la educación matemática porque cierran la brecha entre los problemas del mundo real y conceptos más abstractos. Los juegos que nuestro instructor de matemáticas usó para enseñarnos sumas y restas, incluida la tumba, el gusano, la tienda, el juego de matemáticas y la caja registradora, fueron muy útiles para desarrollar nuestra comprensión de los conceptos, sin embargo, el resultado final dependía de los objetivos de la educadora y de la naturaleza de la actividad que ella sugería: actividades que implicaban agrupar, sumar, restar, combinar y aumentar, cuyo objetivo era mejorar la comprensión de los alumnos de las operaciones matemáticas fundamentales (p. ej., sumar, aumentar, unir, disminuir, quitar, desagrupar y reducir), que abarca desde la aplicación práctica hasta la introspección. Los juegos utilizados para enseñar la suma y la resta permiten a los estudiantes no sólo divertirse mientras aprenden, sino también reflexionar sobre su propio progreso, a menudo solicitaban objetos cotidianos que pudieran usarse para demostrar conceptos matemáticos, como cucharas, tubos de papel higiénico, lápices, gorras, pinzas para la ropa y cualquier otra cosa que se considerara adecuada. Además, esto permitió a los alumnos comprender los conceptos de suma y resta al ver los pasos involucrados en sumar, aumentar, reducir o eliminar. La idea de sumar y restar como eliminar surgió jugando con cosas en casa, que es una de estas actividades. De manera similar, el principio subyacente del juego de la tumba de hojalata es la eliminación. Por último, está la tienda de la esquina donde se formularon las dos ideas principales: sumar y restar; Los juegos utilizados por el educador se ajustan a las normas de una didáctica adecuada, desde las etapas iniciales de planificación hasta la ejecución real de la actividad, se descubren factores como la idoneidad emocional y la interaccionalidad. Proporciona información muy útil y extensa sobre los procedimientos utilizados para enseñar habilidades aritméticas básicas. En función de los niveles actuales de capacidad de los estudiantes, los profesores suelen adaptar las actividades de clase. Además de eso, tiene juegos que permiten al alumno controlar, es decir, siempre está participando en actividades cognitivas que ponen énfasis en el significado de sumar, restar, aumentar y eliminar. Teniendo en cuenta la situación de los videojuegos, estas interpretaciones se solidifican, tales como Gordal, Quizzis y Kahoot.

Antecedentes a Nivel Local

Fernández V. (2020). Hoy en día, es fácil decir y escuchar que la sociedad carece de los ideales fundamentales que necesitan gobernarla. Hay muchos factores que contribuyen al predominio de la individualidad, pero entre ellos se encuentran la competencia intensa e injusta y una falta general de unidad. Esto debe abordarse para que los alumnos mejoren sus habilidades sociales. Este proceso comienza a lo largo de los años de formación de una persona. Además, en el Nivel Inicial se sientan las bases para que el joven aprenda a encajar con sus compañeros. Las habilidades que se incluyen en esta categoría incluyen la capacidad de saludar a los demás, permanecer juntos, trabajar juntos, escuchar atentamente y respetar la palabra de los demás. Dado que la educación de la primera infancia tiene como objetivo principal socializar a los niños, las escuelas deberían invertir mucho en la formación de habilidades sociales para sus estudiantes. Esta formación no debe verse como una materia separada que los estudiantes deban cursar de forma aislada, sino más bien como un componente esencial de una educación integral. Nuestro objetivo al abordar este tema es determinar en qué medida el uso de juegos didácticos permite el desarrollo efectivo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa N°071 de la Urbanización San Joaquín, Ica, con el fin de perfeccionar estas habilidades, que se puede mejorar a través de juegos instructivos. Estamos sometiendo este trabajo a la Facultad para su consideración y, con suerte, aprobación ahora que lo hemos completado y logrado nuestro objetivo. Estudios realizados en la Institución Educativa Inicial "San Joaquín" N°071, investigaciones en Ica han demostrado que el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años se ve influenciado favorablemente por el uso de juegos didácticos como herramienta de enseñanza, incluso antes de que se utilice el juego, cuánto han crecido en sus habilidades sociales los estudiantes del Cuarto Año de Educación Inicial de la Institución Educativa N°071 de "San Joaquín" de Ica a partir del Juego Didáctico, los niños y niñas que iniciaron su educación en la Institución Educativa N° 071 de "San Joaquín" de Ica en el cuarto año de Educación Inicial han avanzado muy poco en el desarrollo de sus habilidades sociales, ubicándose entre el nivel Regular y Superior.

Justificación de la investigación

La Institución Educativa N° 22626 "San Antonio de Padua" de Ica, donde alumnos de quinto grado aprenden a codificar, utiliza el juego como método de enseñanza ya que tiene un impacto directo en el rendimiento académico de los estudiantes. Es insuficiente y es necesario elevar el nivel educativo de la escuela; es importante que los docentes adopten técnicas pedagógicas que se alineen con esto. Los rasgos pueden reinterpretarse dentro de un marco contextual, ya que tanto el juego como la enseñanza tienen lugar en las escuelas. La participación del docente afecta el escenario del juego, y es importante comprender que el

juego y la enseñanza, en la forma sugerida, son componentes integrales de una importante estrategia de instrucción que busca mejorar el desempeño académico de los estudiantes. Trabajan bien juntos, tienen un ancestro común y pueden derivar uno del otro, como se estableció al inicio de este estudio. Los estudiantes aprenden tanto la mecánica del juego como la información que necesitan para jugarlo de una manera divertida y atractiva" (p. 173). Del mismo modo, es necesario justificar la utilidad del juego como herramienta pedagógica, "los niños aprenden sobre sí mismos y su entorno a través del juego, lo que les permite expresarse a través del movimiento, las emociones y las relaciones" (Bañeres et al. 2008, p.13). también cabe resaltar que "el alumno podrá aprovechar su conjunto de conocimientos y habilidades existentes mediante un juego bien dirigido. En teoría, el juego es una gran herramienta para la educación" (Moyles, 1990, p.31) El juego tiene que pensar si los estudiantes encuentran beneficiosa esta característica. Los investigadores de este estudio se propusieron probar la hipótesis de que los profesores pueden utilizar los videojuegos para conectarse con sus alumnos a un nivel más profundo a través de actividades divertidas e interactivas y, al mismo tiempo, mejorar su propio crecimiento profesional a través de la cantidad de información que transmiten.

Entre las principales motivaciones para realizar este estudio está la constatación de que las instituciones educativas no priorizan el desarrollo holístico de sus estudiantes al no abordar la importancia de las habilidades de atención y concentración; en consecuencia, los niveles de desarrollo de los alumnos de quinto grado de primaria podrían mejorarse haciendo uso de un recurso como los juegos. Además, los educadores que, desde sus propias experiencias personales, la mejor manera de generar aprendizajes exitosos en niños y niñas es que los docentes sean activos, felices, empáticos y amorosos. Esto supondrá mejoras en su práctica pedagógica en relación con el uso de juegos o acciones recreativas como recursos pedagógicos, así como en la mejora de habilidades de pensamiento como la atención y la concentración. Podemos decir que esta investigación es importante desde el punto de vista teórico y práctico.

Importancia de la investigación

El proceso de enseñanza del aprendizaje con el juego proporciona oportunidades para un crecimiento equilibrado y saludable. Los beneficios del juego para los niños son muchos: desarrollan una mayor autonomía, una mayor sensibilidad tanto a la vista como al oído, un aprecio por la cultura popular, un comportamiento menos agresivo, una mayor creatividad, una mayor regulación emocional y una mayor adaptabilidad mental y social.

En mucha mayor medida que con palabras, los niños pueden comunicar la fuente de su angustia o terror a través de sus obras de arte y movimientos. Ser juguetón es involucrar al niño, concentrarse en lo que es tangible y real, tocar, mover, armar y desarmar. El objetivo

es satisfacer la función del juego, lo cual es muy relevante ya que ayuda a la cognición, promueve el aprendizaje y fomenta la participación entre pares.

Según Dohme:

La ludicidad es de suma importancia, particularmente para los educadores, ya que es a través del uso de juegos, juguetes y juegos que el niño aprende sobre sí mismo y sobre los demás.

La ludicidad ofrece una amplia gama de actividades entretenidas que ayudan al niño a crecer en todas las áreas del desarrollo, incluidas las motrices, sociales, cognitivas y emocionales. Los niños aprenden jugando; exploran, experimentan, crean, adquieren habilidades, desarrollan la autoestima, la imaginación, el pensamiento crítico, el lenguaje, la independencia y la concentración. Por su carácter dinámico, el juego posibilita no sólo el surgimiento de conductas y la asimilación de reglas sociales, sino también el desarrollo del intelecto del niño, la expresión de emociones y ansiedades, la identificación de desafíos y la provisión de soluciones y grandezas en el futuro. la vida interior del niño.

Después de revisar los datos, se puede llegar a la conclusión de que los juegos en el aula y otras formas de juego informal son actividades sociales importantes que fomentan la interacción de los niños, la construcción de conocimientos sobre el mundo que los rodea y su desarrollo como participantes activos en el proceso histórico.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar de qué manera el juego como estrategia influye en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023

Objetivos específicos

OE1: Explicar de qué manera el juego como actividad educativa influye en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

OE2: Explicar en qué manera el juego como actividad lúdica influye un aprendizaje significativo más atractivo en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

OE3: Evaluar como el juego simbólico influye en los estados cognitivos, la interacción con el entorno en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

OE4: Explicar de qué manera el juego como recurso educativo influye en el desarrollo de sus potencialidades en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

2.3 Hipótesis y variables de la investigación

a. Hipótesis General

El juego como estrategia influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

b. Hipótesis Específicas

HE1: El juego como actividad educativa influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023

HE2.: El juego como actividad lúdica influye significativamente un aprendizaje significativo más atractivo en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

HE3: El juego simbólico influye significativamente en los estados cognitivos, la interacción con el entorno en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

HE4: El juego como recurso educativo influye en el desarrollo de sus potencialidades en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

Variables de la investigación

Variable independiente/Variable 1

El juego como estrategia

Variable dependiente/Variable 2

Enseñanza aprendizaje

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego como estrategia	- Juego motor	- Mejoras sus habilidades motoras
	- Juego simbólico	- Desarrolla la imaginación y la creatividad
	- Juegos de regla	- Establece normas y reglas del juego.
VARIABLE DEPENDIENTE: Enseñanza aprendizaje	- Gestión estratégica	- Proceso enseñanza aprendizaje
	- Formación integral	- Seguimiento a estudiantes
	- Soporte institucional	- Infraestructura y recursos humanos

CAPÍTULO II
ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Enfoque de investigación

En esta investigación se asumió el enfoque cuantitativo razón por la cual se hicieron los análisis basados en la estadística descriptiva y se pudo expresar los resultados cuantitativamente.

2.2. Tipo de investigación

La investigación básica proporciona conceptualizaciones, marcos y teorías nuevas que, aunque no siempre son aplicables de inmediato, proporcionan la base para el avance y la mejora en varios dominios. Se considera vital para el avance de la ciencia y básica porque proporciona la base para el estudio en áreas prácticas o técnicas. Ampliar nuestra comprensión de un campo particular es el objetivo general de la investigación fundamental, que a menudo cubre una amplia gama de temas. Resolver un problema social, crear un producto novedoso o mejorar un proceso actual no son los resultados previstos. En el futuro, la atención se centrará en allanar el camino para investigaciones tanto prácticas como teóricas. (Kerlinger y Lee, 2001)

2.3. Nivel de investigación

El estudio intentará determinar el motivo principal del uso del juego como enfoque de aprendizaje en el alumnado de 5º de Educación Primaria, por lo que tiene un nivel explicativo.

Se formularon los niveles el descriptivo y correlacional. Este estudio puede clasificarse como una investigación descriptiva, ya que implica la medición, evaluación y recopilación de datos relacionados con numerosos aspectos, dimensiones o componentes de los fenómenos que se examinan. El objetivo de recopilar todos estos datos es facilitar la obtención del resultado del estudio. Para descubrir si existe una conexión entre dos variables, este estudio emplea un enfoque de investigación correlacional. Esto implica conocer la correlación entre un cambio en una variable y un cambio correspondiente en otra (Hernández, et al. 2014).

2.4. Diseño de investigación

El diseño es: Basado en lo indicado por (Hernández ,2003).

GE: O1 X O3

GC: O2 ----- O4

Dónde:

GC= Grupo control

GE= Grupo experimental

O1= Pre-test al grupo experimental

X = Variable independiente

O2= Pre-test al grupo control Ausencia de estímulo

O3= Post-test medición al grupo experimental

O4= Post-test medición al grupo control

2.5 Población y muestra de la investigación

Población

La población estuvo conformada con los estudiantes de la institución de educación seleccionada que asciende a 81, según detalla la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Sección	Cantidad	Total
5°.	"A"	27	81
	"B"	29	
	"C"	25	

Muestra

Para escoger la muestra se recurro al muestreo intencional y por conveniencia, entendiendo que este procedimiento es de carácter no probabilístico que consiste en seleccionar la muestra de acuerdo con las necesidades y disponibilidad del investigador. Se recurre a este muestreo porque las unidades de análisis son fáciles de ubicar y son más accesibles a su utilización. En este caso se acude a este procedimiento porque es, justamente en esa sección, donde hicimos nuestras prácticas preprofesionales y no era posible ingresar a otras secciones porque en cada una de ellas hay una docente diferente y también practicantes distintas.

Aun cuando este muestreo no es tan resistente, se puede decir que es lo suficientemente confiable por ello es utilizado por muchos autores y es el más común de los muestreos, por su rapidez, efectividad y facilidad de acceso. Tomando en cuenta lo anterior, se

trabajó con la sección de 5°. “A” porque en esa sección realizamos nuestras prácticas preprofesionales y la cantidad de estudiantes fue 27, de acuerdo con la tabla siguiente:

Tabla 2

Cantidad de estudiantes de la muestra

Grado	Sección	Cantidad
5°	“A”	27

Criterios de inclusión

Estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica.

Criterios de exclusión

Estudiantes con condiciones médicas o que no consientan en participar en la investigación. Los estudiantes del 5to grado “A” de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023 son incluidos en la investigación con base en los criterios de inclusión, los cuales son un conjunto de factores que hacen que una muestra poblacional sea elegible para participar, por la razón de que había 27 estudiantes realizando actividades preprofesionales en esa área (como se muestra en la tabla), y los criterios de exclusión requieren la eliminación de esas mismas variables.

La población de estudio se identifica de manera consistente y confiable utilizando los criterios de inclusión de manera objetiva y uniforme. Los elementos que excluyen a un participante potencial de participar en una investigación se conocen como criterios de exclusión. Estos elementos podrían causar algunos malentendidos sobre el parámetro de resultado.

Por "inclusión" nos referimos a una sociedad en la que las personas de todos los géneros, razas, orientaciones sexuales, religiones y otras identidades tienen las mismas oportunidades. Exclusión es una circunstancia que dificulta que un individuo o grupo se involucre en la sociedad. Imagínese a usted mismo a cargo de seleccionar la información, las personas y los lugares que conformarán su estudio.

2.6. Técnicas de recolección de datos

Hay dos partes en los métodos de recopilación de datos: Esta sección proporcionará una descripción detallada de las metodologías y herramientas de investigación. También incluirá medidas para garantizar la confiabilidad y validez de los instrumentos.

Las técnicas que se utilizó para recoger los datos fueron la encuesta.

2.7 Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de resultados

Con el propósito de analizar y hacer la interpretación de los datos que se han reunido se procedió con la secuencia que sigue:

1° Se clasificó los datos de acuerdo con el análisis que se desee realizar para lograr el objetivo general del trabajo.

2° Se hizo la codificación de los Datos, asignando, si fuera necesario, códigos literales o numéricos a las variables o sus dimensiones para reunirlos de acuerdo con los propósitos a lograr.

3° Se tabuló los datos para presentarlos en tablas, diagramas o figuras y de esta manera su lectura sea mucho más fluida.

4° Finalmente se analizó e interpretó los datos que ya se muestran en los organizadores construidos. De esta manera se dará sentido y se argumentará el significado de los datos obtenidos con el propósito de comprobar las hipótesis.

2.8 Instrumentos de recolección de datos

La encuesta. Durante este método, el investigador le hizo al entrevistado una serie de preguntas y registró las respuestas de la persona al pie de la letra. El encuestado tuvo la opción de completar el cuestionario con o sin el investigador presente.

Hernández, Fernández y Baptista (2013) definen a la encuesta es el método más común de recopilación de datos y comprende una serie de preguntas sobre la variable o variables objetivo. La encuesta es una herramienta sencilla de crear, que se puede completar en poco tiempo y que se puede organizar de diferentes maneras, incluyendo diferentes tipos de preguntas abiertas y cerradas dependiendo del diseño que se necesite. uno de los enfoques más populares que se utiliza dentro de los proyectos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1 Presentación e interpretación de resultados

Para evaluar la variable independiente y dependiente "el juego como estrategia en la enseñanza aprendizaje" se construyó y aplicó el cuestionario que se muestra:

Tabla 3

Cuestionario a estudiantes sobre el juego como estrategia en la enseñanza aprendizaje

N°	ÍTEMS	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que el juego como estrategia potencia la enseñanza aprendizaje.				
2	Consideran que conocen sobre la importancia de la utilización del juego como estrategia para aprender.				
3	Consideran que el juego como actividad educativa mejora en la enseñanza aprendizaje.				
4	Consideran que el juego simbólico desarrolla la interacción con el entorno.				
5	Consideran que el juego como recurso educativo mejora en el desarrollo de sus potencialidades en la enseñanza aprendizaje.				
6	Consideran que la gestión estratégica del docente favorece el proceso enseñanza aprendizaje.				
7	Consideran que usan un lenguaje adecuado para comunicar sus ideas o pensamientos.				
8	Consideran que presentan un mejor logro con el uso del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.				

9	Consideran que han enriquecido tu creatividad e imaginación con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje.				
10	Consideran que responden a preguntas sobre sus experiencias previas al iniciar la clase.				
11	Consideran que participan en dinámicas para responder sobre sus experiencias previas.				
12	Consideran que aprenden nuevas experiencias con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje que les permite trabajar en equipo.				
13	Consideran que el juego como actividad lúdica, mejora el aprendizaje significativo.				
14	Consideran que realizan actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de su vida cotidiana.				
15	Consideran que la formación integral a los estudiantes, el profesor debe hacer un monitoreo y seguimiento permanente para la mejora de su nivel académico en el aula.				
16	Consideran que el soporte institucional en cuanto a la infraestructura del salón de clase es adecuado para el desarrollo de la clase.				

CUADRO N°1

Consideran que el juego como estrategia potencia la enseñanza aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	**17**	**63%**
Con cierta frecuencia	**5**	**19%**
Casi nunca	**3**	**11%**
Nunca	**2**	**7%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 63% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego como estrategia potencia la enseñanza aprendizaje, mientras que el 19% de los estudiantes dice que a veces piensa en cómo el juego puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje, el 11% dice que rara vez piensa en ello y el 7% dice que nunca.



CUADRO N°2

Consideran que la autora María Montessori conoce sobre la importancia de la utilización del juego como estrategia para aprender.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**67%**
Con cierta frecuencia	**4**	**15%**
Casi nunca	**3**	**11%**
Nunca	**2**	**7%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 67% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que la autora María Montessori conoce sobre la importancia de la utilización del juego como estrategia para aprender, el 15% de los estudiantes cree que la autora María Montessori es consciente de la

importancia de utilizar el juego como estrategia de aprendizaje de forma habitual, el 11% dice que esto es algo en lo que rara vez piensa y el 7% dice que nunca lo hace.



CUADRO N°3

Consideran que el juego como actividad educativa mejora en la enseñanza aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	**20**	**74%**
Con cierta frecuencia	**4**	**15%**
Casi nunca	**2**	**7%**
Nunca	**1**	**4%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego como actividad educativa mejora en la enseñanza aprendizaje, el 15% dijo **con cierta frecuencia** el juego como actividad educativa mejora en la enseñanza aprendizaje., el 7% **casi nunca** y el 4% absolutamente **nunca.**

los



CUADRO N°4

Consideran que el juego simbólico desarrolla los estados cognitivos y la interacción con el entorno.

Alternativas	N°	%
Siempre	**19**	**70%**
Con cierta frecuencia	**4**	**15%**
Casi nunca	**3**	**11%**
Nunca	**1**	**4%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 70% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego simbólico desarrolla los estados cognitivos y la interacción con el entorno, mientras que el 15% de los estudiantes dicen que con cierta frecuencia el juego simbólico desarrolla los estados

cognitivos y la interacción con el entorno, el 11% dice casi nunca piensa en ello, y el 4% dice que nunca piensa en ello.



CUADRO N° 5

Consideran que el juego como recurso educativo mejora en el desarrollo de sus potencialidades en la enseñanza aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**67%**
Con cierta frecuencia	**3**	**11%**
Casi nunca	**3**	**11%**
Nunca	**3**	**11%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 67% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego como recurso educativo mejora en el desarrollo de sus potencialidades en la enseñanza

aprendizaje, mientras que el 11% de los estudiantes refieren con cierta frecuencia que el juego como recurso educativo mejora en el desarrollo de sus potencialidades en la enseñanza aprendizaje, el 11% piensa que sucede casi nunca y el 11% afirma que nunca sucede en absoluto.



CUADRO N°6

Consideran que la gestión estratégica del docente favorece el proceso enseñanza aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	14	52%
Con cierta frecuencia	8	30%
Casi nunca	4	14%
Nunca	1	4%
Total	27	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 52% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que la gestión estratégica del docente favorece el proceso enseñanza aprendizaje, el 30% dice que a veces piensa que la gestión estratégica del docente ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje, el 14% dice que casi nunca piensa en ello y el 4% dice que nunca piensa en ello.



CUADRO N°7

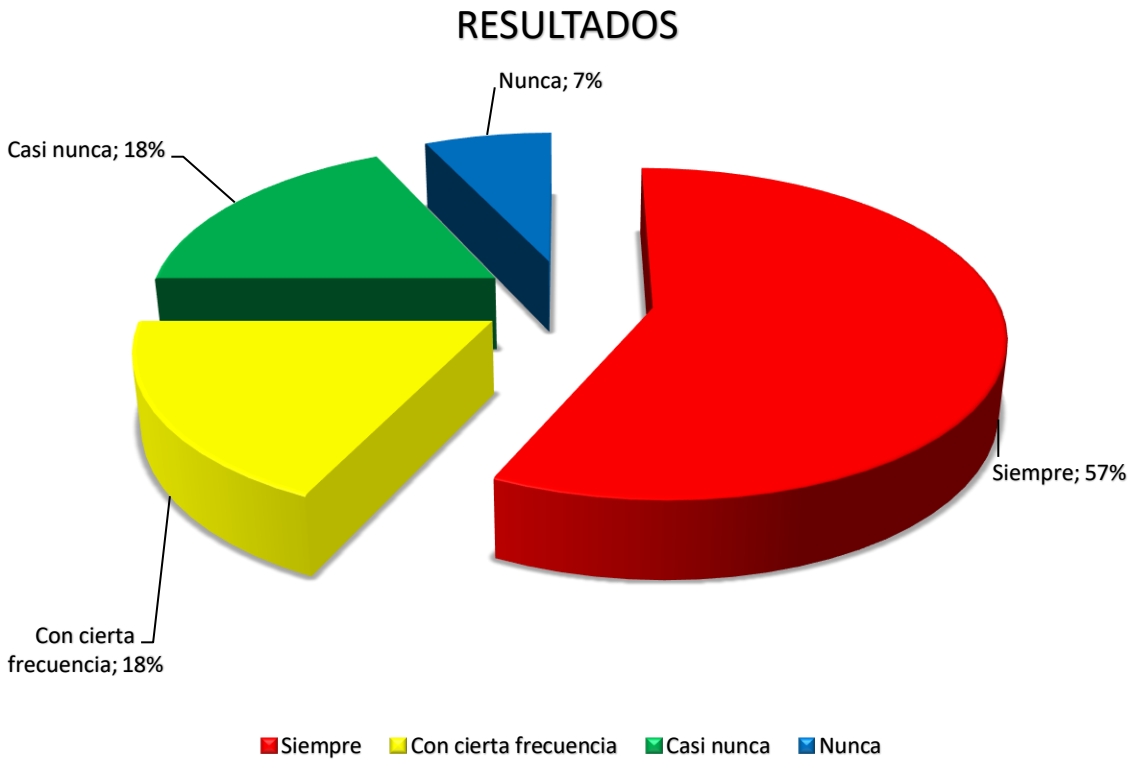
Consideran que usan un lenguaje adecuado para comunicar sus ideas o pensamientos.

Alternativas	N°	%
Siempre	**15**	**57%**
Con cierta frecuencia	**5**	**18%**
Casi nunca	**5**	**18%**
Nunca	**2**	**7%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 57% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que usan un lenguaje adecuado para comunicar tus ideas o pensamientos, el 18% de las personas suele utilizar un lenguaje adecuado al expresar sus ideas o creencias, mientras que el 18% dice que rara vez o nunca piensa en ello y el 7% dice que nunca ocurre.



CUADRO N°8

Consideran que presentan un mejor logro cognitivo con el uso del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	**23**	**85%**
Con cierta frecuencia	**2**	**7%**
Casi nunca	**1**	**4%**
Nunca	**1**	**4%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 85% de los encuestados manifiestan que **siempre.** Los resultados muestran que el uso del juego como técnica de enseñanza-aprendizaje mejora el rendimiento cognitivo. De quienes lo han considerado, el 7% utiliza los juegos ocasionalmente, el 4% los considera rara vez o nunca y el 4% nunca los utiliza.



CUADRO N°9

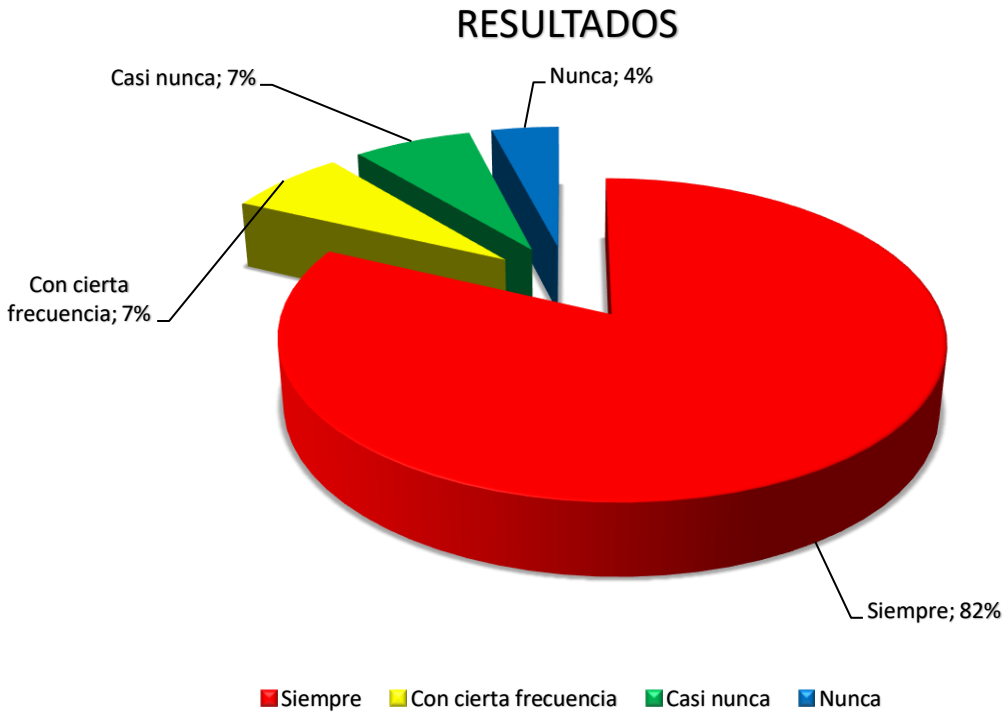
Consideran que han enriquecido su creatividad e imaginación con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	**22**	**82%**
Con cierta frecuencia	**2**	**7%**
Casi nunca	**2**	**7%**
Nunca	**1**	**4%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 82% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que han enriquecido tu creatividad e imaginación con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje, el 7% de los estudiantes informa que ha mejorado su creatividad e imaginación mediante el uso de juegos como estrategia de aprendizaje de forma regular, el 7% dice que casi nunca piensa en ello y el 4% dice que nunca lo hace.



CUADRO N°10

Consideran que responden a preguntas sobre sus experiencias previas al iniciar la clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	**13**	**48%**
Con cierta frecuencia	**6**	**22%**
Casi nunca	**5**	**19%**
Nunca	**3**	**11%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 48% de los encuestados manifiestan que **siempre** Consideran que responden a preguntas sobre sus experiencias previas al iniciar la clase, el 19% de los estudiantes dice que casi nunca considera que responde preguntas sobre sus experiencias anteriores al iniciar la clase, y el 11% de los estudiantes dice que nunca lo hace. Además, el 22% de los estudiantes dice que considera que responder preguntas sobre sus experiencias previas al iniciar la clase sea de forma regular.



CUADRO N°11

Consideran que participan en dinámicas para responder sobre sus experiencias previas.

Alternativas	N°	%
Siempre	**13**	**48%**
Con cierta frecuencia	**7**	**26%**
Casi nunca	**4**	**15%**
Nunca	**3**	**11%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos mientras que más de la mitad de los encuestados (48%) dice que nunca piensa en utilizar dinámicas para hablar de sus experiencias pasadas, una cuarta parte (26%) dice que lo hace con frecuencia y una quinta parte (15%) dice que NUNCA. Creen que las dinámicas son una excelente manera de hablar sobre su pasado, pero solo el 11% de los estudiantes realmente lo hacen..



CUADRO N°12

Consideran que aprenden nuevas experiencias con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje que les permite trabajar en equipo.

Alternativas	N°	%
Siempre	23	85%
Con cierta frecuencia	2	7%
Casi nunca	1	4%
Nunca	1	4%
Total	27	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 85% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que aprenden nuevas experiencias con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje que les permite trabajar en equipo, el 7% refieren que **con cierta frecuencia** aprenden nuevas experiencias con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje que les permite trabajar en equipo, el 4% dicen que **casi nunca** consideran que aprenden nuevas experiencias con el uso del juego como estrategia para el aprendizaje que les permite trabajar en equipo, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°13

Consideran que el juego como actividad lúdica mejora el aprendizaje significativo.

Alternativas	N°	%
Siempre	**19**	**77%**
Con cierta frecuencia	**4**	**12%**
Casi nunca	**2**	**7%**
Nunca	**1**	**4%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que comprenden con facilidad los nuevos conocimientos brindados en clase, el 12% refieren que **con cierta frecuencia** el docente utiliza lecturas infantiles que sean de interés a los estudiantes, el 7% dicen que **casi nunca** consideran que comprenden con facilidad los nuevos conocimientos brindados en clase, y el 3% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°14

Consideran que realizan actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de su vida cotidiana.

Alternativas	N°	%
Siempre	15	56%
Con cierta frecuencia	6	22%
Casi nunca	4	15%
Nunca	2	7%
Total	27	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Los resultados muestran que el 56% de los estudiantes a menudo piensa en cómo pueden aplicar lo que aprenden en clase a situaciones del mundo real, aunque el 22% de los estudiantes afirman realizar actividades en el aula de forma regular para aplicar lo que han aprendido y resolver problemas del mundo real, el 15% afirma que rara vez o nunca considera hacerlo, y el 7% afirma que nunca lo ha hecho.



CUADRO N°15

Consideran que la formación integral de los estudiantes, el profesor debe hacer un monitoreo y seguimiento permanente para la mejora de su nivel académico en el aula.

Alternativas	N°	%
Siempre	**20**	**74%**
Con cierta frecuencia	**3**	**11%**
Casi nunca	**3**	**11%**
Nunca	**1**	**4%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** Consideran que la formación integral de los estudiantes, el profesor debe hacer un monitoreo y seguimiento permanente para la mejora de su nivel académico en el aula, el 11% refieren que **con cierta frecuencia** Consideran que la formación integral de los estudiantes, el profesor debe hacer un monitoreo y seguimiento permanente para la mejora de su nivel académico en el aula, el 11% dicen que **casi nunca Consideran que la formación integral de los estudiantes, el profesor debe hacer un monitoreo y seguimiento permanente para la mejora de su nivel académico en el aula**, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°16

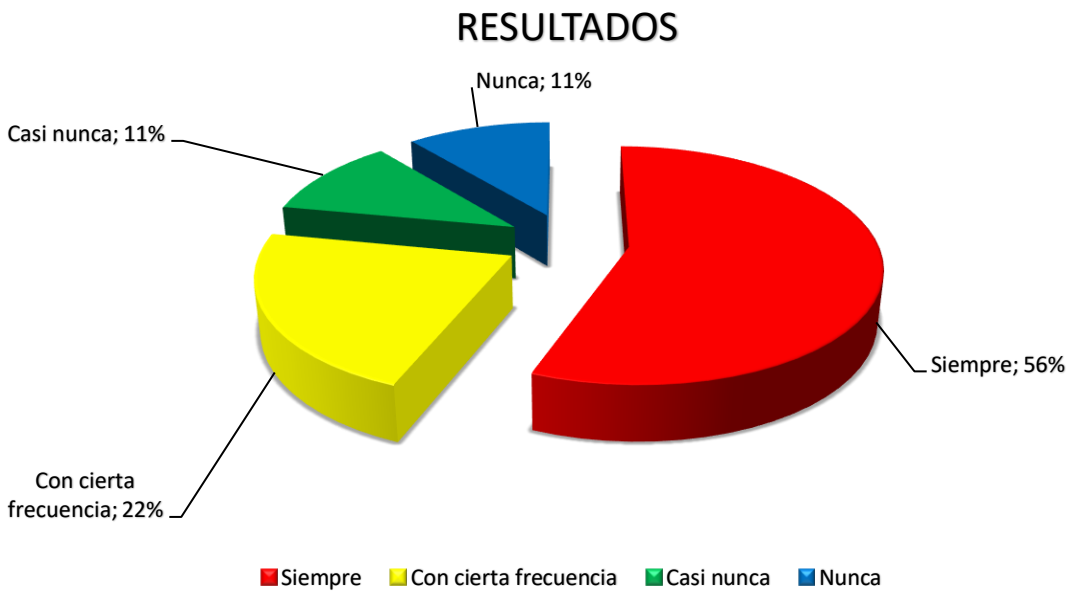
Consideran que el soporte institucional en cuanto a la infraestructura del salón de clase es adecuado para el desarrollo de la clase.

Alternativas	N°	%
Siempre	**15**	**56%**
Con cierta frecuencia	**6**	**22%**
Casi nunca	**3**	**11%**
Nunca	**3**	**11%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 56% de los encuestados manifiestan que **siempre** Consideran que el soporte institucional en cuanto a la infraestructura del salón de clase es adecuado para el desarrollo de la clase, el 22% refieren que **con cierta frecuencia** Consideran que el soporte institucional en cuanto a la infraestructura del salón de clase es adecuado para el desarrollo de la clase, 11% dicen que **casi nunca** Consideran que el soporte institucional en cuanto a la infraestructura del salón de clase es adecuado para el desarrollo de la clase, y el 11% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.



3.2 Comprobación de hipótesis

Con el propósito de tomar conocimiento de la situación de la variable en estudio, se aplicó la encuesta a los estudiantes. Esta evaluación se aplicó a las dos variables para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones juego motor, juego simbólico, y juegos de regla, para efecto se constituyeron 16 ítems, asimismo la (variable independiente), para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones: gestión estratégica, formación integral y soporte institucional.

Así, en el formato de la ficha de encuesta constituida, los ítems formulados tuvieron 04 probabilidades de respuestas (1 a 4) por lo que la variable pudo haber alcanzado 64 puntos como máximo y 16 como mínimo, y en cada dimensión el puntaje máximo pudo llegar a 16 puntos y el mínimo a 4. Las alternativas de respuesta fueron: (1) Nunca, (2) casi nunca, (3) con cierta frecuencia, (4) Siempre.

Luego de que la ficha de encuesta fue aplicada se procesaron los datos obtenidos y se sometieron a las pruebas respectivas para contrastar la hipótesis general y específicas enunciadas para los fines de esta investigación.

3.2.1 Contrastación de la hipótesis general

Esta hipótesis fue enunciada así: **El juego como estrategia influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.** Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

a. Hipótesis nula: Ho

El juego como estrategia sí influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

b. Hipótesis alterna: Ha

El juego como estrategia no influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones

Construcción de tablas y figuras

Figura 1

CUADRO N°1

Consideran que el juego como estrategia potencia la enseñanza aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	17	63%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	3	11%

Nunca	**2**	**7%**
Total	**27**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 63% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego como estrategia potencia la enseñanza aprendizaje, mientras que el 19% de los estudiantes dice que a veces piensa en cómo el juego puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje, el 11% dice que rara vez piensa en ello y el 7% dice que nunca.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los resultados y se concluye que en la muestra de los estudiantes consideran que el trabajo en equipo donde diferentes estudiantes aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo

Contrastación de la hipótesis específica

Esta hipótesis fue enunciada así: El juego como actividad educativa influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis nula: Ho

El juego como actividad educativa sí influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

Hipótesis alterna: Ha

El juego como actividad educativa no influye significativamente en la enseñanza aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Esta hipótesis general se comparó con las particulares procesando y analizando los hallazgos de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones

Construcción de tablas y figuras

Figura 3

CUADRO N°3

Consideran que el juego como actividad educativa mejora en la enseñanza aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	74%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	2	7%
Nunca	1	4%
Total	27	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el juego como actividad educativa mejora en la enseñanza aprendizaje, el 15% dijo **con cierta**

frecuencia el juego como actividad educativa mejora en la enseñanza aprendizaje., el 7% **casi nunca** y el 4% absolutamente **nunca.**

los



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los resultados y se concluye que en la muestra de los estudiantes consideran que el trabajo en equipo donde diferentes estudiantes aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

El propósito de este capítulo es contrastar y comparar los hallazgos con el contexto de la investigación. Esto se debe a su creencia fundamental de que el juego puede ser un medio poderoso para impartir conocimientos y fomentar mayores logros cognitivos. Los hallazgos se aplicaron a los datos recopilados de una muestra de 27 estudiantes, de los cuales 23 participantes (85%) proporcionaron respuestas relacionadas con la variable el juego como estrategia, Esto sugiere que las opiniones de los encuestados sobre la variable el juego como estrategia fueron significativas y acordes con las preguntas relativas a esta variable. Dado que el 7% del total marcó la casilla "algo frecuente" en esta misma tabla, es posible presumir que los niños que cursan el quinto grado de primaria de la Institución Educativa N° 22626 "San Antonio de Padua" de Ica – 2023 han mostrado signos de progreso cognitivo. Éxito logrado mediante el uso del juego como método de entrenamiento y educación. Los mismos que revelan un patrón que tienen que presentan un mejor logro cognitivo con el uso del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje, ya que las respuestas dadas se sitúan entre nunca, y casi nunca se registra el nivel Finalmente, 1 estudiante encuestado dijo que casi nunca respondió equivalente al 4%, y por último 1 estudiante encuestado respondió nunca que equivale al 4%.

El investigador puede ver en las respuestas al instrumento de investigación aplicada que los participantes tenían un buen conocimiento del tema y pudieron aplicar lo que aprendieron, lo cual es una señal de un procedimiento de encuesta bien administrado. Además, no hay experimentación en la investigación. Los resultados solo muestran y dan la información que el investigador quiere ver, dado que demuestran niveles más altos de rendimiento cognitivo cuando utilizan juegos como un enfoque de enseñanza-aprendizaje, esta información es valiosa tanto para el investigador como para el estudio, ya que proporciona una visión de la realidad educativa vista a través de la lente de la práctica docente.

El objetivo de esta investigación es demostrar que los estudiantes de quinto grado de la escuela primaria "San Antonio de Padua" de Ica, 2023, se benefician enormemente del uso de juegos en el aula, y que los alumnos de quinto grado de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" de Ica, 2023 puedan colaborar exitosamente utilizando el juego como medio para potenciar su aprendizaje (hipótesis específica 1), en la hipótesis especifica 2, 3 y 4, El juego recreativo, el juego simbólico y su potencial como herramienta de enseñanza y aprendizaje son influenciados por los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de Padua" en Ica, 2023.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, ayuda a los estudiantes de quinto grado de la Escuela Primaria "San Antonio de Padua" de Ica a adquirir información significativa en 2023 al facilitar su propio estudio, investigación, indagación e investigación, las piedras angulares de una educación efectiva.
2. Como toda estrategia didáctica, el proceso de creación y/o desarrollo de juegos didácticos se deben hacer consideraciones importantes, como que el método de juego comienza con las metas (conocimientos, habilidades y talentos) que deben lograrse; que el tema, desafío o conflicto que los jugadores deben resolver mediante el juego se estructura de acuerdo con los conocimientos previos y las capacidades individuales y grupales de los niños del quinto grado de primaria. Escuela primaria del barrio “San Antonio de Padua” (N°22626) de Ica en el año 2023.
3. Una de las estrategias diseñadas es el juego de mesa para aprender, el objetivo es que los alumnos del quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica, 2023, lo utilicen de diversas formas como herramienta de enseñanza.
4. La incorporación del juego a las actividades motivadoras previas a la clase nos permite determinar en qué medida los alumnos tienen conocimientos previos sobre el tema que se tratará en la unidad; incorporarlo en un enfoque de clase tiene el potencial de convertirse en un componente que impulse el aprendizaje significativo, e incluirlo en los ejercicios finales o de cierre tiene el mismo efecto, podría utilizarse para determinar en qué medida los alumnos han alcanzado una comprensión del tema. En conclusión, los niños que se encuentran matriculados en quinto grado de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” en Ica durante el año 2023, encuentran que aprender es una experiencia atractiva, entretenida y motivadora cuando combinan la instrucción en el aula con el disfrute que brindan los juegos.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

Se ofrecen las siguientes sugerencias a la luz de los hallazgos del estudio:

1. Se sugiere al director de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica, con la intención de incentivar a los docentes a considerar la posibilidad de utilizar el juego como material didáctico, tiene la capacidad de ayudar a los jóvenes que cursan el quinto grado de primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica, 2023, a superar los retos que enfrentan en su trayectoria educativa y mejorar su nivel cognitivo.

2. Incentivar a los docentes a realizar investigación que les permita evaluar los recursos didácticos apropiados para mejorar su nivel de logro de aprendizaje en estudiantes de 5° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

3. Se recomienda que los docentes creen talleres de juego como técnica de aprendizaje para potenciar los niveles de aprendizaje de sus alumnos. Esto se podrá lograr fomentando la participación activa de los niños que cursan el quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica durante el año 2023.

4. Se recomienda el uso del juego como enfoque de aprendizaje ya que le brinda al docente la oportunidad de motivar a los alumnos de quinto grado que cursan la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” en Ica entre los años 2023 y 2024.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias A. y Huaynate J. (2021). Tesis: El uso del juego como herramienta didáctica para potenciar el enfoque y atención de los estudiantes de cinco años del Colegio "Santa Rosa de Lima" Distancia entre Yanacancha y Pasco. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Facultad de Ciencias de la educación. Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial. Cerro de pasco – Perú. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2204/1/T026_48021964_T.pdf

Cabrera M. (2020). Tesis. El juego como estrategia de enseñanza. Consejo de formación en Educación. Análisis Pedagógico de la Práctica Docente. Maldonado – Uruguay. https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20El/20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Contreras G., y Venturo R. (2019). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. Ministerio de Cultura. Perú.

https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf

Faustino M. (2018). Investigación: El juego como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía. Universidad Nacional "Hermilio Valdizán". Facultad de Ciencias de la Educación. Programa de Segunda Especialidad. Huánuco – Perú. https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/3474/2ED.DI%20037%20F28.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández V. (2020). Tesis: El juego didáctico y el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de Educación inicial 04 años de la Institución educativa N° 071 de "San Joaquín" de Ica. Universidad Nacional San Luis Gonzaga. Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Ica – Perú.

https://repositorio.unica.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13028/3191/El%20juego%20Did%C3%A1ctico%20Y%20El%20Desarrollo%20De%20Habilidades%20Sociales%20En%20Los%20Ni%C3%B1osAs%20De%20Educaci%C3%B3n%20Inicial%2004%20A%C3%Blos%20De%20La%20Instituci%C3%B3n%20Educativa%

20N%C2%BA%20071%20De%20%E2%80%9CSan%20Joaqu%C3%ADn%E2%80%9D%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García A. (2022). Trabajo de fin de grado: El Juego como estrategia didáctica en 2° Curso de educación infantil. Facultad de educación de Palencia. Universidad de Valladolid. Palencia - España https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57905/TFG-L3346.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gutiérrez A., Gamboa J. y Lemos L. (2022). Trabajo de grado "El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1° del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia. Corporación Universitaria Minuto de Dios Rectoría Antioquia y Chocó Sede Urabá (Antioquia) Antioquia – Colombia.

http://repository.uniminuto.edu/bitstream/|0656/16397/1/UVDT.EDI_GutierrezPaula_GamboaJessica_LemosLeidy_2022.pdf

Medina L (2020). Tesis: el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado Cuart C de la Institución Educativa Rural La Sierra. Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB. Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y artes. Escuela de Educación. Maestría en Educación. Bucaramanga. Bucaramanga – Colombia.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7236/2020_Tesis_Leyla_Johanna_Meduna_camacho.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivera A. (2021). El juego como estrategia de aprendizaje para la educación significativa. Content Writer en Luca Liaoning. Comunicadora Social y editora, colaboradora para Josean Webs y We are content. Apasionada por la escritura y la creación de contenidos atractivos y de calidad. Siempre a la espera de nuevas oportunidades. Luca. Learning Systems, SL. Madrid – España. https://www.lucaedu.com/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-significativa/

Sánchez L. (2021). Tesis: el uso del juego como estrategia de enseñanza para la adición y sustracción, aplicado por una docente en estudiantes de primer grado de una

Institución Pública de Lima Metropolitana. Pontificia Universidad Católica del Perú Facultad de Educación. Lima – Perú.

http://tesispucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/20121/Sanchez_Vasquez_Uso_del%20juego_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y