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

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA

EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

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 de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

Presentado por:

Bachiller: HUARCAYA MACHAHUAY, JUDITH ARACELI

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, 19 de diciembre de 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Dr. Simón Olaya Huamaní Atoccsa
DIRECTOR

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 de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

Línea de investigación

Sociedad, Desarrollo sostenible, Políticas Públicas y ambientales

TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO

AUTOR (A):

JUDITH ARACELI HUARCAYA MACHAHUAY

ASESOR

DR. ROGER NAVARRO MENDOZA

Ica, Perú

2023

DEDICATORIA:

Este trabajo está dedicado a DIOS, quien me ha dado la fuerza y fortaleza para seguir adelante y continuar con mis metas trazadas.

A mis hijos quienes son mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme día tras día.

JUDITH ARACELI

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia que siempre me brindó su apoyo incondicional, su tiempo de comprensión, su paciencia y fuerza culminar mi carrera satisfactoriamente.

A mis maestros por sus sabias enseñanzas y conocimientos que contribuyeron en mi desarrollo profesional, asimismo a mi asesor el, Dr. Roger Navarro Mendoza por guiarme en el desarrollo de mi trabajo de investigación.

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 …… 11
- Problema General …….. 11
- Problemas específicos …… 11

Antecedentes del problema de investigación …….. 11
- Antecedentes a nivel internacional …… 11
- Antecedentes a nivel nacional …….. 14
- Antecedentes a nivel local ……. 16

Justificación del estudio ……. 16
Importancia …… 17
Objetivos del estudio …….. 18
- Objetivo General …… 18
- Objetivos específicos …….…… 18

Hipótesis del estudio …….…. 19
- Hipótesis general ……..…. 19
- Hipótesis específicas ……..… 19

Variables de investigación …… 20
Operacionalización de variables …… 20
CAPÍTULO II …….. 21
ESTRATEGIA METODOLÓGICA …… 21
2.1 Enfoque del estudio ……. 21
2.2 Tipo de investigación ……..... 21
2.3 Nivel de investigación ……. 21
2.4 Diseño de investigación …… 21

2.5 Población y Muestra …… 22
- Población de estudio …….. 22
- Muestra de estudio…….. 27
- Criterios de inclusión y exclusión.……. 23
2.6 Técnicas de Recolección de datos……. …… 23
2.7 Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de resultados…….. …….. 23
2.8 Instrumentos de Recolección de datos …… 24
CAPÍTULO III …….. 25
RESULTADOS …… 25
3.1 Presentación e interpretación de resultados …… 25
Comprobación de las hipótesis …… 43
Contrastación de hipótesis general ……..…… 43
3.2 Contrastación de hipótesis específicas ……. 45
CAPÍTULO IV ……..…….. 54
DISCUSIÓN …….. 54
CAPÍTULO V ……. 55
CONCLUSIONES …….. 55
CAPÍTULO VI …… 56
RECOMENDACIONES ……. 56
CAPÍTULO VII ……... 57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS …… 57
ANEXOS. ANEXO 1 …… 61
ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA…… 63
ANEXO 3 MATRIZ OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES…….. 65

ÍNDICE DE TABLAS Pág.

Tabla 1	Población de estudiantes	22
Tabla 2	Cantidad de estudiantes de la muestra	22
Tabla 3	Ficha de encuesta habilidades blandas y la inteligencia cognitiva	25

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	Categorización de dimensión rondas infantiles, juegos de roles y rompecabezas potencian el aprendizaje	27
Figura 2	Categorización de dimensión el juego es provechoso como medio de aprendizaje	28
Figura 3	Categorización para dimensión estrategias centrada en el juego	29
Figura 4	Categorización de dimensión el juego es divertido como desarrollo de habilidades	30
Figura 5	Categorización de dimensión el juego favorece el proceso de aprendizaje	31
Figura 6	Categorización de dimensión el juego es una estrategia para obtener un aprendizaje significativo	32
Figura 7	Categorización de dimensión el juego es socialmente interactivo como estrategia de aprendizaje	33
Figura 8	Categorización de dimensión el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico	34
Figura 9	Categorización de dimensión a través del juego se potencian los aprendizajes	35
Figura 10	Categorización de dimensión la obtención de calificaciones positivas favorece la autoexigencia	36
Figura 11	Categorización de dimensión el progreso de aprendizaje desarrolla las competencias en niveles	37
Figura 12	Categorización de dimensión los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y en el rendimiento académico	38
Figura 13	Categorización de dimensión habilidades cognitivas permiten procesar información	39
Figura 14	Categorización de dimensión los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora el aprendizaje significativo	40
Figura 15	Categorización de dimensión es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades al proponer el juego	41
Figura 16	Categorización de dimensión uso de las dramatizaciones como estrategia de aprendizaje	42
Figura 8	Categorización de dimensión el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico	43
Figura 14	Categorización de dimensión los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora el aprendizaje significativo	45

RESUMEN

Las actividades atractivas son esenciales para inspirar a los estudiantes y facilitar un aprendizaje significativo en entornos educativos. Las elecciones pedagógicas del profesor afectan el atractivo de la materia en el aula. El juego ahora está integrado en el plan de estudios educativo en los niveles inicial y elemental, sirviendo como un recurso crucial para la formación y el desarrollo holístico de los niños, mejorando así su preparación de una manera dinámica y eficaz. Este estudio busca examinar el concepto de juego, basándose en las aportaciones de diversos autores que enfatizan la relevancia de integrar el juego en el aula y conectarlo con todas las disciplinas de diferentes campos del conocimiento, entre ellos Lema (2019), Martínez (2019), y Rivero (2017). El juego fomenta un ambiente escolar propicio que mejora las interacciones interpersonales entre los estudiantes y juega un papel crucial en el desarrollo integral del niño. El objetivo es que el niño aprenda, adquiera conocimientos y desarrolle habilidades a través del juego, especialmente aquellas que se fomentan mediante actividades colaborativas. Además, cultiva y fortalece conexiones como la empatía, el respeto y la tolerancia. Utilizar el juego como técnica instructiva para abarcar información diversa.

Palabras clave: Juego, estrategias de enseñanza - rol docente, aprendizaje - rol del alumno.

ABSTRACT

Engaging activities are essential for inspiring students and facilitating meaningful learning in educational settings. The teacher's pedagogical choices affect the attractiveness of the subject in the classroom. The game is now integrated into the educational curriculum at the initial and elementary levels, serving as a crucial resource for the holistic training and development of children, thus enhancing their readiness in a dynamic and effective manner. This study seeks to examine the concept of play, based on the contributions of various authors who emphasize the importance of integrating play in the classroom and connecting it with all disciplines from different fields of knowledge, including Lema (2019), Martínez (2019). , and Rivero (2017). Play fosters a conducive school environment that enhances interpersonal interactions among students and plays a crucial role in the overall development of the child. The objective is for the child to learn, acquire knowledge and develop skills through play, especially those that are promoted through collaborative activities. Additionally, it cultivates and strengthens connections such as empathy, respect and tolerance. Use the game as an instructional technique to cover diverse information.

Key words: Play, teaching strategies - teaching role, learning - student role.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica, y muy en especial 2° Grado de Educación Primaria los discentes tienen un bajo nivel de rendimiento académico parece que el docente no está actualizado, capacitado en metodología activa, en estrategias didácticas para una buena calidad de enseñanza y lograr buenos aprendizajes en estos estudiantes que son el futuro de nuestro país, se ha evidenciado de cerca la realidad educativa en esta institución educativa, hoy en la actualidad, en que vivimos en un mundo globalizado cada vez existe más competitividad, innovación, creatividad, ruptura de paradigmas o esquemas, el hacer uso del juego en las actividades de clase les puede ayudar a agudizar la mente, fijar la atención y desarrollar capacidades cognitivas que guardan vinculación con los desarrollos neurológicos del cerebro. Según una investigación realizada por (Bodrova y Leong, 2003), se evidencia que los niños a través del juego, lograron llevar a feliz término, los procesos de lectoescritura en un nivel de evaluación alto, lo cual le permitió, además, desarrollar mejores destrezas en la parte social y del lenguaje. Es por ello que, la enseñanza a través del juego es un proceso complejo, puesto que implica definir una didáctica apropiada, que vaya acorde con las temáticas a desarrollar, para que la aplicación o puesta en marcha de esta, facilite al aprendiz el desarrollo de sus habilidades y competencias. De esta manera, a partir de las observaciones realizadas en el 2°, se logró evidenciar que la forma en que se dicta la clase (esquematizada y tradicional), incide mucho en la motivación de los estudiantes, se considera necesario recurrir a la inclusión de estrategias lúdicas que posibiliten un mejor aprendizaje de los discentes, el juego como estrategia de aprendizaje permite a los discentes su capacidad propia de aprender, de recrear, inventar, explorar y aprehender. Por consiguiente, se requiere movilizar las prácticas metodológicas de los docentes, con el fin de mejorar y fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los discentes de 2° Grado de Educación Primaria, haciendo uso del juego como herramienta que hace más enriquecedor su proceso de desarrollo y el fortalecimiento de sus habilidades y competencias.

El juego sirve como un instrumento educativo que amalgama habilidades e inspira a los discentes a través de una metodología dinámica e innovadora, mejorando el proceso de aprendizaje. Esta técnica permite a los discentes adquirir información mediante la experimentación, la indagación y el estudio. Además, fomenta la creatividad y mejora la capacidad de resolución de problemas. Ofrecer a los estudiantes una variedad de recursos y posibilidades atractivas mejora su curiosidad y facilita resultados de aprendizaje sustanciales.

Formulación del problema

- **Problema General**

¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje influye en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023?

Problemas Específicos

PE1. ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023?

PE2. ¿De qué manera los juegos como estrategia didáctica influyen en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023?

PE3. ¿Cómo a través del juego como estrategia de enseñanza se potencian los aprendizajes para un mejor rendimiento académico en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023?

PE4. ¿De qué manera las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023?

Antecedentes del problema de investigación

Antecedentes a Nivel Internacional

Garay J. (2021). El estudio examina el uso de videojuegos como instrumentos de enseñanza y su impacto en el rendimiento académico de niños de segundo grado. Se obtuvieron datos transversales de padres de familia y docentes de la I.E. Alborada de Cuenca mediante un enfoque cuasiexperimental, descriptivo y cuantitativo. Los videojuegos se sugieren como facilitadores en la educación para aumentar la calidad educativa y promover el crecimiento intelectual de los discentes. Los hallazgos sugieren que los videojuegos pueden mejorar el rendimiento académico cuando el educador los utiliza apropiadamente, lo que requiere capacitación continua. Una investigación realizada en España indica que los videojuegos no sólo atraen a los niños sino que también tienen un papel sustancial en el sector educativo. Proporcionan cursos dinámicos centrados en el alumno como punto focal del aprendizaje. Además, cada videojuego debe proporcionar un objetivo educativo distinto que estimule y anime al alumno a alcanzar sus objetivos. Un beneficio esencial es su versatilidad en varios campos de estudio, que se utiliza constantemente con moderación para salvaguardar el

bienestar de los estudiantes. La generación actual de niños ha crecido con acceso a nuevas tecnologías, lo que significa que las escuelas y los hogares deben considerar el papel de los videojuegos como herramienta educativa. Buscaron analizar el impacto de los videojuegos en la educación desde la perspectiva de profesores y padres sobre quién es más importante en el entorno infantil. Los niños que juegan videojuegos pueden obtener los mismos beneficios que aquellos que practican deportes tradicionales: control de las emociones, interacción social y desarrollo de habilidades manuales y mentales. Además, los videojuegos fomentan la imaginación, el pensamiento deductivo y la capacidad de resolver conflictos, todos ellos importantes para el aprendizaje. Si se utilizan correctamente, los videojuegos mejoran la motivación y las estrategias necesarias para ayudar a los estudiantes a mejorar su rendimiento escolar. El papel del educador a la hora de garantizar el enfoque adecuado en los videojuegos en la educación y mejorar el rendimiento de los discentes es comprender cómo se deben utilizar dichos juegos en el trabajo en equipo o en el trabajo independiente. Se han realizado suficientes investigaciones sobre el poder motivacional de los videojuegos. Sin un entrenamiento adecuado ni siquiera se puede alcanzar el objetivo del juego. En este sentido, tanto los educadores como las instituciones tienen que adaptarse a las realidades de la era digital. Esto significa que los profesores deben dominar las nuevas tecnologías y las escuelas deben proporcionar un fácil acceso a los repositorios de videojuegos para los discentes.

Gutiérrez P. (2022). Este estudio indaga si los juegos pueden ser utilizados como una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico de los discentes del Colegio Adventista de Turbo, Antioquia. El objetivo general es diseñar estrategias pedagógicas basadas en juegos con el fin de lograr aprendizajes significativos e incrementar el rendimiento académico de los discentes, incluyendo enfoques teóricos que demuestren su valor como herramienta pedagógica. La investigación cualitativa explora las formas de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes utilizando entrevistas y observaciones que son métodos adecuados para varios grupos. Un problema existente es el sistema educativo que se emplea actualmente para el grupo de 1er grado el cual no es suficiente por la ausencia de enfoques metodológicos que aborden sus necesidades e intereses. Se sugiere que existe la necesidad de formular nuevas prácticas pedagógicas para mejorar las prácticas de enseñanza-aprendizaje existentes para que los docentes puedan responder a diferentes entornos y necesidades educativas de manera efectiva, asegurando un impacto positivo y sostenido. Esto a su vez involucra dimensiones importantes como la dimensión socioafectiva que incluye emociones, relaciones y contexto ambiental. La aplicación de esta dimensión, así como el uso del juego como herramienta principal para la educación, fomenta habilidades sociales, lingüísticas, morales y estéticas. El sistema educativo siempre tiene el desafío de encajar, encontrar formas y herramientas para lograr un aprendizaje significativo y de alta calidad. El juego forma una parte importante del crecimiento de un niño, comenzando en su entorno

familiar y volviéndose fundamental para la educación en el entorno escolar. No se trata sólo de realizar una actividad recreativa sino también de integrar la actividad con objetivos dirigidos tanto a la pedagogía como al aprendizaje cognitivo. Esto permite al docente ampliar sus metodologías, relacionarse con los estudiantes y potenciar la formación. Ausubel (1993) sostiene que la efectividad del aprendizaje depende de la conceptualización previa que integre las ideas establecidas a los conceptos de aprendizaje y contribuya así al desarrollo. Los educadores participan en los procesos de comprensión de la estructura cognitiva del estudiante y las variables cognitivas de las ideas que el estudiante comprende y su fuerza de retención. En primer grado se observaron debilidades como incapacidad para concentrarse, déficits de motivación, muchas personas y cosas que los distraen e incluso desprecio de las estrategias empleadas por el docente. Las falencias surgen como resultado de la ausencia de juegos pedagógicos dentro del enfoque aplicado, lo que resulta en un pobre compromiso e interés de los discentes en el proceso de aprendizaje, dadas las actividades lúdicas que requieren. Se reconoció que existía un problema ya que era necesario utilizar estrategias pedagógicas basadas en juegos para crear nuevos entornos educativos. El juego es considerado como una herramienta de enseñanza que fomenta la capacidad de argumentación, potencia los procesos neurológicos y cognitivos y desarrolla conceptos sobre el lenguaje, el arte así como la cultura. Actividades como juegos de roles, juegos convencionales, ejercicios guiados y materiales creativos dieron como resultado cambios positivos entre los niños, fomentando una mayor motivación, participación y una comprensión profunda de la lección. El seguimiento del grupo 1 indicó que la instructora utilizaba métodos de aprendizaje convencionales y prácticas de copia debido a limitaciones de tiempo derivadas de sus responsabilidades adicionales en la escuela. Para mejorar la participación y el interés de los estudiantes, se sugiere utilizar el juego como método de enseñanza. Esta tecnología facilita la integración de actividades estimulantes con objetivos instructivos, garantizando un aprendizaje significativo manteniendo la calidad académica. Además, es imperativo que las directivas impulsen reformas institucionales que integren el juego como un componente fundamental del currículo, cultivando así un ambiente educativo dinámico y eficaz para el desarrollo integral de los discentes.

Jiménez A. (2022). El estudio presenta el resultado final de una investigación realizada en el Colegio Colón de Barranquilla. Se estableció que los profesores utilizaban métodos convencionales que no eran interesantes, lo que provocaba que los estudiantes se distrajeran y se pusieran inquietos. Se hicieron esfuerzos para discernir estrategias de enseñanza y se defendió el uso del juego como estrategia de enseñanza, transformando así el aprendizaje en una actividad con un propósito que fomenta y nutre el desarrollo integral de los niños. El estudio utilizó una metodología cualitativa situada dentro del marco hermenéutico-

interpretativo. La técnica educativa “El Súper Juego del Alfabeto” fue desarrollada para enfatizar la relevancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego. Esta herramienta mejora la motivación de los discentes, eleva la atención en el aula y transforma el aprendizaje en una experiencia más efectiva y significativa mediante la integración de dinámicas divertidas. La investigación analizó las ideas de reconocidos autores sobre las variables revisadas y al hacerlo reconoció aspectos críticos necesarios para las actividades propuestas. Estos factores se argumentaron basándose en que los niños parecen centrar más la atención cuando se integra en la imagen el uso de técnicas audiovisuales y de procedimientos, mejorando así la lectura, la escritura y las matemáticas. El concepto, basado en el enfoque basado en tareas, integra conocimientos educativos previamente disponibles para implementar estrategias efectivas y lograr buenos resultados en el aula.

b. Antecedentes nacionales

Gómez L. (2022). La epidemia planteó obstáculos considerables a la educación superior en el Perú, lo que subraya la necesidad de buenas prácticas pedagógicas, particularmente en la enseñanza de matemáticas. Este estudio buscó examinar el impacto del uso del juego como método pedagógico en el mejoramiento del aprendizaje de probabilidad en el curso de estadística aplicada para los discentes. Utilizando una metodología cuasiexperimental y cuantitativa, participaron 59 estudiantes, y solo el grupo experimental de 30 estudiantes recibió un programa basado en juegos entre dos evaluaciones. El análisis estadístico mostró que existen diferencias altamente significativas entre el grupo control así como experimental, así como en los constructos de la variable dependiente ($p < .01$). Los juegos como medio de instrucción mejoran significativamente la comprensión de los conceptos de probabilidad. En relación con el grupo de control, el grupo experimental obtuvo puntuaciones más altas en los promedios de la nota post-test en los cursos de probabilidad, lo que sugiere que las probabilidades se captan y demuestran mejor a través de métodos de juego. Estos resultados validan el uso de estrategias de disfrute a integrar en la lección. La instrucción basada en juegos mejora la comunicación matemática y la comprensión de la probabilidad, como se ve en las disparidades entre los grupos de control y experimentales. Se observó deficiente rendimiento académico en 2do grado, atribuido a la ausencia de enfoques activos y tácticas pedagógicas utilizadas por el docente. En una sociedad globalizada, el uso de juegos en el aula mejora la atención, el pensamiento crítico y las habilidades cognitivas. Bodrova y Leong (2003) afirman que el juego mejora la lectura y fomenta las competencias sociales y lingüísticas en los jóvenes. La instrucción a través del juego es un esfuerzo multifacético que requiere una pedagogía adecuada asociada a los temas a abordar, fomentando así el desarrollo de habilidades y competencias en los discentes. Se observó que los métodos de enseñanza convencionales disminuyen la motivación de los estudiantes. Incorporar tácticas lúdicas que promuevan el aprendizaje significativo es crucial, permitiendo a los estudiantes

explorar, innovar y participar activamente en su educación. Esto activará métodos pedagógicos, mejorará el proceso educativo y fomentará el desarrollo integral de los jóvenes. En conclusión, el uso del juego como instrumento educativo amalgama habilidades e inspira a los estudiantes, proporcionando una dinámica creativa que potencia la adquisición de información. El juego sirve como un enfoque pedagógico, permitiendo a los estudiantes adquirir información a través de la experimentación, la investigación y la indagación, fomentando así un aprendizaje significativo. Interactuar con una variedad de materiales y temas fomenta la resolución de problemas y la creatividad. Además, en el estudio de probabilidades, el grupo experimental tuvo un rendimiento superior al grupo de control, lo que corrobora la eficacia del juego en educación.

Marcelo I. (2019). Este estudio examina la correlación entre los juegos educativos y el rendimiento académico de los discentes de una entidad educativa en Huaral, 2019. Utilizando una metodología descriptiva-correlacional y una muestra de 69 estudiantes, los hallazgos indicaron una correlación sustancial entre las dos variables. El uso de juegos educativos como método pedagógico mejora significativamente el rendimiento académico, afirmando así su eficacia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio evidencia una asociación perceptible de gran magnitud entre los juegos educativos y el rendimiento académico de los discentes. Del mismo modo, se pudo establecer una asociación significativa entre los juegos educativos utilizados como técnica didáctica y el rendimiento académico, mostrando gran importancia. Se identificó una asociación moderada entre los juegos educativos considerados como un medio de motivación y logro académico, lo que demuestra su importancia en el procedimiento de aprendizaje.

Palacios J. (2021). El estudio titulado “El juego lúdico como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los discentes de una entidad educativa de Huaura” buscó conocer el efecto de los juegos lúdicos en la motivación para el aprendizaje. de los discentes de primer grado. Este método subraya la relevancia de estas tácticas en el aula, fomentando un progreso social y cognitivo crucial durante la primera infancia, que es vital para el desarrollo integral de los discentes. La discusión se centró en las estrategias que los educadores deben emplear en el proceso de enseñanza, permitiendo a los discentes adquirir conocimientos a través de la curiosidad, la exploración, la manipulación y la implementación de actividades recreativas que faciliten la adquisición de nueva información, específicamente a través del juego. Los hallazgos del estudio indican que las actividades recreativas mejoran significativamente la conducta de los estudiantes de primer grado, fomentando interacciones interpersonales para promover la convivencia armónica tanto en el entorno escolar como social. Como estrategia pedagógica, la recreación como actividad mejora notablemente la motivación de los discentes de primer grado de primaria. La introducción de actividades de

ocio ha aumentado los niveles de confianza de los profesores, lo que ha tenido un impacto positivo en su desempeño y en los hallazgos de aprendizaje de los estudiantes. Este método ha despertado un pensamiento considerable entre los instructores, lo que ha resultado en cambios pedagógicos recomendados por los padres y los administradores, mejorando así los servicios educativos y brindando mejores condiciones de enseñanza.

c. Antecedentes locales

Llancari J. (2019). Este estudio se centró en mejorar las habilidades cognitivas y conductuales de los niños mediante el uso de juegos de lógica matemática, ya que este enfoque proporciona un método divertido para adquirir competencias matemáticas. Los hallazgos sugieren que, en el I.E.I. Nº62 Cuna Jardín Santa Dominguita de Santiago, Ica, en 2018, el razonamiento matemático de los discentes de tres años se ve fuertemente impactado por el uso de juegos lógicos. Para verificar la relación entre las variables, se utilizó el valor crítico de 1,729 junto con la prueba "T" . En cuanto al reconocimiento de números, el 70% obtuvo entre 16 y 13 y la media fue 15. Además, los juegos de lógica también mejoran otras habilidades de los niños ya que el 65% obtuvo puntuaciones relativamente iguales en identificación de cantidades. Se ha demostrado que los juegos de lógica tienen un efecto en el razonamiento y las habilidades matemáticas de los niños de tres años de edad, específicamente los que asisten al I.E.I. Nº62 Cuna Jardín Santa Dominguita de Santiago, Ica allá por el año 2018. El 70% de los estudiantes de este conjunto lograron puntajes entre 13-16 en reconocimiento de números con un puntaje promedio de 15. Esto los coloca en el nivel de “Proceso” como según la escala del Ministerio de Educación. El 65% de los estudiantes obtuvo una puntuación similar con respecto a la segunda pregunta de cuántos eran capaces de recordar estas cantidades. Las figuras geométricas evaluadas tuvieron resultados similares: alrededor del 60% de los estudiantes obtuvieron puntuaciones en el rango de 16 a 13 con una puntuación promedio de 15. Gráficamente, estas puntuaciones también se encuentran dentro del nivel de "Proceso". Los datos obtenidos a través de los valores “T” de Student fueron probados y realizados bajo valores de 0.05 y 1.729 con relación a niveles de significancia establecidos de 0.05 dándonos un valor crítico de 1.729 que es indicativo de juegos de lógica y correlación de crecimiento matemático que afirma el impacto de estas herramientas. dentro de las instituciones educativas.

Justificación del estudio

El juego como estrategia de aprendizaje fortalece la atención en el proceso de enseñar y aprender lo cual permitirá la mejora del rendimiento académico, se consideró que es vital fortalecer el proceso formativo de los discentes a través de estrategias lúdicas que capten su atención y de esta forma la calidad de enseñanza se dé de manera eficaz. De igual manera añadir el juego como un elemento atractivo e innovador para los estudiantes.

Es por ello, que al hablar de estrategias didácticas, el juego como estrategia de aprendizaje que incentiven un aprendizaje significativo y enriquecedor para los actores del proceso formativo, los estudiantes despliegan un complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, afectivos, social, motriz, comunicativo, ético y estético, que lo lleva a reconocer el mundo que lo rodea, en ese sentido, el juego como estrategia de aprendizaje permite que quien lo aplique tenga las habilidades, destrezas y competencias fortalecidas para que el estudiante pueda desenvolverse en su entorno y, sobre todo, sea capaz de crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento. Por ende, el juego se convierte en una herramienta valiosa, útil, esencial y de gran valor para los docentes y de mucho aprendizaje para los niños porque contribuye de manera activa a su proceso de formación. Podemos identificar que algunos docentes de muy poco recurren a estrategias lúdicas innovadoras que faciliten el aprendizaje de sus estudiantes y resultado de ello es que desconocen que la herramienta del juego ofrece significativas posibilidades para fortalecer el desarrollo integral del educando. Asimismo, ha sido notorio el desconocimiento de la plana docente, con relación a la amplia gama de beneficios que el juego les puede brindar en la adquisición del aprendizaje de sus estudiantes. El juego como herramienta o estrategia de enseñanza-aprendizaje, potencia el desarrollo de los niños permitiendo que tengan procesos significativos en cuanto a su aprendizaje. De esta forma, surge la necesidad de realizar este estudio con el propósito de analizar qué docentes realizan estrategias de aprendizaje tradicionalistas y a partir de la problemática evidenciada, determinar la implementación del juego como una herramienta que influye en el desarrollo integral del educando y cómo esta herramienta incentiva, motiva y posibilita y estimula habilidades en los discentes y los lleva a desenvolverse en situaciones más lúdicas y creativas para su formación. se pretende promover estrategias de aprendizajes a través del juego que permitan potenciar el mismo en los estudiantes de este grado de la comunidad educativa es pertinente para los docentes de 2° Grado de Educación Primaria, la implementación de nuevas estrategias les permitiría crear espacios y experiencias amenas para ellos y para los niños. Este estudio está justificado ya que representa un avance significativo hacia una perspectiva novedosa, ventajosa tanto para estudiantes como para educadores. La población estudiantil mejorará a medida que mejoren el rendimiento académico así como la calidad de la educación. Los educadores tendrán la oportunidad de prepararse para un nuevo desafío. utilizar juegos divertidos como técnicas pedagógicas para cultivar el pensamiento crítico y facilitar el aprendizaje significativo entre sus discentes.

Se puede afirmar que este estudio tiene importancia teórica y práctica.

Importancia del estudio

Este estudio es importante ya que los educadores están reevaluando estrategias para mejorar el aprendizaje de los niños. El juego es crucial para que los niños adquieran información y

habilidades fundamentales. Los entornos que promueven el juego, el descubrimiento y el aprendizaje experiencial son esenciales para el éxito de los programas preescolares. Este artículo aclara los principios del juego y del aprendizaje basado en el juego, acompañado de ejemplos que demuestran cómo los niños desarrollan habilidades a través de este atractivo enfoque educativo. El objetivo de esta beca es respaldar la mejora de una pedagogía centrada en el niño como corazón de cualquier marco educativo. Se deben priorizar entornos de aprendizaje activos y centrados en el juego a través de políticas, estrategias de instrucción y provisión de recursos relevantes y sólidas. Además, se destaca la urgente necesidad de que las familias críen padres activos en la educación de sus hijos. Debe haber un vínculo fuerte entre la familia, la escuela y la comunidad para brindar apoyo al desarrollo de los discentes.

b.1 Importancia teórica

Para realizar la investigación, se busca literatura teórica relevante para mejorar nuestra comprensión de la relevancia del juego como método de aprendizaje en el rendimiento académico, fomentando el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo entre los estudiantes. Los educadores tendrán la oportunidad de prepararse para un nuevo desafío utilizando juegos entretenidos como técnicas pedagógicas.

b.2 Importancia práctica

Los hallazgos y conclusiones adquiridos servirán como base sobre la cual se podrá implementar mediante el juego que potencia el desarrollo físico cognitivo, social y moral de los niños, el juego es una herramienta pertinente a fin de favorecer la construcción del conocimiento. En otras palabras, este estudio proporciona una contribución metodológica útil que puede utilizarse para informar estudios futuros.

Objetivos del estudio

Objetivo general

Explicar el juego como estrategia de aprendizaje influye en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

Objetivos específicos

OE1. Explicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

OE2. Explicar los juegos como estrategia didáctica influyen en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

OE3. Analizar a través del juego como estrategia de enseñanza se potencian los aprendizajes para un mejor rendimiento académico en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

OE4. Explicar las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

Hipótesis del estudio

Hipótesis general

El juego como estrategia de aprendizaje influye significativamente en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

Hipótesis específicas

HE1. Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen significativamente en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

HE2. Los juegos como estrategia didáctica influyen significativamente en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

HE3. A través del juego se potencian significativamente los aprendizajes en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

HE4. Las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

Variables del estudio

Variable independiente/Variable 1

El juego como estrategia de aprendizaje

Variable dependiente/Variable 2

Rendimiento académico

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego como estrategia de aprendizaje	- El juego es provechoso	- El juego como medio de aprendizaje
	- El juego es divertido	- El juego como desarrollo de habilidades
	- El juego es socialmente interactivo	- El juego como desarrollo de habilidades sociales
VARIABLE DEPENDIENTE: Rendimiento académico	- Habilidades Cognitivas	- Capacidades mentales que permiten procesar información,
	- Progreso de aprendizaje del estudiante	- Desarrollo de sus competencias en niveles de complejidad creciente.
	- Obtención de calificaciones positivas	- Capacidad de alcanzar buenas notas favorece la autoexigencia

CAPÍTULO II

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Enfoque de investigación

En este estudio se asumió el enfoque cuantitativo razón por la cual se hicieron los análisis basados en la estadística descriptiva y se pudo expresar los hallazgos cuantitativamente.

2.2. Tipo de investigación

El tipo de estudio es básico o fundamental porque tiene como propósito resolver un problema práctico del juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria que se evaluará al inicio y al finalizar el experimento para determinar el grado del juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento académico. De acuerdo con el criterio del tiempo en que suceden los hechos es investigación prospectiva porque los datos de la evaluación postest todavía no existen, de manera que hay que construirlos u obtenerlos. Desde el punto de vista de cantidad de evaluaciones aplicadas, es de tipo longitudinal porque se evaluó en más de una oportunidad. La investigación es de tipo básica, cuyo objetivo es descubrir leyes o principios fundamentales que sirvan de base para abordar las alternativas sociales. El objetivo principal de este esfuerzo es profundizar y dilucidar el conocimiento conceptual dentro de un campo científico.

2.3. Nivel de investigación

Teniendo en cuenta la profundidad del estudio, la presente es de nivel explicativo porque buscará hallar la causa principal para que apliquen el juego como estrategia de aprendizaje en el rendimiento académico de 2° Grado de Educación Primaria. Se formularán los niveles el descriptivo. Este estudio puede clasificarse como una investigación descriptiva, ya que implica la medición, evaluación y recopilación de datos relacionados con numerosos aspectos, dimensiones, así como componentes de los fenómenos que se examinan. El fin de recolectar toda la información es facilitar el logro del resultado del estudio. Este estudio emplea un diseño de investigación correlacional para conocer la presencia o ausencia de una vinculación entre dos variables. 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 de investigación es el siguiente: De acuerdo con (Hernández ,2003).

GE: O1 X O3

GC: O2 ----- O4

Dónde:

GE= Grupo experimental

GC= Grupo control

O1= Pre-test al grupo experimental

X = Variable independiente

O3= Post-testl. medición al grupo experimental

O2= Pre-test al grupo control Ausencia de estímulo

O4= Post-test medición al grupo control

2.5 Población y muestra del estudio

Población

La población está compuesta por los discentes de la institución de educación seleccionada que asciende a 92, según detalla la tabla siguiente:

Tabla 1

Grado	Sección	Cantidad	Total
2°.	"A"	30	
	"B"	30	92
	"C"	32	

Muestra

Para escoger la muestra se recurrió 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 trabajará con la sección de 2°. "C" porque en esa sección realizamos nuestras prácticas preprofesionales y la cantidad de estudiantes fue 32, de acuerdo con la tabla siguiente:

Tabla 2

Grado	Sección	Cantidad
2°.	"C"	32

Criterios de inclusión

Estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

Criterios de exclusión

Estudiantes que no deseen formar parte del estudio, estudiantes con problemas de salud. Los criterios de inclusión el grupo de características de una muestra de población que la hacen elegible para participar en el estudio, tomando en cuenta estudiantes del 2° Grado "C" de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023, porque en esa sección realizamos nuestras prácticas preprofesionales y la cantidad de estudiantes fueron 20, de acuerdo con la tabla, mientras que los de exclusión recogen las características que implican el descarte de esas mismas variables.

Los criterios de inclusión delimitan la población de investigación de manera consistente, confiable, homogénea y objetiva. Los criterios de exclusión incluyen circunstancias o rasgos que hacen que el grupo reclutado no sea elegible para la investigación. Estas pueden ser variables confusas para la medida de resultados.

La inclusión implica un acceso equitativo sin discriminación por sexo, color, orientación sexual, religión o cualquier otra característica de las personas. La exclusión es una condición que impide que un individuo o un grupo participe en actividades sociales. Imagine tener la capacidad de elegir meticulosamente los datos, las muestras y las personas que constituirán la base de su estudio.

2.6. Técnicas de recolección de datos

Hay dos partes en los métodos de recopilación de datos: En esta sección, describiremos los métodos y herramientas del estudio en gran profundidad. También incluirá los procedimientos para asegurar la validez, así como la confiabilidad para 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 deseó realizar para lograr el objetivo general del trabajo.

2° Se hizo la codificación de los Datos, asignando, 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 de aprendizaje en el rendimiento académico" se construyó y aplicó el cuestionario que se muestra:

Tabla 3

Cuestionario al docente sobre el juego como estrategia de aprendizaje en el rendimiento académico

N°	ÍTEMS	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que los juegos: las rondas infantiles, juegos de roles, y rompecabezas potencian el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.				
2	Consideran que el juego es provechoso como medio de aprendizaje.				
3	Consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los discentes.				
4	Consideran que el juego es divertido como desarrollo de habilidades.				
5	Consideran que el juego favorece el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase para mejorar el rendimiento académico.				
6	Consideran que el juego es una estrategia para obtener un aprendizaje significativo.				
7	Consideran que el juego es socialmente interactivo como estrategia de aprendizaje.				
8	Consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico.				
9	Consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los discentes. .				
10	Consideran que la obtención de calificaciones positivas favorece la autoexigencia del discente.				
11	Consideran que el progreso de aprendizaje desarrolla las competencias en niveles de complejidad creciente.				
12	Consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y en el rendimiento académico.				

13	Consideran que las habilidades cognitivas permiten procesar información.				
14	Consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo.				
15	Consideran que es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, al proponer el juego como estrategia de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.				
16	Consideran que el uso de las dramatizaciones como estrategia de aprendizaje es provechoso en sus clases para mejorar el rendimiento académico.				

CUADRO N°1

Consideran que los juegos: las rondas infantiles, juegos de roles, y rompecabezas potencian el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	63%
Con cierta frecuencia	6	19%
Casi nunca	4	12%
Nunca	2	6%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 63% manifiestan que **siempre** consideran que los juegos: las rondas infantiles, juegos de roles, y rompecabezas potencian el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos: las rondas infantiles, juegos de roles, y rompecabezas potencian el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico, el 12% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos: las rondas infantiles, juegos de roles, y rompecabezas potencian el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico, y el 6% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



CUADRO N°2

Consideran que el juego es provechoso como medio de aprendizaje

Alternativas	N°	%
Siempre	22	69%
Con cierta frecuencia	6	19%
Casi nunca	2	6%
Nunca	2	6%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 69% manifiestan que **siempre** consideran que el juego es provechoso como medio de aprendizaje, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es provechoso como medio de aprendizaje, el 6% dicen que **casi nunca** consideran que el juego es provechoso como medio de aprendizaje, y el 6% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



CUADRO N°3

Consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**56%**
Con cierta frecuencia	**6**	**19%**
Casi nunca	**6**	**19%**
Nunca	**2**	**6%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 56% manifiestan que **siempre** consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los estudiantes, el 19% dicen que **casi nunca** consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los discentes, para identificar las palabras durante el proceso enseñanza - aprendizaje**,** y el 6% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.



CUADRO N°4

Consideran que el juego es divertido como desarrollo de habilidades

Alternativas	N°	%
Siempre	**23**	**72%**
Con cierta frecuencia	**5**	**16%**
Casi nunca	**3**	**9%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 72% manifiestan que **siempre** consideran que el juego es divertido como desarrollo de habilidades, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es divertido como desarrollo de habilidades, el 9 dicen que **casi nunca** consideran que el juego es divertido como desarrollo de habilidades, y el 3% de los discentes nunca lo hacen.



CUADRO N° 5

Consideran que el juego favorece el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase para mejorar el rendimiento académico.

Alternativas	N°	%
Siempre	23	72%
Con cierta frecuencia	7	22%
Casi nunca	1	3%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 72% manifiestan que **siempre** consideran que el juego favorece el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase para mejorar el rendimiento académico, el 22% refieren que **con cierta frecuencia** el juego favorece el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase para mejorar el rendimiento académico, el 3% dicen que **casi nunca** consideran que el juego favorece el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase para mejorar el rendimiento académico, y el 3% de los discentes nunca lo hacen.



CUADRO N°6

Consideran que el juego es una estrategia para obtener un aprendizaje significativo.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	62%
Con cierta frecuencia	5	16%
Casi nunca	5	16%
Nunca	2	6%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 62% manifiestan que **siempre** consideran que el juego es una estrategia para obtener un aprendizaje significativo, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es una estrategia para obtener un aprendizaje significativo, el 16% dicen que **casi nunca** consideran que el juego es una estrategia para obtener un aprendizaje significativo, y el 6% de los discentes nunca lo hacen.



CUADRO N°7

Consideran que el juego es socialmente interactivo como estrategia de aprendizaje.

Alternativas	N°	%
Siempre	21	66%
Con cierta frecuencia	5	16%
Casi nunca	3	9%
Nunca	3	9%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 66% manifiestan que **siempre** consideran que el juego es socialmente interactivo como estrategia de aprendizaje, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el juego es socialmente interactivo como estrategia de aprendizaje, el 9% dicen que **casi nunca** consideran que el juego es socialmente interactivo como estrategia de aprendizaje, y el 9% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°8

Consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico.

Alternativas	N°	%
Siempre	**22**	**69%**
Con cierta frecuencia	**5**	**16%**
Casi nunca	**4**	**12%**
Nunca	**1**	**3%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 69% manifiestan que **siempre** consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico, el 12% dicen que **casi nunca** consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°9

Consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los estudiantes.

Alternativas	N°	%
Siempre	19	60%
Con cierta frecuencia	6	19%
Casi nunca	4	12%
Nunca	3	9%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 60% manifiestan que **siempre** consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los diiscentes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** a través del juego se potencian los aprendizajes de los estudiantes, el 12% dicen que **casi nunca** consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los estudiantes y el 9% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°10

Consideran que la obtención de calificaciones positivas favorece la autoexigencia del estudiante.

Alternativas	N°	%
Siempre	17	52%
Con cierta frecuencia	5	16%
Casi nunca	5	16%
Nunca	5	16%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 52% manifiestan que **siempre** consideran que la obtención de calificaciones positivas favorece la autoexigencia del estudiante, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** la obtención de calificaciones positivas favorece la autoexigencia del estudiante, el 16% dicen que **casi nunca** consideran que la obtención de calificaciones positivas favorece la autoexigencia del estudiante, y el 16% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°11

Consideran que el progreso de aprendizaje desarrolla las competencias en niveles de complejidad creciente.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**56%**
Con cierta frecuencia	**5**	**16%**
Casi nunca	**5**	**16%**
Nunca	**4**	**12%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 56% manifiestan que **siempre** consideran que el progreso de aprendizaje desarrolla las competencias en niveles de complejidad creciente, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el progreso de aprendizaje desarrolla las competencias en niveles de complejidad creciente, el 16% dicen que **casi nunca** Consideran que el progreso de aprendizaje desarrolla las competencias en niveles de complejidad creciente y el 12% de los discentes nunca lo hacen.



CUADRO N°12

Consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico.

Alternativas	N°	%
Siempre	18	57%
Con cierta frecuencia	6	19%
Casi nunca	4	12%
Nunca	4	12%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 57% manifiestan que **siempre** consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico, el 12% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico, y el 12% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°13

Consideran que las habilidades cognitivas permiten procesar información.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	62%
Con cierta frecuencia	5	16%
Casi nunca	5	16%
Nunca	2	6%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 62% manifiestan que **siempre** consideran que las habilidades cognitivas permiten procesar información, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** las habilidades cognitivas permiten procesar información, el 16% dicen que **casi nunca** consideran que las habilidades cognitivas permiten procesar información, y el 6% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°14

Consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo

Alternativas	N°	%
Siempre	**19**	**59%**
Con cierta frecuencia	**6**	**19%**
Casi nunca	**5**	**16%**
Nunca	**2**	**6%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 59% manifiestan que **siempre** consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** e los juegos lúdicos como técnica didáctica mejora en el aprendizaje significativo, el 16% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo y el 6% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°15

Consideran que es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, al proponer el juego como estrategia de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.

Alternativas	N°	%
Siempre	24	75%
Con cierta frecuencia	4	13%
Casi nunca	3	9%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 75% manifiestan que **siempre** consideran que es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, al proponer el juego como estrategia de aprendizaje a fin de mejorar el rendimiento académico, el 13% refieren que **con cierta frecuencia** es necesario tomar en cuenta las necesidades, la edad, los intereses, al proponer el juego como estrategia de aprendizaje a fin de mejorar el rendimiento académico, el 9% dicen que **casi nunca** consideran que es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, al proponer el juego como estrategia de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



CUADRO N°16

Consideran que el uso de las dramatizaciones como estrategia de aprendizaje es provechoso en sus clases para mejorar el rendimiento académico

Alternativas	N°	%
Siempre	21	66%
Con cierta frecuencia	7	22%
Casi nunca	3	9%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 66% manifiestan que **siempre** consideran que el uso de las dramatizaciones como estrategia de aprendizaje es provechoso en sus clases para mejorar el rendimiento académico, el 22% refieren que **con cierta frecuencia** el uso de las dramatizaciones como estrategia de aprendizaje es provechoso en sus clases para mejorar el rendimiento académico, el 9% dicen que **casi nunca** consideran que el uso de las dramatizaciones como estrategia de aprendizaje es provechoso en sus clases para mejorar el rendimiento académico y el 3% de los discentes 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 el juego es provechoso, el juego es divertido y el juego es socialmente interactivo para efecto se constituyeron 16 ítems, asimismo la (variable independiente), para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones: habilidades cognitivas, progreso de aprendizaje del estudiante y obtención de calificaciones positivas.
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 este estudio.

3.2.1 Contrastación de la hipótesis general

La hipótesis fue formulada de la siguiente forma: El juego como estrategia de aprendizaje influye significativamente en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023. Para el contraste se realizó:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

a. Hipótesis nula: Ho

El juego como estrategia de aprendizaje sí influye significativamente en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

b. Hipótesis alterna: Ha

El juego como estrategia de aprendizaje no influye significativamente en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

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

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

Construcción de tablas y figuras

Figura 8

CUADRO N°8

Consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico.

Alternativas	N°	%
Siempre	22	69%
Con cierta frecuencia	5	16%
Casi nunca	4	12%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 69% manifiestan que **siempre** consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico, el 16% refieren que **con cierta frecuencia** el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico, el 12% dicen que **casi nunca** consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico, y el 3% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los hallazgos y se concluye que en la muestra de los estudiantes que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo

Contrastación de la hipótesis específica 1

La hipótesis fue formulada de la siguiente forma: Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen significativamente en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023**.** Para el contraste se realizó:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis nula: Ho

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica sí influyen significativamente en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

Hipótesis alterna: Ha

Los juegos lúdicos como estrategia didáctica no influyen significativamente en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

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

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

Construcción de tablas y figuras

Figura 14

CUADRO N°14

Consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo

Alternativas	N°	%
Siempre	19	59%
Con cierta frecuencia	6	19%
Casi nunca	5	16%
Nunca	2	6%
Total	32	100%

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 59% manifiestan que **siempre** consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** e los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo, el 16% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo y el 6% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los hallazgos y se concluye que en la muestra de los estudiantes Consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo aportan sus habilidades, conocimientos y tiempo para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo.

Contrastación de la hipótesis específica 2

La hipótesis fue formulada de la siguiente forma: Los juegos como estrategia didáctica influyen significativamente en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023**.** Para el contraste se realizó:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis nula: Ho

Los juegos como estrategia didáctica sí influyen significativamente en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

Hipótesis alterna: Ha

Los juegos como estrategia didáctica no influyen significativamente en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

$\alpha = 0{,}05$ (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

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

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

Construcción de tablas y figuras

Figura 12

CUADRO N°12

Consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**57%**
Con cierta frecuencia	**6**	**19%**
Casi nunca	**4**	**12%**
Nunca	**4**	**12%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 57% manifiestan que **siempre** consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico, el 12% dicen que **casi nunca** consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y el rendimiento académico, y el 12% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



Contrastación de la hipótesis específica 3

La hipótesis fue formulada de la siguiente forma: A través del juego se potencian significativamente los aprendizajes en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023**.**

Para el contraste se realizó:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

Hipótesis nula: Ho

A través del juego sí se potencian significativamente los aprendizajes en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

Hipótesis alterna: Ha

A través del juego no se potencian significativamente los aprendizajes en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

α = 0,05 (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

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

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

Construcción de tablas y figuras

Figura 9

CUADRO N°9

Consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los estudiantes.

Alternativas	N°	%
Siempre	**19**	**60%**
Con cierta frecuencia	**6**	**19%**
Casi nunca	**4**	**12%**
Nunca	**3**	**9%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 60% manifiestan que **siempre** consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** a través del juego se potencian los aprendizajes de los discentes, el 12% dicen que **casi nunca** consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los discentes y el 9% de los discentes dicen que **nunca** lo hacen.



Contrastación de la hipótesis específica 4

La hipótesis fue formulada de la siguiente forma: Las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

Para el contraste se realizó:

1° **Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas**

Hipótesis nula: Ho

Las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial sí influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

Hipótesis alterna: Ha

Las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial no influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.

2º Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ **(Prueba bilateral)**

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

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

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

Construcción de tablas y figuras

Figura 3

CUADRO N° 3

Consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

Alternativas	N°	%
Siempre	**18**	**56%**
Con cierta frecuencia	**6**	**19%**
Casi nunca	**6**	**19%**
Nunca	**2**	**6%**
Total	**32**	**100%**

FUENTE: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos hallados el 56% manifiestan que **siempre** consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los estudiantes, el 19% dicen que **casi nunca** consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los discentes, para identificar las palabras durante el proceso enseñanza - aprendizaje**,** y el 6% de los discentes dicen **nunca** lo hacen.


RESULTADOS
Nunca; 6%
Casi nunca; 19%
Siempre; 56%
Con cierta frecuencia; 19%
Siempre
Con cierta frecuencia
Casi nunca
Nunca

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

El propósito de este capítulo es comparar y contrastar Los hallazgos con los antecedentes del estudio. Esto se hace de acuerdo con el supuesto básico, que afirma que el juego como estrategia de aprendizaje influye significativamente en el rendimiento académico en los discentes de 2° Grado de Educación Primaria de la I.E. N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023. Los hallazgos se aplicaron a los datos recopilados de una muestra de 32 discentes, de los cuales 22 participantes (69%) proporcionaron respuestas relacionadas con la variable del juego como estrategia de aprendizaje, Esto sugiere que las opiniones de los encuestados sobre la variable el juego como estrategia de aprendizaje influyeron significativamente y acordes con las preguntas relativas a esta variable. Por tanto, es justo concluir que el juego como estrategia de aprendizaje influyen significativamente en el rendimiento académico en los discentes de 2° Grado, 5 discentes el 16%, por ciento del total, marcaron la casilla "con cierta frecuencia" en esta tabla idéntica. Los mismos que revelan un patrón que el juego como estrategia de aprendizaje incluyen significativamente, ya que las respuestas dadas se sitúan entre casi nunca y prácticamente nunca. Casi se registra el nivel Finalmente, 4 discentes encuestado dijo que casi nunca respondió equivalente al 12%, y por último 1 estudiante encuestado respondió nunca que equivale al 3%. El investigador puede ver en las respuestas al instrumento de investigación aplicada que los participantes no 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 hallazgos solo muestran y dan la información que el investigador quiere ver, por lo que es útil para el investigador y la investigación porque podemos tener una idea de la realidad educativa desde la perspectiva de la práctica docente en relación con el juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento académico. El estudio, consiste en demostrar que el juego como estrategia de aprendizaje incluyen significativamente en el rendimiento académico en discentes de 2° Grado. En la hipótesis especifica 1, los juegos lúdicos como estrategias didácticas influyen significativamente en el rendimiento académico de los discentes, en la hipótesis especifica 2, 3 y 4, los juegos como estrategia didáctica influyen significativamente en la motivación, a través del juego se potencian significativamente los aprendizajes y las estrategias pedagógicas centradas el juego como elemento primordial influyen significativamente en el rendimiento académico en discentes de 2° Grado de Educación Primaria de la I.E. N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. 1. El juego como herramienta pedagógica mejoró de manera demostrable el rendimiento académico. Estas actividades facilitan la adquisición por parte de los niños de habilidades para compartir, resolución de disputas, mejora de la memoria, creatividad, concentración, trabajo en equipo y relaciones interpersonales. Otros niños ayudan a los discentes a adquirir nueva información y es fundamental que el instructor la comprenda y la utilice con soltura en el aula.
2. 2. Fue evidente que los juegos recreativos como estrategia pedagógica mejoran el aprendizaje significativo, fomentando así el rendimiento académico. Esto subraya la relevancia y aplicabilidad de tales estrategias tanto dentro como fuera del aula, destacando el papel crucial de los juegos en el desarrollo social y cognitivo de los estudiantes en diversas etapas de crecimiento, que son vitales para su desarrollo integral.
3. Los juegos como estrategia pedagógica mejoran la motivación y el rendimiento académico, poseyendo significado pedagógico. Al integrar actividades lúdicas como enfoque de aprendizaje, crean oportunidades estratégicas tanto para los educadores como para los discentes, facilitando un aprendizaje sustancial que apoya el desarrollo integral. Entre los discentes de segundo grado de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” en Ica – 2023.
4. 4. El juego potencia el aprendizaje al ser un instrumento esencial para el desarrollo de los estudiantes, facilitando la adquisición de habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales. Estimula el cerebro, fomenta la curiosidad y fomenta la exploración. Los estudiantes cultivan el pensamiento creativo, la capacidad de resolución de problemas, la mejora de la memoria y la comprensión de causa y efecto, al mismo tiempo que aprenden a establecer conexiones con otros a través del juego.

   5. Las tácticas pedagógicas que priorizan el juego como componente fundamental mejoran el rendimiento académico; representan una metodología de enseñanza basada en el disfrute y la motivación, que permite a los estudiantes aprender de manera significativa y evaluar el conocimiento existente.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

De acuerdo con los hallazgos encontrados en el presente estudio, se realiza las siguientes recomendaciones:

1. 1. Se recomienda que el director de la Institución Educativa para estudiantes de 2do Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gámez" de Ica persiste en incentivar al personal docente a emplear el juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico, así como estas actividades facilitan a los estudiantes el desarrollo de habilidades como compartir, resolución de conflictos, mejora de la memoria, creatividad, concentración, trabajo en equipo y relaciones interpersonales, ayudando así en la adquisición de nuevos conocimientos.
2. Los educadores de la Institución Educativa deben persistir en el uso de juegos recreativos como enfoque pedagógico para potenciar el aprendizaje significativo y el rendimiento académico, reconociendo la relevancia y relevancia de tales tácticas tanto dentro como fuera del contexto del aula. acelera el proceso, demostrando la relevancia de los juegos en el desarrollo social y cognitivo.
3. Es recomendable que los educadores persistan en utilizar los juegos como estrategia pedagógica, ya que mejoran la motivación y el rendimiento académico. Este enfoque tiene importancia pedagógica, dado que las actividades lúdicas se reconocen como estrategias de aprendizaje efectivas, creando así oportunidades estratégicas tanto para profesores como para estudiantes.
4. Se recomienda que la comunidad educativa reconozca el juego como un instrumento vital para mejorar el aprendizaje, ya que fomenta el desarrollo de capacidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales, al tiempo que estimula el cerebro, la curiosidad y la exploración.
5. Se recomienda a los educadores persistir en el uso de prácticas pedagógicas centradas en el juego como componente fundamental para mejorar el rendimiento académico, con una instrucción basada en el disfrute y la motivación.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arroyo, J. (2018). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa pública de Huanta. (Tesis de licenciatura). Universidad Ricardo Palma. Lima, Perú. Recuperado: https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1926/TESIS%20-%20Arroyo%20Luigi%20%26%20Luque%20Rogger.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Betancourt, J. (2020). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Secretariado Ejecutivo en Machala Ecuador. Investigación Valdizana. 14, (1). Recuperado de: http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/riv/article/view/487/488.

Buelvas, E. (2018). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes de 9° de básica secundaria en instituciones educativas de El Carmen de Bolívar – Colombia. (Tesis de doctorado). Universidad Privada Norbert Wiener. Lima, Perú. Recuperado: http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2754/TESIS%20Buelvas%20Edwar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chávez, L. (2018). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en la asignatura Análisis Matemático II. Educación vol.27 no.53 Lima set. 2018. http://dx.doi.org/10.18800/educacion.201802.002 56

Cortés, J. (2017). Influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento académico en estudiantes de v semestre de Contaduría Pública de la UPTC Seccional Chiquinquirá periodos académicos 2015 – 2016. (Tesis de licenciatura). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Colombia. Recuperado: https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1729/1/TGT411.pdf

Garay J. y Ávila C. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. Universidad Católica de Cuenca. Ecuador.

URL: http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2582582004/index.html

http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/

Gutierrez, J. (2018). Estrategias de enseñanza y aprendizaje para mejorar el rendimiento académico del Área de Ciencias Sociales en el grupo 8-1 del colegio Juan de Ampudia. (Tesis de licenciatura). Universidad Santo Tomás. Santiago de Cali, Colombia. Recuperado: https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14623/ESTRATEGIAS%20DE%20ENSE%C3%91ANZA%20Y%20APRENDIZAJE%20PARA%20MEJORAR%20EL%20RENDIMIENTO%20ACADEMICO%20DEL%20AREA%20DE%20CIENCIAS%20SOCIALES%20EN%20EL%20GRUPO%208-1%20DEL%20COLEGIO%20JUAN%20DE%20AMPUDIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gutiérrez P. (2022). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia. UNIMINUTO. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Educación de calidad al alcance de todos. Vigilada MinEducación. Corporación Universitaria Minuto de Dios Rectoría Antioquia y Chocó Sede Urabá (Antioquia).

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/16397/1/UVDT.EDI_GutierrezPaula_GamboaJessica_LemosLeidy_2022.pdf

Huayta, M. (2017). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en el curso de matemática de los estudiantes del "Colegio Adventista Huancayo", Perú, 2016. (Tesis de maestría). Universidad Peruana Unión. Lima – Perú. Recuperado: https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1115/Madeleine_Tesis_Maestro_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y 57

Jiménez A. (2022). El Juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 2° del Colegio Colón de Barranquilla – Atlántico. Corporación Universitaria del Caribe CECAR. Escuela de Posgrado y Educación Continua. Facultad de Humanidades y Educación. Especialización en Investigación e Innovación Educativa. Sincelejo – Sucre – Colombia.

https://repositorio.cecar.edu.co/bitstream/handle/cecar/2383/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%202%c2%b0%20DEL%20COLEGIO%20COL%c3%93N%20DE%20BARRANQUILLA%20%e2%80%93%20ATL%c3%81NTICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marcelo I. (2019). Los juegos didácticos y el rendimiento académico en los niños del iii ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453 – Sta. Teresita del Niño Jesús – Huaral-2019. Universidad Nacional "José Faustino Sánchez Carrión". Facultad de Educación. Huacho Perú.

https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5536/MARCELO%20V%C3%81SQUEZ,%20IRIS%20JUDITH.pdf?sequence=1

Montoya, M. (2018). Plan de acción tutorial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del primer ciclo de la escuela profesional de arquitectura, facultad de Ingeniería, Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Señor de Sipán en Chiclayo, (Tesis de maestría). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Lambayeque, Perú. Recuperado: https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7083/BC1526%20MONTOYA%20POCLIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Orellana, L. (2017). Incidencia de las estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de matemáticas del tercer año de bachillerato. (Tesis de maestría). Universidad de Cuenca. Cuenca – Ecuador. Recuperado: http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28603/1/TESIS.pdf

Palacios J. (2021). Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa Integrada Nº 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Facultad de Educación. Huacho – Perú. **https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6614/TESIS%20PALACIOS%20HUATUCO%20DE%20REQUENA%20JAQUELINE%20LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y**

Polo, Y. y Pereira, V. (2019). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en ciencias sociales. (Tesis de maestría). Universidad de la Costa. Barranquilla, Colombia. Recuperado: https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/5772/Estilos%20de%20aprendizaje%20y%20rendimiento%20acad%C3%A9mico%20en%20ciencias%20sociales%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruiz, N. (2019). Estrategia didáctica de enseñanza y aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en la asignatura estática en la escuela profesional de Ingeniería Civil de la Universidad Señor de Sipán. (Tesis de maestría). Universidad Señor de Sipán. Recuperado: https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6823/Ruiz%20Saavedra%20Nepton%20David.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, S. (2019). Relación entre autoestima y el rendimiento académico de los estudiantes de tercero de secundaria de la I.E "Nuestra Señora De Fátima" Chiclayo. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo, Perú. Recuperado: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31898/S%C3%A1nchez_CSP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Solórzano, M. (2019). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de la facultad de Derecho de la Universidad Continental. (Tesis de maestría). Universidad Continental. Huancayo, Perú. Recuperado: https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/5634/4/IV_EPG_MEMDES_TE_Solorzano_Maria_2019.pdf

Verástegui, E. (2021). Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, 2020. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Trujillo, Perú. Recuperado: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56006/Ver%c3%a1stegui_GEP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS VIII

ANEXO 1

Instrumento de recolección de datos

Cuestionario al docente sobre el juego como estrategia de aprendizaje en el rendimiento académico

N°	ÍTEMS	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que los juegos: las rondas infantiles, juegos de roles, y rompecabezas potencian el aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.				
2	Consideran que el juego es provechoso como medio de aprendizaje.				
3	Consideran las estrategias centradas en el juego como elemento primordial mejora el rendimiento académico de los estudiantes.				
4	Consideran que el juego es divertido como desarrollo de habilidades.				
5	Consideran que el juego favorece el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase para mejorar el rendimiento académico.				
6	Consideran que el juego es una estrategia para obtener un aprendizaje significativo.				
7	Consideran que el juego es socialmente interactivo como estrategia de aprendizaje.				
8	Consideran que el juego como estrategia de aprendizaje mejora el rendimiento académico.				
9	Consideran que a través del juego se potencian los aprendizajes de los estudiantes. .				
10	Consideran que la obtención de calificaciones positivas favorece la autoexigencia del estudiante.				
11	Consideran que el progreso de aprendizaje desarrolla las competencias en niveles de complejidad creciente.				
12	Consideran que los juegos como estrategia didáctica mejora en la motivación y en el rendimiento académico.				
13	Consideran que las habilidades cognitivas permiten procesar información.				
14	Consideran que los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora en el aprendizaje significativo.				
15	Consideran que es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, al proponer el juego				

	como estrategia de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.				
16	Consideran que el uso de las dramatizaciones como estrategia de aprendizaje es provechoso en sus clases para mejorar el rendimiento académico.				

ANEXO 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22487 "HORACIO ZEBALLOS GAMEZ" DE ICA – 2023**

<table>
<tr><th>Problema General</th><th>Objetivo General</th><th>Hipótesis General</th><th>Variables y Dimensiones</th><th>Metodología</th></tr>
<tr><td>¿De qué manera el juego como estrategia de aprendizaje influye en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023?</td><td>Explicar el juego como estrategia de aprendizaje influye en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.</td><td>El juego como estrategia de aprendizaje influye en el rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.</td><td rowspan="3">Variable X:
Juego como estrategia de aprendizaje

Dimensiones:

- El juego es provechoso
- El juego es divertido
- El juego es socialmente interactivo

Variable Y:
Rendimiento académico

Dimensiones:

- Habilidades Cognitivas:
- Progreso de aprendizaje del estudiante
- Obtención de calificaciones positivas</td><td rowspan="3">Enfoque: Cuantitativa

Tipo: Básica o fundamental

Diseño: Pre-experimental

el diagrama del diseño seleccionado es:

-- O1 -- O2 x O3 x O4

X: Influencia de los problemas de aprendizaje.

Población: 91 estudiantes del 2° grado.</td></tr>
<tr><td>Problemas Específicos</td><td>Objetivos Específicos</td><td>Hipótesis Específicas</td></tr>
<tr><td>PE1. ¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023?</td><td>OE1. Explicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.</td><td>HE1. Los juegos lúdicos como estrategia didáctica influyen significativamente en el aprendizaje significativo para un buen rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.</td></tr>
<tr><td>PE2. ¿De qué manera los juegos como estrategia didáctica influyen en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución</td><td>OE2. Explicar los juegos como estrategia didáctica influyen en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución</td><td>HE2. Los juegos como estrategia didáctica influyen en la motivación para un mejor rendimiento académico en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 "Horacio Zeballos Gamez" de Ica – 2023.</td></tr>
</table>

Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023?	Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.			Muestra: 30 estudiantes del 2° grado “C”. Instrumento: - Encuestas
PE3. ¿Cómo a través del juego como estrategia de enseñanza se potencian los aprendizajes para un mejor rendimiento académico en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023?	**OE3.** Analizar a través del juego como estrategia de enseñanza se potencian los aprendizajes para un mejor rendimiento académico en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.	**HE3.** A través del juego se potencian los aprendizajes en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.		
PE4. ¿De qué manera las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023?	**OE4.** Explicar las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.	**HE4.** Las estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial influyen en el rendimiento académico de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22487 “Horacio Zeballos Gamez” de Ica – 2023.		

ANEXO 3

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: El juego como estrategia de aprendizaje	- El juego es provechoso	- El juego como medio de aprendizaje
	- El juego es divertido	- El juego como desarrollo de habilidades
	- El juego es socialmente interactivo	- El juego como desarrollo de habilidades sociales
VARIABLE DEPENDIENTE: Rendimiento académico	- Habilidades Cognitivas	- Capacidades mentales que permiten procesar información,
	- Progreso de aprendizaje del estudiante	- Desarrollo de sus competencias en niveles de complejidad creciente.
	- Obtención de calificaciones positivas	- Capacidad de alcanzar buenas notas favorece la autoexigencia