

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**T E S I S**

**El Papel del juego y el Aprendizaje en Estudiantes de la Institución  
Educativa N° 34118 - Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024**

**Para optar el título profesional de:**

**Licenciado(a) en Educación Primaria**

**Autores:**

**Bach. Jorge Luis SALVADOR AMBROSIO**

**Bach. Constantina Fermina LUCAS CHACON**

**Asesor:**

**Mg. Josué CHACON LEANDRO**

**Yanahuanca - Perú – 2025**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**T E S I S**

**El Papel del juego y el Aprendizaje en Estudiantes de la Institución  
Educativa N° 34118 - Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024**

**Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:**

**Mg. Pablo Lolo VALENTIN MELGAREJO**  
**PRESIDENTE**

**Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA**  
**MIEMBRO**

**Mg. David Wilson OSORIO ESPINOZA**  
**MIEMBRO**



**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**Unidad de Investigación**

---

**INFORME DE ORIGINALIDAD N° 185 – 2025**

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

**Jorge Luis SALVADOR AMBROSIO y Constantina Fermina LUCAS CHACON**

Escuela de Formación Profesional:

**Educación Primaria**

Tipo de trabajo:

**Tesis**

Título del trabajo:

**El Papel del juego y el Aprendizaje en Estudiantes de la Institución Educativa N° 34118 - Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024**

Asesor:

**Josué CHACON LEANDRO**

Índice de Similitud:

**21%**

Calificativo:

**Aprobado**

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 17 de octubre del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN  
MELGAREJO Tecfilo Felix FAU  
20154605046 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 17.10.2025 17:57:33 -05:00

## **DEDICATORIA**

Con todo nuestro cariño,

Consagramos esta tesis a nuestros padres cuya inagotable amor y confianza fueron el impulso detrás de cada esfuerzo realizado. Su creencia en nosotros fue el mayor incentivo

A nuestros amigos y colegas de trabajo, quienes nos brindaron un apoyo excepcional y valientes palabras de motivación durante los momentos más complicados de esta escritura.

## **AGRADECIMIENTO**

Estamos perdurablemente agradecidos con nuestros padres por su amor incondicional y su apoyo espiritual. La piedra angular de este logro ha sido su contante fe y confianza en nosotros, incluso en los momentos más difíciles.

Nuestros caminos a través de esta travesía académica han estado iluminados por el sacrificio y la constancia de no rendirnos nunca, hoy hemos cumplido nuestro objetivo de formación profesional docente.

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la relación entre el papel del juego y el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34118 ubicada en la localidad de Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco, durante el año 2024. El estudio adopta un enfoque descriptivo a nivel correlacional para poder estudiar cómo las actividades lúdicas implementadas en la institución educativa influyen en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades cognitivas e, emocionales y sociales de los estudiantes en el salón de clases.

Mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos, se evaluó el impacto del juego en el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34118 ubicada en la localidad de Villo Tambochaca también se estableció una relación entre las dinámicas lúdicas y los resultados académicos. Los hallazgos muestran que existe una correlación positiva significativa entre el uso de estrategias basadas en el juego y el nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes por ello se concluye que el juego no solo mejora la motivación y participación de los alumnos, sino que también actúa como una herramienta pedagógica clave para fortalecer el aprendizaje en áreas específicas.

**Palabras clave:** juego, aprendizaje, relación, estudiantes, rendimiento académico, enfoque correlacional, educación rural.

## **ABSTRACT**

This research aims to determine the relationship between the role of play and learning among students at Educational Institution No. 34118, located in Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco, during the year 2024. The study adopts a descriptive, correlational approach to explore how recreational activities implemented at the educational institution influence academic performance and the development of students' cognitive, emotional, and social skills in the classroom.

Through the application of data collection instruments, the impact of play on the learning of students at Educational Institution No. 34118, located in Villo Tambochaca, was evaluated. A relationship between recreational dynamics and academic outcomes was also established. The findings show a significant positive correlation between the use of game-based strategies and the level of learning achieved by students. Therefore, it is concluded that games not only improve student motivation and engagement but also act as a key pedagogical tool to strengthen learning in specific areas.

**Keywords:** game, learning, relationship, students, academic performance, correlational approach, rural education.

## INTRODUCCIÓN

El juego ha sido reconocido desde hace mucho tiempo como una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños no solo como una actividad recreativa sino también como un medio para promover el aprendizaje en ellos, en nuestro contexto educativo el uso del juego puede facilitar el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes así estimulando la creatividad y la resolución de problemas en el trabajo en equipo.

Sin embargo, aún es importante entender mejor de como el juego influye en el aprendizaje de los estudiantes especialmente en zonas rurales donde hay una carencia de recursos educativos ya que estos son muy limitados.

En muchas escuelas rurales que suelen ser multigrado o unidocente ya que hay una cantidad limitada de estudiantes y muchos de los problemas como maestros que carecen de métodos nuevos o creativos para enseñar a los niños y niñas, ante esta situación surge la necesidad como investigadores de explorar el papel del juego y su influencia como estrategia pedagógica y el impacto en el aprendizaje de los estudiantes buscando estudiar esta problemática así evaluando la relación entre las actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes en esta institución.

El objetivo principal de nuestra investigación es determinar la relación entre el papel del juego y el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa durante el año 2024 por ello la investigación adopta un enfoque descriptivo a nivel correlacional, así permitiendo identificar y analizar la influencia que el juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, la trascendencia de esta investigación radica en que sus resultados que proporcionan evidencias que respalden sobre la influencia del juego como una herramienta pedagógica y como potencial de mejora en la calidad educativa en instituciones educativas en diferentes contextos .



## **INDICE**

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	3
1.3. Formulación del problema. ....	4
1.3.1. Problema general.....	4
1.3.2. Problemas específicos .....	4
1.4. Formulación de objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general .....	4
1.4.2. Objetivos específicos .....	5
1.5. Justificación de la investigación. ....	5
1.6. Limitaciones de la investigación.....	8

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de estudio .....	10
2.2. Bases teóricas - científicas .....	21
2.2.1. Teoría Humanista .....	21
2.2.2. Teoría Socrática .....	22

2.2.3. Teoría cognitiva .....	23
2.2.4. Teoría Naturalista.....	25
2.2.5. Teoría de valores .....	26
2.3. Definición de términos básicos.....	26
2.3.1. Juego .....	26
2.3.2. Tipos de Juego.....	30
2.3.3. Evolución del Juego en los primeros 6 años de vida .....	33
2.3.4. Juego Libre en Sectores .....	33
2.3.5. Secuencia Metodológica de la hora del Juego Libre en los Sectores.....	36
2.3.6. Tiempo y Espacio para Jugar libremente .....	38
2.3.7. El tiempo .....	39
2.3.8. El Espacio.....	39
2.3.9. Recursos Materiales para la hora del Juego libre en sectores .....	40
2.3.10. Aprendizaje .....	41
2.4. Formulación de Hipótesis .....	47
2.4.1 Hipótesis general.....	47
2.4.2 Hipótesis específicas .....	47
2.5. Identificación de Variables .....	48
2.6. Definición Operacional de variables e indicadores.....	49
2.6.1 Papel del juego .....	49
2.6.2 Desarrollo de aprendizaje en los Estudiantes.....	51

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo de investigación .....	55
3.2. Nivel de investigación.....	55

3.3. Métodos de investigación.....	55
3.4. Diseño de investigación. ....	56
3.5. Población y muestra. ....	57
3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos .....	57
3.6.1 Técnica: Encuesta.....	57
3.6.2 Instrumento: Cuestionario Estructurado .....	57
3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación.....	58
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	58
3.8.1 Técnicas de Procesamiento de Datos: .....	58
3.9. Tratamiento estadístico .....	59
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica .....	60

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

4.1. Descripción del trabajo de campo .....	62
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados. ....	65
4.3. Prueba de hipótesis.....	82
4.3.1. Datos utilizados:.....	82
4.3.2. Cálculo del Coeficiente de Correlación (r): .....	82
4.3.3. Tamaño de la muestra (N): 20 estudiantes .....	83
4.3.4. Resumen del Cálculo.....	84
4.3.5. Conclusiones .....	84
4.4. Discusión de resultados.....	84

### **CONCLUSIONES**

### **RECOMENDACIONES**

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## ANEXOS

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> ¿Con qué frecuencia participas en juegos durante el recreo o las actividades escolares?.....	65
<b>Tabla 2.</b> ¿Participas en juegos que requieren trabajo en equipo? .....	66
<b>Tabla 3.</b> ¿Participas en juegos donde creas roles o situaciones imaginarias (juegos simbólicos)?.....	67
<b>Tabla 4.</b> ¿Participas en juegos con reglas establecidas (como deportes o juegos de mesa)? .....	68
<b>Tabla 5.</b> ¿Sientes que los juegos te ayudan a mejorar en la resolución de problemas?..	69
<b>Tabla 6.</b> ¿Crees que los juegos te ayudan a comprender mejor lo que aprendes en clase? .....	70
<b>Tabla 7.</b> ¿El juego fomenta tu creatividad para resolver problemas y situaciones? .....	71
<b>Tabla 8.</b> ¿El juego te ayuda a colaborar mejor con tus compañeros de clase? .....	73
<b>Tabla 9.</b> ¿Sientes que el juego te ayuda a manejar mejor tus emociones, como la frustración o la alegría? .....	74
<b>Tabla 10.</b> ¿El juego te permite interactuar de forma positiva con otros estudiantes? ...	75
<b>Tabla 11.</b> ¿Sientes que el juego te motiva a mejorar en tus tareas escolares? .....	76
<b>Tabla 12.</b> ¿El juego te ayuda a concentrarte mejor en tus clases? .....	77
<b>Tabla 13.</b> ¿Sientes que el juego te prepara mejor para realizar las evaluaciones o exámenes?.....	78
<b>Tabla 14.</b> ¿Crees que jugar te ayuda a entender mejor los temas más difíciles en clase? .....	79
<b>Tabla 15.</b> ¿El juego mejora tu rendimiento general en la escuela? .....	81

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1.</b> ¿Con qué frecuencia participas en juegos durante el recreo o las actividades escolares?.....	65
<b>Gráfico 2.</b> ¿Participas en juegos que requieren trabajo en equipo?.....	66
<b>Gráfico 3.</b> ¿Participas en juegos donde creas roles o situaciones imaginarias (juegos simbólicos)?.....	67
<b>Gráfico 4.</b> ¿Participas en juegos con reglas establecidas (como deportes o juegos de mesa)?.....	68
<b>Gráfico 5.</b> ¿Sientes que los juegos te ayudan a mejorar en la resolución de problemas? .....	69
<b>Gráfico 6.</b> ¿Crees que los juegos te ayudan a comprender mejor lo que aprendes en clase? .....	70
<b>Gráfico 7.</b> ¿El juego fomenta tu creatividad para resolver problemas y situaciones?...	72
<b>Gráfico 8.</b> ¿El juego te ayuda a colaborar mejor con tus compañeros de clase?.....	73
<b>Gráfico 9.</b> ¿Sientes que el juego te ayuda a manejar mejor tus emociones, como la frustración o la alegría? .....	74
<b>Gráfico 10.</b> ¿El juego te permite interactuar de forma positiva con otros estudiantes?	75
<b>Gráfico 11.</b> ¿Sientes que el juego te motiva a mejorar en tus tareas escolares?.....	76
<b>Gráfico 12.</b> ¿El juego te ayuda a concentrarte mejor en tus clases?.....	77
<b>Gráfico 13.</b> ¿Sientes que el juego te prepara mejor para realizar las evaluaciones o exámenes?.....	78
<b>Gráfico 14.</b> ¿Crees que jugar te ayuda a entender mejor los temas más difíciles en clase? .....	80
<b>Gráfico 15.</b> ¿El juego mejora tu rendimiento general en la escuela? .....	81

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y determinación del problema**

Actualmente, considerar el juego como una destreza educativa en la enseñanza de los más pequeños es un tema que indica que muchos maestros aún no conocen completamente su significado y las implicaciones que conlleva. Comúnmente los momentos del juego se perciben como oportunidades para que los niños y niñas se diviertan con sus amigos caracterizados por el gozo y la alegría donde muchos de estos momentos suelen ocurrir en espacios al aire libre o lejos del aula cuando los niños dejan de realizar las tareas asignadas por el docente. A través de los años algunas de las sociedades han puesto un énfasis excesivo en los estudios académicos como un camino ideal para el avance social, el juego ha sido percibido como actividad de pérdida de tiempo. Por esta razón el juego ha sido frecuentemente excluido del entorno escolar después de la etapa preescolar, siendo relegado a una mera actividad recreativa (UNESCO, 1980).

Según la UNESCO (1980), el papel del juego aún no es reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, incluyendo a ciertos

educadores, rechazan o impiden las actividades lúdicas de los niños, percibiéndolas como una pérdida de tiempo y energía cuando existen "cosas más urgentes y serias" en las que se debería de ocuparse. Esta actitud ha estado presente en las escuelas infantiles durante varios años así privando a los niños de algo tan natural y espontáneo como el juego.

La escuela tradicional ha fundamentado su enfoque en la creencia de que una vez que el niño inicia el aprendizaje de la lectura, escritura y matemáticas se enfoca en transmitir conocimientos para obtener títulos o diplomas, el juego pasa a ser visto como una actividad infantil y reservada solo para el tiempo libre y el descanso del esfuerzo físico y mental (UNESCO, 1980).

No obstante, según la UNESCO (1980) el juego tiene una función auto educativa. El papel del adulto consiste en organizar grupos de juego como responder a las preguntas espontáneas que los niños formulen mientras juegan y facilitar los materiales que ellos pidan. También es fundamental interactuar con los niños y orientarlos para que prueben sus propias ideas sobre los objetos y las personas, un proceso que se considera un arte más que un conjunto de instrucciones a seguir.

Calero (2003) también señala que, en numerosas escuelas, se prioriza el aprendizaje pasivo, domesticador y alienante, sin dar el debido interés de la educación integral y permanente. En estos contextos, el juego suele estar relegado admitido únicamente en el horario del recreo. En contraste, la escuela nueva, con sus orígenes en el Renacimiento y el Humanismo, respeta la libertad, autonomía, actividad y vitalidad de los niños, siendo el juego un medio fundamental para educar.



En tal sentido el juego y la educación deben de estar relacionados, ya que la educación implica el desarrollo de las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales de la persona. El juego, como medio educativo, debe tener la misma orientación, pues constituye el soporte de todo aprendizaje y gravita en el cambio de la conducta de cada individuo (Calero, 2003).

En la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, se ha observado que persiste una percepción limitada del juego en muchos docentes, donde su valor se restringe predominantemente a la recreación, lo que conlleva la ausencia de estrategias lúdicas sistematizadas y, posiblemente, la desmotivación en los estudiantes. Esta situación local evidencia la necesidad de comprender cómo el juego en sus diversas formas se relaciona con el aprendizaje en sus dimensiones (cognitiva, socioemocional y pedagógica) en este contexto específico

Es por todo lo anterior que nos planteamos cómo el juego puede convertirse en un plan de enseñanza válida en el salón de clases permitiendo así a los docentes de educación infantil incorporar prácticas de pedagógicas como recursos didácticos.

## **1.2. Delimitación de la investigación**

### **Delimitación espacial**

La investigación se realizó en la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024

### **Delimitación temporal.**

La investigación se desarrolló durante 6 meses, iniciando en el mes de marzo del 2024 y culminado en el mes de agosto del 2024

### **Delimitación de teórica**

Las teorías cognitivas, psicológicas, pedagógicas y sociológicas fueron las fuentes de orientación o como bases teóricas para la investigación.

## **1.3. Formulación del problema.**

### **1.3.1. Problema general**

¿Cuál es la relación que existe entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?

### **1.3.2. Problemas específicos**

- a) ¿Cuál es la relación que existe entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?
- b) ¿Cuál es la relación que existe entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?
- c) ¿Cuál es la relación que existe entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?

## **1.4. Formulación de objetivos**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

### 1.4.2. Objetivos específicos

- a) Medir la relación entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.
- b) Establecer el vínculo entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.
- c) Medir la relación entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

## 1.5. Justificación de la investigación.

### Justificación Teórica.

El análisis sobre "El Papel del juego y el Aprendizaje en Estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024" se sustenta en base a diversas teorías del aprendizaje y desarrollo infantil, la Teoría del Aprendizaje Social de **Bandura** (1978) sugiere que la conducta humana es aprendida a través de la observación e imitación y que el juego proporciona un contexto óptimo para estas dinámicas sociales y de aprendizaje. Además, el constructivismo de **Jean Piaget** (1920 y 1980) sustenta que los niños construyen el conocimiento activamente a través de diversas interacciones con su entorno y el juego es una herramienta esencial para esta construcción cognitiva del niño o niña.

Este estudio se fundamenta en la creciente evidencia que respalda los beneficios del juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Diversos autores han demostrado que el juego promueve el desarrollo cognitivo,

lingüístico, social y emocional de los estudiantes, al permitirles explorar, experimentar y dar sentido al mundo que les rodea de manera natural y placentera.

Investigaciones previas han señalado que el juego favorece la adquisición de habilidades como la cooperación, la autorregulación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, las cuales son fundamentales para el éxito académico y la integración social de los niños. Sin embargo, aún existen desafíos para incorporar el juego de manera sistemática en las prácticas pedagógicas, especialmente en los primeros años de escolaridad.

Por lo tanto, este estudio cuantitativo busca profundizar en la comprensión del papel del juego en los procesos de formación de los estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024, con el fin de generar conocimiento que permita fundamentar y orientar su implementación como estrategia didáctica en este contexto educativo.

### **Justificación Social**

Socialmente, el estudio es relevante debido a la necesidad de mejorar la calidad educativa. El juego no solo contribuye en el aprendizaje académico, sino que también promueve habilidades sociales cruciales como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos, dicha investigación contribuirá a identificar distintas estrategias pedagógicas que integren el juego para fomentar un ambiente escolar más inclusivo y participativo lo cual es vital en comunidades rurales para combatir la desigualdad educativa. La presente investigación responde a la necesidad de promover una educación integral y centrada en el desarrollo de los niños, en contraposición a los enfoques tradicionales que han priorizado el aprendizaje memorístico y la adquisición de conocimientos abstractos. Al analizar el papel del juego en el aprendizaje, este estudio ayudará

a visibilizar la importancia de brindar a los estudiantes oportunidades de exploración, experimentación y disfrute, como elementos clave para su formación.

Además, los hallazgos de este estudio podrían informar el diseño de políticas y programas educativos que fomenten el uso del juego como una herramienta pedagógica especialmente en contextos desfavorecidos y carencia de recursos necesarios para el aprendizaje de los niños y niñas donde los niños suelen tener menos oportunidades de juego. Esto repercutiría positivamente en el desarrollo integral y la inclusión social de los estudiantes.

### **Justificación Práctica.**

Desde una perspectiva práctica, la implementación de metodologías basadas en el juego en el currículo escolar tendrá un efecto notable en el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes. El estudio proporcionará datos que pueden guiar a los educadores en la planificación y ejecución de actividades lúdicas y así poder facilitar el aprendizaje como también mejorar en la estimulación y la responsabilidad de los estudiantes con el proceso educativo. Además, los resultados pueden servir de referencia para políticas educativas a nivel regional y nacional, promoviendo prácticas pedagógicas innovadoras y efectivas.

Los resultados de esta investigación proporcionarán a los docentes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024 lineamientos y estrategias concretas para integrar el juego en sus prácticas pedagógicas. Esto les permitirá enriquecer los procesos pedagógicos y al mismo atender las necesidades e intereses de los estudiantes de manera más efectiva.

Asimismo, este estudio brindará a los directivos y autoridades educativas de la región de Pasco herramientas para diseñar e implementar programas de formación docente que capaciten a los maestros en el uso del juego como estrategia didáctica. De esta manera, se podrá promover una transformación gradual de las prácticas educativas, en favor de un enfoque más lúdico, participativo y centrado en el desarrollo integral de los estudiantes.

En resumen, este estudio cuantitativo sobre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo - Tambochaca, se justifica teórica, social y prácticamente, al aportar a la generación de conocimiento, la promoción de una educación integral y el fortalecimiento de las capacidades docentes en torno al uso del juego como herramienta pedagógica.

#### **1.6. Limitaciones de la investigación**

Este estudio se ha desarrollado con rigor metodológico donde posee ciertas limitaciones que es importante reconocer para una adecuada interpretación de sus hallazgos:

- **Limitación de Alcance:** Al ser un estudio de alcance correlacional, la investigación permite identificar la existencia y el grado de asociación entre el papel del juego y el aprendizaje de los estudiantes, pero no puede establecer relaciones de causalidad directas. Es decir, los resultados indican si las variables se mueven juntas, pero no que una cause el cambio en la otra.
- **Limitación Metodológica (Recolección de Datos):** Los datos fueron recopilados a través de cuestionarios estructurados basados en la percepción de cada estudiantes. Esto implica que las respuestas, si bien valiosas, pueden estar influenciadas por factores subjetivos como la interpretación personal o

la deseabilidad social, y no permiten una profundización cuantitativa sobre las razones o experiencias complejas subyacentes.

- **Limitación de Generalización:** Dada la naturaleza censal de la muestra y su circunscripción a una única institución educativa rural (I.E. N° 34118-Villo Tambochaca), los resultados obtenidos no son directamente generalizables a otras instituciones educativas con contextos socioeconómicos, culturales o pedagógicos diferentes.
- **Factores Externos no Controlados:** La investigación no controló explícitamente otros factores externos que pudieran influir en el aprendizaje de los estudiantes, tales como el apoyo familiar, las condiciones socioeconómicas del hogar o la exposición a otros estímulos educativos fuera del ámbito escolar, los cuales podrían haber incidido en las percepciones y resultados.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

##### **En el contexto internacional.**

De acuerdo con **Ormazábal, M. J., Aguirre, C., Salazar, M. J., & Aguirre, P. (2023)**. "El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior". Universidad de Murcia.

*En resumen, Ormazábal, M. J., Aguirre, C., Salazar, M. J., & Aguirre, P. (2023). Este estudio evalúa el uso de juegos como estrategia para desarrollar habilidades y mejorar el aprendizaje de estudiantes universitarios. Los resultados muestran que los juegos son una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y facilitar la adquisición de conocimientos de manera dinámica y creativa. Aunque este estudio se centra en educación superior, sus hallazgos sobre la eficiencia de los juegos para motivar a los estudiantes y facilitar la obtención de conocimientos de manera dinámica y creativa es muy notorio para comprender los principios pedagógicos del juego en cualquier nivel educativo al*



*destacar su adaptabilidad y potencial de mejora el aprendizaje de los estudiantes.*

*El artículo muestra resultados de evaluación y aprendizajes derivados de un proyecto de intervención socio comunitario implementado en entornos educativos dirigido a niños y niñas en situación de vulnerabilidad social entre las edades de 6 y 12 años. En un contexto de intervención caracterizado por la exclusión social y un alto porcentaje de fracaso, absentismo y abandono escolar, se evidencia la necesidad de implementar nuevas formas de aprendizaje que favorezcan la inclusión educativa y el éxito escolar. Empezando la Investigación-Acción como metodología de investigación y del Aprendizaje Basado en el Juego siendo esta la propuesta educativa donde los resultados muestran el juego tiene un impacto positivo y la estimulación de la motivación hacia el aprendizaje, la convivencia positiva en el aula y la resolución pacífica de conflictos, el juego se convierte, de esta manera, en una herramienta fundamental lúdica para el aprendizaje los estudiantes facilitando la coherencia de un grupo y reflexión; contribuyendo en el proceso aprendizaje y la mejora curricular y relacional siendo utilizados como vehículo de transformación, tanto individual, grupal.*

Tal como expresa **Martínez-Usarralde, M. J., Lloret-Catalá, C., & Mas-Gil, S. (2020)** “La pedagogía del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje.”.

*En resumen, Martínez-Usarralde, M. J., Lloret-Catalá, C., & Mas-Gil, S.(2020). Este artículo evalúa el impacto del aprendizaje basado en el juego en entornos educativos segregados y con alta vulnerabilidad social. Los resultados muestran que el juego fomenta la motivación, la convivencia positiva y la resolución de conflictos. Esta investigación aborda el uso del juego en contextos*

*educativos vulnerables, lo cual será relevante para el estudio en la institución educativa.*

En la opinión de **Gómez Rincón, C. M (2014)** “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”. Pontificia Universidad Javeriana.

*En resumen, Gómez Rincón, C. M (2014) Esta tesis analiza el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, destacando cómo el juego facilita el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Aunque este estudio se enfoca en educación infantil (pre-escolar), sus aportes sobre el juego como **estrategia didáctica esencial para el desarrollo integral y el aprendizaje significativo en las primeras etapas educativas son sumamente relevantes** para la investigación en educación primaria, ya que sienta las bases para comprender cómo el juego sigue siendo una herramienta crucial en los demás grados que el niño cursará. Este estudio cuantitativo exploró diferentes perspectivas del juego para responder a la pregunta central: ¿Qué define al juego como una estrategia didáctica en la educación infantil? Se analizaron las prácticas de enseñanza de los docentes en esta etapa educativa, partiendo de las cualidades que convierten al juego en una estrategia didáctica. Además, se consideró el juego como una herramienta educativa en la que los maestros deben incorporar en sus prácticas pedagógicas para así facilitar el aprendizaje obteniendo aprendizajes significativos que apoyen su desarrollo y formación integral como seres humanos.*

Como señala **Gamarra Quispe, R. (2020)** “Estado del arte: juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación básica regular”, UPCH.

*En resumen, Gamarra Quispe, R.(2020) Este estado del arte analiza la evidencia sobre el uso del juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del segundo ciclo de educación básica regular. Aunque el enfoque es en educación primaria, esta investigación puede brindar información valiosa sobre los beneficios del juego en el aprendizaje, lo cual puede ser aplicable a tu estudio en el nivel primario. En la búsqueda de investigaciones sobre el juego como elemento de aprendizaje, se observa que hay más resultados cuando se enfoca en la educación inicial. El uso del juego en la educación destaca que hay una gran variedad de estudios dado que este es concepto amplio que abarca diferentes tipos. El beneficio para el progreso y aprendizaje de cada estudiante dependerá del tipo de juego que se utilice en el aula. Este informe identifica que las actividades lúdicas en el aula se dividen en colaborativos, cooperativos, dramáticos, de roles, tradicionales, de construcción, motrices, de sectores, sensoriales y matemáticos, mostrando cada tipo de juego son integrales y no están limitados a un área específica del desarrollo. En relación con el segundo aspecto, sobre la conexión entre el juego y el aprendizaje, se concluye que el juego facilita el aprendizaje en cada niño y niña*

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) (2019).

***"Análisis entre la práctica del deporte, el aprendizaje y el rendimiento escolar en estudiantes de la institución educativa San Francisco de Asís"***. En resumen, el estudio del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) de México (2019) investiga cómo la práctica del deporte influye positivamente en el aprendizaje y el rendimiento escolar de estudiantes. Aunque este estudio se enfoca en la práctica deportiva y en un nivel educativo probablemente superior al nuestro (secundaria), este antecedente es valioso porque explora la conexión entre actividades lúdicas estructuradas y el desempeño académico, sugiriendo

mecanismos por los cuales el juego, en sus diversas formas, puede impactar positivamente el aprendizaje del estudiante en el ámbito escolar, principios que son aplicables a la educación primaria.

### **En el contexto nacional.**

De acuerdo con **Prudencio Alvites, Lilian Pilar (2018)**, “El uso del juego como herramienta para fomentar un aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018.

*En resumen, el estudio realizado por Prudencio Alvites y Lilian Pilar en 2018, titulado "El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby – Pasco 2018", tiene como objetivo principal evaluar cómo el uso del juego como estrategia educativa influye en el aprendizaje significativo de las matemáticas en niños de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco durante el año 2018. La investigación es de tipo aplicada, ya que busca resolver problemas prácticos, utiliza un enfoque cuantitativo y sigue un diseño preexperimental. La población del estudio consistió en 58 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra no probabilística de 20 niños de 4 años. La técnica de recolección de datos fue la observación, y el instrumento utilizado fue una lista de cotejo, validada por expertos y con una confiabilidad medida por el coeficiente Alfa de Cronbach (0.902 y 0.837). El análisis de datos se llevó a cabo utilizando medidas de tendencia central con el software SPSS. Los resultados indicaron una relación directa y altamente significativa entre el uso del juego como estrategia y el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años. Según los datos presentados en las tablas N°3 y 4 y el gráfico N°1, las ponderaciones varían según las dimensiones analizadas. Este*

*estudio es **muy relevante** para la investigación por su contexto geográfico (Pasco) y por ser de tipo cuantitativo y aplicado. Aunque se enfoca en educación inicial y en el área de matemáticas, sus hallazgos sobre la **relación directa y altamente significativa entre el uso del juego y el aprendizaje significativo no es algo desconocido** en los primeros grados de la educación primaria, reforzando siempre la pertinencia de la investigación sobre el papel del juego y el aprendizaje de niños.*

Tal como expresa **Chujandama Rodriguez, Johony (2019)**, “El uso del juego como método de aprendizaje y su impacto en el desempeño académico de los estudiantes de la Institución Educativa N° 0188 Daniel Alcides Carrión, San Martín, en el año 2019.”

*En resumen, el estudio de Chujandama Rodriguez, Johony (2019) busca determinar cómo se relacionan las variables en diferentes tipos de juegos: psicomotor, simbólico, de memoria y por sectores, proponiendo como hipótesis la proporcionalidad de correlación. Un hallazgo destacado es que el 22% de los estudiantes nunca muestran interés en participar, el 35% lo hace ocasionalmente y el 43% siempre participan. Esto sugiere que las respuestas a las acciones docentes varían en niveles de atención, con un mayor enfoque en mostrar acciones positivas durante el proceso de enseñanza. La conclusión principal indica que hay una relación significativa entre los juegos como estrategia pedagógica y el logro de aprendizajes en niños de educación inicial en la I.E. N° 0188 del distrito de San Rafael, provincia de Bellavista, en 2015. Los resultados muestran que el 22% de los estudiantes que no participan en los juegos no avanzan en sus resultados, el 35% participa ocasionalmente y muestra logros esporádicos, mientras que el 45% que siempre participa también alcanza logros*

consistentemente. Estos resultados son similares en cada categoría analizada. Este antecedente es **significativamente valioso** por su enfoque en la relación del juego con el aprendizaje y el desempeño académico en educación inicial. Sus hallazgos, que demuestran una relación significativa entre la participación en juegos y el logro de aprendizajes de los estudiantes, **brindan un sustento empírico directo para la investigación en educación primaria**, al evidenciar la eficacia del juego como estrategia pedagógica.

En la opinión de **Inocente Chacón, Mariza (2020)**, El estudio se centra en examinar cómo los juegos tradicionales sirven como herramienta educativa para mejorar las habilidades de expresión oral en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Señor de los Milagros, ubicada en Yanahuanca, Pasco, durante el año 2020.

*En resumen, el estudio realizado por Inocente Chacón, Mariza (2020), titulado "Influencia de los juegos ancestrales como recurso pedagógico en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 5 años de la I.E. Inicial Señor de los Milagros- Yanahuanca 2020", tuvo como propósito principal evaluar si los juegos ancestrales implementados por los docentes impactaban en la expresión oral de niños de 5 años. La investigación incluyó a 21 estudiantes de esa edad, 10 niños y 11 niñas, siendo la muestra igual a la población total. Este trabajo fue de nivel explicativo y aplicado, utilizando un diseño preexperimental con un solo grupo no aleatorio. Se empleó el método hipotético-deductivo, con la observación como técnica y una guía de observación como instrumento. Los resultados iniciales del pretest mostraron que un 90,5% de los estudiantes tenía un nivel bajo de expresión oral, mientras que un 9,5% estaba en un nivel regular. Después de aplicar juegos ancestrales en 15 sesiones de aprendizaje, los*

*resultados del postest indicaron que un 90,5% de los estudiantes alcanzaron un nivel regular y un 9,5% un nivel alto. Este estudio es de **gran relevancia local** por su ubicación geográfica (Yanahuanca, Pasco) y por ser de educación inicial, un nivel contiguo a la primaria. Se enfoca en los juegos ancestrales y el desarrollo de la expresión oral con un diseño preexperimental, demuestra de manera concluyente la influencia significativa del juego como recurso pedagógico en el desarrollo de habilidades en los estudiantes en el desarrollo de la expresión oral con una gran relevancia en el aprendizaje sociocultural del niño o niña.*

Como señala **P. Pachas Salvador. (2022)** El estudio se centra en evaluar cómo el uso de juegos lúdicos impacta el aprendizaje de las matemáticas en los alumnos de la institución educativa secundaria "Andrés Avelino Cáceres" en Yauyos.

*En síntesis, la investigación realizada por P. Pachas Salvador en 2022 tuvo como propósito evaluar cómo los juegos lúdicos afectan el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Andrés Avelino Cáceres" en Ayauca – Yauyos durante el año 2019. La hipótesis planteada fue que dichos juegos tienen un impacto significativo en el aprendizaje matemático de estos estudiantes. Este estudio, de carácter aplicado y nivel explicativo, utilizó un diseño pre-experimental con un grupo sometido a pruebas antes y después de la intervención. La muestra incluyó a 19 estudiantes de secundaria de la mencionada institución. Se utilizó una ficha de observación para recoger datos sobre el nivel de aprendizaje en matemáticas, empleando la técnica de observación. Los resultados demostraron que los juegos lúdicos tienen un efecto significativo, ya que el rendimiento en matemáticas mejoró del 36% en*

*la evaluación inicial al 66% en la evaluación final. Aunque el nivel difiere del nuestro por ser de un nivel educativo superior (secundaria) los hallazgos sobre la efectividad de los juegos lúdicos en la mejora del rendimiento académico refuerzan la importancia del juego como herramienta pedagógica en la educación básica en general y cómo influye significativamente en el aprendizaje de los estudiantes.*

Desde el punto de vista de **G. Villanueva (2020)**, Se centra en examinar el impacto que tienen los juegos educativos en la habilidad de comprensión lectora de los alumnos de primaria en Lima."

*El artículo de G. Villanueva (2020) se centra en la implementación de juegos didácticos para la enseñanza de la lectura. A través de este enfoque, se busca hacer el proceso de aprendizaje más interactivo y atractivo para los estudiantes. La investigación sugiere que estos métodos no solo mejoran la habilidad de lectura, sino que también pueden ser adaptados para enseñar otras materias. Al aplicar estrategias lúdicas, los educadores pueden fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo, lo que podría beneficiar el desarrollo integral de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento. Este antecedente es muy relevante para la investigación, dado su enfoque en alumnos de primaria y en el impacto de los juegos educativos en una habilidad fundamental como la comprensión lectora. Los hallazgos subrayan la capacidad de los juegos para **mejorar habilidades académicas específicas y fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico**, lo cual es de gran importancia explorar la relación entre juego y aprendizaje de los estudiantes.*



### **En el contexto Regional.**

De acuerdo con **Loyola Janampa, Mery Luz y Lucas Osorio, Rosalía Zenobia (2020)** La tesis de investigación El trabajo titulado "Programa de estimulación juego y me involucro en el aprendizaje de comunicación y matemáticas con los estudiantes de la Institución Educativa N° 34163 de Uchumarca - Yanahuanca -2018" surge del interés por explorar la importancia y el impacto de dicho programa en la enseñanza y aprendizaje. *El objetivo principal fue evaluar cómo el programa de estimulación "juego y me involucro" influye en el aprendizaje de comunicación y matemáticas entre los estudiantes de la mencionada institución. Para desarrollar esta propuesta, se identificó inicialmente el problema, lo que permitió realizar una observación contextual y fundamentar la investigación, atendiendo así las necesidades metodológicas del aprendizaje en estas áreas. La metodología empleada consistió en la implementación del programa a través de actividades de aprendizaje en estudiantes de primer y segundo grado utilizando un diseño cuasi experimental. Los resultados mostraron la influencia positiva entre las variables estudiadas así evidenciando un aumento en la motivación en el progreso y la disposición hacia el aprendizaje de los niños evaluados, en el área de comunicación se observaron mejoras en las habilidades intelectuales, motrices y sociales, así como en la expresión oral, comprensión lectora y producción de textos. En matemáticas el programa estimuló la resolución de problemas relacionados con cantidad, regularidad, movimiento y gestión de datos. Este antecedente es de máxima relevancia para nuestra investigación debido a su ubicación regional (Yanahuanca, Pasco) y por abordar directamente el impacto de un programa del juego en el aprendizaje de comunicación y matemáticas en estudiantes de primer*

*y segundo grado (primaria). Aunque es un estudio de intervención (cuasi experimental), sus hallazgos concluyentes sobre la influencia positiva del juego en el progreso académico, la motivación y el desarrollo de habilidades en áreas clave son un respaldo empírico directo para nuestra investigación en un contexto geográfico y de nivel educativo similar.*

De acuerdo con **Campos Echevarría, Nilton (2018)** La tesis titulada "Juegos recreativos en el aprendizaje de suma y resta con los estudiantes de la institución educativa N° 34122 de Huaylasjirca- Yanahuanca – 2017" busca abordar las dificultades que enfrentan los estudiantes de los primeros grados al realizar operaciones de suma y resta. *Este estudio es significativo porque no solo aborda la resolución de estas operaciones, sino que también se enfoca en la aplicación de los conocimientos matemáticos en contextos cotidianos. El objetivo principal del proyecto es sensibilizar tanto a docentes como a estudiantes sobre la importancia de incorporar juegos recreativos en el aprendizaje infantil, destacando su aplicabilidad. Desde una perspectiva pedagógica, el estudio es relevante ya que promueve el desarrollo de habilidades metacognitivas a través de la interacción lúdica en el aprendizaje de las matemáticas. Teóricamente, la investigación enriquecería el entendimiento de las etapas de acción, formulación y validación al resolver problemas de suma y resta. En el ámbito práctico, el estudio proporciona una comprensión de las dificultades en el aprendizaje matemático infantil y sugiere que la práctica constante mediante juegos recreativos puede mejorar los niveles de aprendizaje. Metodológicamente, ofrece un conocimiento de los procedimientos utilizados en la investigación para desarrollar competencias matemáticas. Este estudio es altamente pertinente por su ubicación regional (Yanahuanca) y por abordar el uso de juegos recreativos*

*en el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de los primeros grados (primaria). Sus conclusiones sobre cómo la práctica constante mediante juegos mejora los niveles de aprendizaje y desarrolla habilidades metacognitivas, ofrecen un fuerte sustento empírico y metodológico para nuestra investigación, validando la importancia del juego como herramienta pedagógica en el nivel primario*

## **2.2. Bases teóricas - científicas**

### **2.2.1. Teoría Humanista**

El humanismo como una concepción del ser humano y del mundo es el único instrumento para afrontar un futuro problemático.

Con cierta frecuencia el ser humano, cosa bien conocida, es dado a enarbolar falacias o simplicidades. Actualmente hay quienes parecen creer que un relativismo general y un tanto a la moda permitirá sobrepasar los problemas gravísimos de globalización y ecología, tecnología aplicada y ética que germinan y surgen sin pausa.(Aullón, 2010,p.17)

Por otra parte, la frecuente apelación al humanismo a modo de ornato formal o decorativo nada resta a la radical necesidad del humanismo como parte no prescindible de nuestra identidad humana formada.

La teoría humanista se centra en el desarrollo de la persona como un todo, considerando tanto las dimensiones cognitivas como emocionales y sociales. Este enfoque busca fomentar la autonomía, la creatividad y la autoestima en los estudiantes.

La teoría humanista desarrollada por **Abraham Maslow** y **Carl Rogers**, pone énfasis en la realización personal y el crecimiento emocional. Según esta

teoría el juego en el aprendizaje permite a los estudiantes explorar sus intereses para desarrollar habilidades sociales y alcanzar su potencial pleno.

Con relación con el juego y el aprendizaje: El juego ofrece un ambiente seguro y motivador, donde los estudiantes pueden expresarse libremente lo cual es esencial para su desarrollo integral y autoactualización.

La teoría humanista enfatiza la importancia de la subjetividad individual y la construcción del significado personal. (Belda, 2011) “Expone con claridad la transcendencia del momento histórico fundacional del humanismo, universal en su mismo origen, y alude, además, a las condiciones irrenunciables desde las que la tradición humanística” (p.639). El humanismo explica el sentido universalista que considera que cada persona tiene como las motivaciones intrínsecas para aprender y descubrir, Esta teoría sugiere que el juego puede ser un medio para que los estudiantes exploren su creatividad, desarrollen habilidades sociales y encuentren significado en su aprendizaje.

### **2.2.2. Teoría Socrática**

La teoría socrática se basa en el método dialéctico de Sócrates, que busca formar sujetos críticos y pensantes a través de la **indagación y el análisis**. Este enfoque se centra en la reflexión. Basada en el método socrático de enseñanza, esta teoría utiliza el diálogo y la reflexión para fomentar el pensamiento crítico y el aprendizaje profundo.

El método socrático consta por dos partes: La primera es la destructiva y la segunda es la creativa.

En la primera etapa, Sócrates toma como punto de partida la concepción del interlocutor acerca del asunto en cuestión, permitiéndole descubrir las contradicciones y las faltas de tal concepción. En la segunda etapa, llamada

mayéutica, Sócrates se ve a sí mismo como una partera que ayuda a su interlocutor a dar a luz, a descubrir, a desvelar, la verdad que lleva en sí mismo, a quitarle a esta verdad el velo que la cubre.(De la Torre Gómez, 2003,p.101)

Es esencial al método el empleo sistemático de la ironía socrática, que consiste en simular ignorancia sobre la materia de que se trata, con el fin de hacer aparecer la verdad a través del dialogo entre el maestro y el aprendiz.

La relación con el juego y el aprendizaje: Los juegos educativos pueden incorporar preguntas y desafíos que estimulen a los estudiantes a pensar críticamente y reflexionar sobre sus decisiones, promoviendo un aprendizaje activo y participativo. El método socrático se basa en el diálogo y la búsqueda de la verdad a través del cuestionamiento o a través de las preguntas. Sócrates ponía en duda las ideas preconcebidas para llegar a una comprensión más profunda.

En este contexto el juego podría ser visto como una herramienta para estimular el pensamiento crítico y la exploración así permitiendo a los estudiantes cuestionar y descubrir conocimientos por sí mismos.

### **2.2.3. Teoría cognitiva**

La teoría cognitiva es una teoría completa que se centra en la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana.

Esta teoría fue desarrollada por primera vez por un psicólogo del desarrollo suizo Jean Piaget (1896 1980). Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente.[1] La teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea.[2] Es conocida principalmente como una teoría de las etapas de desarrollo, pero, de hecho, se trata de la naturaleza del conocimiento en

sí y cómo los seres humanos llegan gradualmente a adquirirlo, construirlo y utilizarlo.(Piaget, 1968,p.1)

La teoría cognitiva se centra en el desarrollo del pensamiento y la cognición. Este enfoque busca entender cómo el juego afecta el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades cognitivas. Jean Piaget y Jerome Bruner son figuras clave en esta teoría se centran en cómo los individuos procesan la información y construyen el conocimiento.

Las teorías cognitivas del aprendizaje por Vygotski (1934-1978) estima que el desarrollo debe de atraer mayor interés no solo por los educadores.

Considera que la psicología no debe de ocuparse preferentemente en conductas fosilizadas sino en conductas o conocimientos en procesos de cambio, por ello la teoría de Vygotski tenga una gran importancia de los procesos de instrucción que facilitan en los mediadores, con respecto al aprendizaje de los y las estudiantes.(POZO, 1997)

### **Relación con el juego y el aprendizaje:**

El juego permite a los estudiantes manipular objetos y experimentar situaciones, lo cual facilita la asimilación y acomodación de nuevos conocimientos, desarrollando habilidades cognitivas esenciales. "El juego libre y el guiado son dos tipos distintos de aprendizaje: el primero está dirigido por el niño y su motivación es interna, y el segundo es guiado por el adulto y está orientado a un objetivo específico"(Pyle,2018,p.5). Aunque el juego es un derecho legítimo en la infancia temprana, así como uno de los caminos más naturales en la exploración y en el aprendizaje, los niños pequeños disponen de cada vez menos oportunidades de juego tanto en el hogar como en la escuela.

Desde esta perspectiva, el juego puede estimular la resolución de problemas, la memoria y la comprensión, contribuyendo al proceso de aprendizaje.

En las diferentes investigaciones sobre el aprendizaje basado en el juego tienden basarse en enfoques diferentes el primero en los beneficios del juego para el aprendizaje en el desarrollo y el otro en los beneficios del juego para el aprendizaje. “El aprendizaje del desarrollo incluye áreas como habilidades socioemocionales, desarrollo cognitivo general, y capacidades de autorregulación. También en los beneficios de desarrollo del aprendizaje basado en el juego (...) dirigido por los niños en la clase.”(Pyle, 2018,p.9). Algunos estudios han hallado que los estudiantes participan en comportamientos de resolución de problemas de forma más efectiva en condiciones de juego dirigido por niños que en entornos dirigidos por el docente más formales.

#### **2.2.4. Teoría Naturalista.**

El modelo cognitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona, y cómo estas se integran, organizan y reorganizan. Villarroel, J. (1995) afirma:

El aprendizaje, por tanto, implica un cambio permanente en el conocimiento, debido a la reorganización de experiencias pasadas en combinación con nueva información adquirida. Cuando una persona aprende, sus estructuras mentales, junto con sus reacciones emocionales y motoras, participan en la captación, procesamiento y asimilación del conocimiento. El conocimiento no es simplemente una copia de la realidad, sino una elaboración subjetiva que resulta en la creación de representaciones mentales. (p.54)

La teoría naturalista se basa en la idea de que el juego es una actividad natural y necesaria para el desarrollo físico e intelectual de los niños. Esta teoría, asociada con Rousseau, enfatiza el aprendizaje a través de la experiencia directa con el entorno natural. Promueve el aprendizaje en contextos reales y prácticos.

Relación con el juego y el aprendizaje: Los juegos que implican actividades al aire libre y el contacto con la naturaleza ayudan a los estudiantes a aprender de manera más efectiva a través de experiencias sensoriales y prácticas. El naturalismo sostiene que todo lo real proviene de la naturaleza. En el contexto de las variables, el juego podría considerarse como una expresión natural de la creatividad y la exploración en los estudiantes.

#### **2.2.5. Teoría de valores**

Esta teoría se centra en la importancia de los valores y actitudes en el proceso educativo. (Seijo, 2009) afirma:

Al incorporar actividades lúdicas que promuevan valores como la cooperación, la perseverancia y la creatividad, los estudiantes pueden desarrollar una actitud positiva hacia las matemáticas y sentirse más motivados para aprender. Las actividades lúdicas pueden transmitir valores como la perseverancia, la colaboración y la curiosidad. (p.154)

Cuando los estudiantes internalizan estos valores, su compromiso con el aprendizaje mejoran en la aptitud del desarrollo del valor ante una tarea.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **2.3.1. Juego**

El juego se encuentra tallado en la historia del desarrollo del ser humano como animal social, incluso resulta predecesor comunicativo al lenguaje estructurado.



Aparece como una respuesta emocional primordial, básica en esencia pero potencialmente compleja en su estructura. Son interacciones orientadas a generar satisfacción, diferenciadas, pero no separadas necesariamente, de las rutinas biológicas como la reproducción, el descanso o la alimentación.(UNESCO, 1991, p.25)

La definición básica de juego es aquella interacción donde un individuo/jugador intenta alcanzar (cumplir, superar) una meta u objetivo mediante una secuencia de acciones (movimientos, pasos, retos), que están establecidas.

### **¿Hay alguna actividad que no pueda considerarse juego?**

Desde una óptica pedagógica: No. Todo elemento es susceptible de ser transformado en un sujeto educativo. UNESCO, (1991) “Por lo tanto cualquier actividad que se desprenda del formalismo instrumental y pueda ser enmarcada dentro de la búsqueda del placer o el entretenimiento puede enmarcarse dentro de la categoría de juego”(p.30).

Jugar es una característica innata en las personas, ya que todos nacen con la capacidad de hacerlo como parte de su desarrollo y evolución.(Diccionario de la lengua española (2024) define:

El juego como "la acción de jugar", lo cual, a su vez, se describe como "realizar algo con alegría"; en otras palabras, el juego es una actividad que genera felicidad en quien la práctica. Para efectos de esta investigación, el juego se entenderá como una actividad voluntaria, placentera y fundamental para el desarrollo integral de los niños de primaria que les permite explorar, interactuar, expresar y construir conocimiento de

manera significativa fomentando tanto habilidades cognitivas como socioemocionales. (p.1)

Según Andrade (2020) el juego representa para la niña y el niño el ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de éstas sus estados emocionales, carencias y frustraciones. Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica. (P. 135)

También el juego es un medio en lo cual los niños interactúan con el mundo, con otras personas y con ellos mismos a convirtiéndose en una oportunidad para el aprendizaje y la comunicación.

El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta. Andrade (2020) afirma:

También el juego estimula la disciplina

Muchos niños al jugar establecen relaciones con los demás lo que les ayuda a crear redes caracterizadas por la espontaneidad y a desarrollar una comunicación coherente.

Así, el juego no solo facilita el aprendizaje, sino que también fortalece el lenguaje infantil al requerir que los niños expresen sus pensamientos e ideas. Por tanto, el juego es una actividad fundamental en los seres humanos, ya que les permite explorar y comprender de manera significativa el entorno que los rodea.

Zapata (1988) sugiere que el juego infantil actúa como un medio de expresión, una herramienta para adquirir conocimiento, un factor clave para la socialización, y un regulador y compensador de la afectividad. Además, es un

instrumento eficaz para desarrollar las estructuras del movimiento, siendo esencial para la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. El juego es una manifestación natural y espontánea que proporciona placer y es una necesidad innata del ser humano.

Garvey (1985) describe el juego como una actividad placentera y divertida, que es disfrutada por sí misma, es espontánea y voluntaria, y requiere una participación activa del jugador. También está relacionado con actividades no lúdicas como la creatividad, la resolución de problemas, el aprendizaje del lenguaje, y otros fenómenos cognitivos y sociales.

Por lo tanto, el juego permite a los niños expresar sus deseos, intereses y preocupaciones a través de la interacción social con otros niños o adultos. Los juguetes son los objetos que los niños utilizan en esta actividad, permitiéndoles explorar y entretenerse mientras captan su atención para la manipulación y exploración repetida.

Una definición notable es la de Silva (2004), quien afirma que el juego es una actividad voluntaria y flexible que implica la participación y dinamización de los estados internos del niño, orientada al proceso más que a una meta. Es una experiencia que genera placer, comprometiendo la atención e interés del niño, y tiene un carácter predominantemente no literal. El juego es una actividad que ofrece oportunidades para nuevos desarrollos y aprendizajes.

### **2.3.2. Tipos de Juego**

#### ***Juego Motor***

Los juegos motores están relacionados con el movimiento y la exploración del propio cuerpo así como con las sensaciones que estos movimientos pueden provocar en los niños entre ellos las actividades como saltar sobre un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, balancearse en un columpio, correr o empujarse son ejemplos de juegos motores. A los niños pequeños les encanta participar en este tipo de juegos porque están en una fase en la que desean ejercitarse y lograr un mejor control de su cuerpo, además tienen mucha energía que quieren gastar realizando diferentes actividades y variados movimientos.

#### ***Juego Social***

El juego social se caracteriza por la interacción predominante con otra persona, convirtiéndola en el foco del juego infantil. Algunos ejemplos de juegos sociales que se observan en distintas etapas del desarrollo infantil incluyen: como un ejemplo claro de un bebé que juega con los dedos o las trenzas de su madre, el uso de diferentes tonos de voz al hablar, el juego del escondite y el juego de reflejarse en un espejo. En niños mayores, se pueden observar juegos que implican reglas y la necesidad de esperar turnos, así como el juego de "abrazarse". Estos juegos sociales son fundamentales para que los niños aprendan a interactuar con los demás desarrollando relaciones afectuosas y cálidas de manera adecuada y con confianza. Además, estos juegos fomentan un vínculo especial entre los participantes.

En el juego social hay conexiones de sentido, además de conexiones causales; no hay agentes, hay actores; según Matus, (2021) afirma:

Se trata de organizaciones, porque la acción de los actores solo en parte es individual y se complementa necesariamente con la acción colectiva coordinada desde una organización. Se trata de un juego social, porque alude a relaciones cooperativas y conflictivas, entre los hombres en un nivel de interacción en que no cuentan las relaciones de jerarquía organizativa. (p14)

### ***Juego Cognitivo***

Según Los juegos de tipo cognitivo estimulan la curiosidad intelectual en los niños. Chisag et al., (2023) afirma:

Este tipo de juego comienza cuando los bebés interactúan con objetos en su entorno, deseando explorarlos y manipularlos. Con el tiempo, el interés del niño evoluciona hacia la resolución de desafíos que requieren el uso de su inteligencia, más allá de simplemente manipular objetos: Ejemplos de estos juegos incluyen la construcción de una torre con cubos, alcanzar un objeto con un palo, juegos de mesa como el dominó o memoria, rompecabezas y adivinanzas.(p.70)

La investigación sobre el juego y el desarrollo cognitivo generalmente observa y analiza situaciones y comportamientos existentes en lugar de manipular variables experimentalmente. Se puede observar cómo el juego en entornos naturales afecta el desarrollo cognitivo de los estudiantes, pero no realizan experimentos controlados.

### **Relación entre el juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes**

La relación entre los juegos y el desarrollo cognitivo de los estudiantes es característica y multifacética Chisag et al., (2023) afirma:

Con la ayuda del juego, los niños participan en experiencias que inciden positivamente en diversas dimensiones cognitivas. Durante las lecciones de juego, la memoria se activa porque el niño tiene que recordar las reglas, la secuencia de eventos y detalles específicos del juego. Se estimula la atención y la concentración ya que los jugadores deben centrarse en la dinámica del juego y adaptarse a las condiciones cambiantes. (p.71)

Los juegos también fomentan la creatividad y la imaginación y brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar soluciones innovadoras a problemas o situaciones ficticias creadas por el juego. Chisag et al., (2023) “Esta interacción activa con los juegos ayuda a desarrollar habilidades cognitivas superiores y no solo proporciona a los estudiantes un medio de entretenimiento, sino que también proporciona una importante plataforma de aprendizaje que aborda clave de su desarrollo intelectual”(p.71-72)

### ***El Juego Simbólico***

Para Huizinga (1972), el juego simbólico es un medio para que los niños absorban la cultura y comprendan la realidad del mundo que los rodea, preparándolos para vivir en ella. Este tipo de juego es especialmente prominente durante la etapa preoperacional, según Piaget, y es la actividad más común entre los niños de 2 a 7 años. En esta fase, los procesos de asimilación y acomodación son fundamentales, y a través del juego, los niños demuestran comportamientos ya adquiridos para transformar su realidad. El juego simbólico puede ser tanto social como individual, y varía en su nivel de complejidad. Evoluciona desde formas sencillas, donde el niño emplea objetos o su propio cuerpo para representar aspectos de la realidad.

El juego simbólico es un tipo de actividad que permite al niño ejercitar diversas dimensiones de su experiencia de manera simultánea. Este juego fomenta la capacidad de los niños para transformar objetos y crear situaciones y mundos imaginarios, fundamentados en su experiencia, imaginación e historia personal.

### **2.3.3. Evolución del Juego en los primeros 6 años de vida**

La manera en que los niños juegan cambia y se desarrolla a medida que crecen y se vuelven más maduros. Por ejemplo, el juego de un bebé de un año es mucho más simple que el de un niño de cinco años, que es más elaborado. Socialmente, los niños entre uno y dos años tienden a jugar solos, mientras que los niños mayores son capaces de interactuar con otros y participar en juegos grupales. En cuanto al desarrollo intelectual, un niño de 15 meses podría jugar con una olla golpeándola, haciéndola rodar o usándola para hacer ruido con una cuchara. En contraste, una niña de cuatro años podría usar la misma olla para "cocinar", inventando una historia y pretendiendo hacer una "sopa" para su "hijo".

Aunque nuestro estudio se centra en estudiantes de 6 a 11 años de edad es fundamental comprender la base del desarrollo lúdico desde los primeros años, ya que establece los cimientos para formas de juego más complejas y su relación con el aprendizaje posterior

### **2.3.4. Juego Libre en Sectores**

- a. Es una actividad que surge de manera natural y personal del mundo interior del niño y lo involucra profundamente, ya que es una creación propia.
- b. El juego tiene una naturaleza simbólica, lo que significa que se desarrolla en el ámbito de experiencias "como si". Por ejemplo, una

niña de cuatro años puede jugar con una muñeca imaginando que es su hija, y un niño de cinco años puede simular que una escoba es un caballo.

- c. El juego siempre está acompañado por sentimientos positivos, lo que implica que es una actividad placentera y divertida. Si deja de ser agradable, deja de ser considerado juego.
- d. El juego es adaptable porque es inesperado. Ni el niño ni quien observa pueden prever cómo se desarrollará; es similar a una película de suspenso, donde no se sabe qué sucederá ni cómo concluirá.
- e. La esencia del juego reside en el proceso y no en el objetivo final. El niño no se preocupa por el resultado al que llegará al final; más bien, disfruta de cada etapa del juego. En este sentido, el juego se experimenta siempre en el momento presente.

El juego libre en los distintos espacios, según lo menciona el Ministerio de Educación (2009c), es una estrategia lúdica para la educación inicial que facilita que los niños interactúen consigo mismos, con sus compañeros, con su docente y con los materiales a través del juego, una actividad natural para ellos. Esto les proporciona placer y promueve el desarrollo de la creatividad, la socialización y, sobre todo, la autonomía. El Ministerio de Educación (2009) sugiere incorporar esta actividad en la rutina diaria de las clases de educación inicial, dedicando aproximadamente 50 minutos y utilizando el espacio del aula donde deben estar preparados los diferentes sectores.

Según Garvey (1985), el juego puede manifestarse de diversas maneras, y una forma de entender sus distintos aspectos es considerar los materiales o recursos fundamentales. Con base en esta idea, es crucial que la maestra de



educación inicial elija cuidadosamente los materiales o juguetes para proporcionar a los niños oportunidades de desarrollarse en diferentes contextos. En el aula, los sectores se organizan principalmente, y su ubicación puede variar dependiendo de las combinaciones que se presenten. Generalmente, estos sectores están delimitados por el mobiliario, como mesas, sillas, alfombras o, a veces, no tienen delimitación fija, aunque también se pueden usar cajas o canastillas que están disponibles solo durante la sesión de juego. Garvey (1985) también señaló que el juego es más frecuente durante un período en el que se expande de manera significativa el conocimiento de uno mismo, así como del entorno físico, social y de los sistemas de comunicación.

El papel de la docente consistirá en crear un ambiente seguro y sin barreras dentro del aula, asegurándose de que los niños tengan acceso a suficientes recursos. Proveerá un entorno de seguridad emocional constantemente, observará a los niños, tomando nota de sus experiencias y los intereses que demuestran durante sus juegos, los cuales podrían inspirar la creación de Proyectos o Unidades de Aprendizaje. Además, se involucrará en las actividades de juego de los niños solo cuando estos lo pidan, estimulándolos y evaluando su desarrollo intelectual. En ese entorno, los niños tendrán la oportunidad de experimentar, observar y desarrollar sus habilidades investigativas.

Es importante que los espacios estén adecuadamente equipados, organizados y contextualizados. En ocasiones, estos espacios pueden ubicarse fuera del aula o ser transportables en cajas.

Según Chokler (2013), esta es la etapa de integración, donde la sensoria motricidad conecta sensaciones, emociones, afectos, y las interacciones con otros, aportando placer o displacer.

En esta fase, las experiencias sensoriales se integran, formando impresiones corporales que, al repetirse, se convierten en representaciones mentales inconscientes. Es durante este periodo que el niño construye su subjetividad, desarrollándose como un individuo único y comenzando su socialización tanto en el entorno familiar como en la escuela preescolar.

### **2.3.5. Secuencia Metodológica de la hora del Juego Libre en los Sectores**

Según el Ministerio de educación,(2009) la secuencia metodológica en la hora del juego libre en los sectores consta de seis momentos de como la Planificación, organización, Ejecución , orden , socialización, la representación donde cada uno de los niños expresan de alguna manera el juego.

#### ***Planificación***

Los niños y la maestra se acomodan en el suelo formando un círculo en el centro del aula. Durante 10 minutos, conversan sobre los juegos que les gustaría realizar. La maestra también les recuerda cuánto tiempo tendrán para jugar y dónde lo harán. Les dice: "Es el momento de su juego libre en las distintas áreas. Jugaremos durante una hora en el aula con los juguetes disponibles, y les avisaré 10 minutos antes de que termine el tiempo para que puedan finalizar lo que estén haciendo".

#### ***Organización***

Los niños se agrupan libremente en diferentes áreas del salón y eligen su ubicación de manera autónoma, según sus preferencias. Si hay "cajas temáticas" disponibles en el aula, los niños las seleccionan también según lo que más les

atrae. Los grupos suelen estar compuestos por 3 o 4 niños, aunque esto es flexible. A veces, los grupos pueden incluir entre 5 y 6 niños y el juego se desarrolla de manera efectiva. En otras ocasiones, dos niños juegan juntos o uno juega solo. Una vez que los niños se han instalado, comienzan su actividad de juego libre de forma autónoma, decidiendo qué juguetes usar, cómo utilizarlos y con quién jugar. La maestra y los niños establecen o recuerdan las normas de convivencia para la hora del juego libre en los sectores. Por ejemplo, todos acuerdan reglas como "no debemos golpearnos" o "debemos compartir juguetes"

### ***Ejecución y Desarrollo***

Cuando los niños se establecen en un área de juego, comienzan a desarrollar sus ideas. También ocurren negociaciones con otros niños sobre los juguetes que cada uno usará y los roles que desempeñarán: "tú serás la tía, yo seré la mamá y tú serás el hijito". Los niños se organizarán en la sala de juegos de diferentes maneras: algunos jugarán solos, otros en parejas y algunos se reunirán en grupos de tres o cuatro amigos. Se puede observar que los niños se distribuyen en el aula según sus intereses temáticos, los tipos de juegos y su afinidad con sus compañeros.

### ***Orden***

El tiempo de juego libre en las áreas finaliza con un aviso dado 10 minutos antes de terminar. Una vez que el juego concluye, los niños deben recoger los juguetes y organizar el salón. Este acto de guardar juguetes tiene un valor emocional y social significativo, ya que representa el cierre de sus vivencias y el final de una experiencia interna importante hasta el próximo encuentro. Asimismo, fomenta el desarrollo del buen hábito del orden.

### ***Socialización***

Todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc. La docente aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que "Daniel se puso a cocinar" "y que los hombres no cocinan", la docente aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños. Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc.

### ***Representación***

La docente da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal) representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días

#### **2.3.6. Tiempo y Espacio para Jugar libremente**

El tiempo y el espacio para jugar son dos factores centrales que debes planificar de manera cuidadosa y de antemano porque le dan a la actividad un marco que otorga a los niños y al profesor seguridad, alegría y orden.

Socializan todos sentados en un semicírculo, verbalizan y cuentan a todo el grupo a qué jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego, etc.

La docente aprovecha para dar información sobre algunos aspectos que se derivan de la conversación. Por ejemplo, si los niños que jugaron en el hogar cuentan que jugaron a la mamá y al papá y que "Daniel se puso a cocinar" "y que los hombres no cocinan", la maestra aprovechará para conversar sobre este aspecto y cambiar esta idea errónea de los niños.

Es un momento muy importante para que los niños expresen lo que sienten, saben, piensan, desean, etc. En la representación la docente da la oportunidad para que los niños en forma individual o grupal representen mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron. No es necesario que este paso metodológico sea ejecutado todos los días.

#### **2.3.7. El tiempo**

En primer lugar, debes disponer de 60 minutos diarios para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otra actividad porque es prioritaria para el desarrollo y aprendizaje de los niños. Para la gran mayoría de docentes la mejor hora para esta actividad es la primera de la mañana, ya que esto les permite a los niños "descargar" sus tensiones, les da energía y, luego de jugar, aprenden mejor durante las siguientes horas.

Otras maestras señalan que prefieren la última hora, ya que los niños incorporan mejor los contenidos académicos de las primeras horas de la mañana. Colocar la hora del juego libre en los sectores al final permite que los niños se relajen y regresen a casa tranquilos.

Cada maestra o tú puedes decidir en qué momento de la jornada pedagógica funciona mejor en tu aula. Lo importante es que los 60 minutos que destines a la hora del juego libre en los sectores sean respetados y valorados, y se cumpla todos los días a la misma hora. Esto da a los niños seguridad, entusiasmo y confianza.

#### **2.3.8. El Espacio**

Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo, donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de

muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento. Pero de una u otra forma, es necesario que el aula cuente con materiales e insumos variados organizados en los sectores bien definidos. Por la diversidad de nuestro país existen algunas aulas, especialmente de zonas rurales, que no cuentan con sectores organizados, generalmente por falta de espacio. En este caso se utilizan las "cajas temáticas", las cuales son cajas con los materiales, juguetes e insumos para que los niños jueguen. Sin embargo, en algunos centros educativos, sobre todo en áreas rurales, el aula es muy pequeña, pero cuentan con un jardín o un espacio en el exterior amplio y libre que ofrece mejores condiciones para que los niños puedan jugar con libertad y seguridad. Un espacio muy amplio no es recomendable ya que los niños se sienten muy "suelos" y poco contenidos.

### **2.3.9. Recursos Materiales para la hora del Juego libre en sectores**

Hay algunos juguetes y materiales educativos indispensables para el juego de representación simbólica. Los juguetes y otros materiales son mediadores de la experiencia lúdica, ya que permiten que el niño plasme con ellos su fantasía y creatividad. Un mediador es un elemento que permite convertir en acción la fantasía y la imaginación, lo que se debe considerar para el trabajo en juego en sectores sobre los materiales son:

- Muñecas tipo bebé con sus accesorios: biberón, peine, ropita, pañal, etc.
- Conjunto de animales domésticos y/o granja de: perro, gato, vaca, gallo, gallina, chanco, caballo, entre otros.
- Conjunto de animales salvajes: felinos, cocodrilo, lobo o zorro, dinosaurios, entre otros.
- Paños de telas de diversas dimensiones, texturas y colores: desde, para tapar, disfrazarse, usar como mantel, etc.

- Muñequitos y personajes diversos: soldados, indios, vaqueros, trabajadores, entre otros.
- Una o dos familias de muñecos: papá, mamá, hijos, bebito, entre otros, de
- Camiones, autos u otros vehículos. Es preferible los camiones que puedan llevar carga antes que los volquetes.
- Material de construcción: bloques de construcción (maderitas de diversos largos y grosores), latas, palitos, Legos, tubos, piedritas, entre otros.
- Cuerda delgada: para jalar carritos, amarrar cosas.

### **2.3.10. Aprendizaje**

#### ***Definición del aprendizaje***

El aprendizaje ha sido definido en forma general como un estable en el conocimiento de alguien como consecuencia de la experiencia de esa persona.

Esta definición es bastante amplia para incluir cualquier tipo de aprendizaje, ya sea aprender a caminar y hablar en los pequeños, pasando por los aprendizajes académicos, como leer y escribir, hasta conductas sociales, como relacionarse con los demás. Sin embargo, dependiendo de las perspectivas teóricas bajo las que se estudie, el aprendizaje puede ser definido de diferentes maneras. (Castañeda, 2008, p.27)

En los inicios del siglo XX, el aprendizaje se definía como el fortalecimiento de una respuesta, como el reforzamiento o debilitamiento de la asociación entre un estímulo y una respuesta.

El proceso de aprendizaje sugiere una práctica educativa en donde el profesor se convierte en un administrador de reforzamientos y castigos; y el trabajo del estudiante en responder para recibir premios o castigos. “El aprendizaje por reforzamiento de respuestas, implica los métodos instruccionales

de ejercitación y práctica en la consolidación de respuestas”(Castañeda, 2008,p.27). También se utiliza el análisis de tareas, para descomponer una tarea compleja en asociaciones más sencillas que faciliten su entrenamiento. A esta práctica educativa, subyace la suposición de que las habilidades complejas son aprendidas a través de la adquisición de componentes simples.

Otra definición del aprendizaje según el Diccionario de la lengua española, (2024) Como la acción y efecto de aprender algún arte , oficio u otra cosa; también como una acción o practica duradera.

### **El aprendizaje a través de la mirada de diferentes autores**

#### **Jean Piaget (1896-1980)**

La teoría de Piaget ha sido denominada epistemología genética, porque estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas.

Describe el curso del desarrollo cognitivo desde la fase del recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos, hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado. En el desarrollo genético del individuo se identifican y diferencian periodos del desarrollo intelectual, tales como el periodo sensorio-motriz, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales.(Castañeda, 2008,p.28)

Piaget considera al pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que tienen su base en un substrato orgánico-biológico determinado, que va desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.



### **Lev S. Vygotsky (1896-1934)**

Para Vygotsky, en el desarrollo humano confluyen dos aspectos diferentes: la maduración orgánica y la historia cultural.

Considera el proceso de desarrollo general a partir de procesos mentales, de origen biológico y funciones psicológicas superiores, de origen socio- cultural. La historia de la conducta del niño nace a partir de la interrelación de estas dos líneas Separando ambas líneas evolutivas, Vygotsky propone que en el desarrollo cultural se crean instrumentos que, sin tener consecuencias biológicas, amplifican las capacidades naturales (biológicas), con las que cada individuo está dotado.(Castañeda, 2008,p.31)

En la teoría de Vygotsky, y en su análisis de la relación entre desarrollo- aprendizaje del niño, se introduce un concepto clave muy importante.

Esta doble formación supone que el aprendizaje en sentido estricto y el aprendizaje en sentido amplio, interactúan de modo que el primero posibilita la internalización de los instrumentos externos, los cuales, una vez internalizados se transforman en procesos de desarrollo que hacen posible la reestructuración. Por lo cual, para Vygotsky, si no hay proceso no hay aprendizaje; de este modo, el aprendizaje precede al desarrollo.(Castañeda, 2008,p.32).

Para Vygotsky el aprendizaje se da en la acción conjunta e interacción con otros. También asume que el concepto de desarrollo del niño es un proceso dialéctico complejo caracterizado por la periodicidad y la irregularidad en el desarrollo de las distintas funciones, la interrelación de factores internos y externos y los procesos adaptativos que superan y vencen los obstáculos con los que se cruza el niño.

### **J. S. Bruner (1915)**

De acuerdo a este autor, lo que distingue al hombre como especie no es sólo su capacidad para aprender, sino también su capacidad para enseñar.

Castañeda (2008) afirma:

En este sentido, estudia el aprendizaje en la interacción que se da entre el niño y sus mayores y las implicaciones de las secuencias instruccionales utilizadas durante la adquisición de habilidades y solución de problemas. En estos estudios, encontró que los adultos emplean estrategias, que implican atribución de intencionalidad a las conductas de los niños y se sitúan un paso más arriba de lo que actualmente les permiten sus competencias. (p.35)

Este concepto recibe el nombre de andamiaje, y es uno de los conceptos clave dentro de las nuevas teorías del aprendizaje.

Para Bruner, la adquisición de habilidades en el niño, pueden ser consideradas como un programa jerárquico en el que las habilidades componentes son combinadas con habilidades más altas, mediante una organización apropiada para aprender otras nuevas, y en donde los requerimientos de las tareas sean más complejos.

### **Aprendizaje desde la perspectiva del maestro.**

El aprendizaje constituye la forma como el estudiante asimila e interpreta los conocimientos que le son transmitidos mediante el proceso de enseñanza.

Ochoa (2022) afirma

Sea una enseñanza consciente o inconsciente, estructurada o no estructurada, formal o no formal, las personas aprenden de formas diferentes, y las distintas informaciones las asimilan de formas diferentes comprendiendo un

conjunto de acciones que se realizan para obtener un objetivo de aprendizaje. (117).

Las acciones implican una serie de procesos cognitivos que parten de las capacidades y habilidades cognitivas. Ochoa (2022) Afirma que “Los estudiantes, que no son adquiridas, sino genéticas, que le permiten a los individuos desarrollar diversas conductas o habilidades, es decir, la capacidad de aprender”(p.118) Es decir es una condición innata que le facilita a los estudiantes las habilidades de observar, ordenar, analizar, retener, deducir e interpretar, entre otras habilidades concernientes al aprendizaje.

### **Teorías del aprendizaje**

#### **¿Qué son las teorías del aprendizaje?**

Según Escuela de profesores del Perú (2024) Las teorías del aprendizaje son explicaciones que buscan comprender cómo se produce el aprendizaje y cómo se adquieren nuevos conocimientos, habilidades y actitudes. Estas teorías son fundamentales para la educación ya que proporcionan una base teórica para el diseño de estrategias pedagógicas y para la comprensión del proceso de aprendizaje.

Escuela de profesores del Perú, (2024) realiza una lista con algunas teorías de aprendizaje mas influyentes junto con sus autores y características de cada teoría.

<b>TEORÍAS DEL APRENDIZAJE</b>	<b>AUTORES</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
Conductismo	John Watson y B.F. Skinner.	Se enfoca en el estudio del comportamiento observable y cómo se puede moldear y reforzar para producir el aprendizaje.
Constructivismo	Jean Piaget.	Se enfoca en el proceso de construcción del conocimiento y cómo el estudiante es un participante activo en este proceso.
Aprendizaje social	Albert Bandura.	Se enfoca en el aprendizaje por observación y en cómo los modelos de conducta pueden influir en el aprendizaje.
Aprendizaje experiencial	David Kolb.	Sostiene que el aprendizaje es un proceso que se produce a través de la experiencia, y que ésta se puede mejorar mediante la reflexión crítica y la aplicación del conocimiento.
Aprendizaje significativo	David Ausubel.	Se enfoca en el aprendizaje de conceptos y significados, y en cómo estos se integran en la estructura cognitiva del estudiante.
Aprendizaje por Descubrimiento	Jerome Bruner.	Sostiene que el aprendizaje se produce cuando el estudiante construye su propio conocimiento a través del descubrimiento guiado y la resolución de problemas.
Teoría Sociocultural	Vygotsky.	Sostiene que el aprendizaje es un proceso social que ocurre a través de la interacción con otros individuos más experimentados y la adquisición de conocimientos y habilidades culturales y sociales
Aprendizaje Humanista	Carl Rogers y Abraham Maslow.	Sostiene que el aprendizaje se produce cuando se cumplen las necesidades básicas de los estudiantes, como la seguridad, la pertenencia y la autorrealización, y que la

		relación interpersonal entre el docente y el alumno es fundamental para este proceso.
Teoría de la carga cognitiva	John Sweller.	Se enfoca en la cantidad de información que se presenta al estudiante y cómo esta puede afectar el proceso de aprendizaje.
Teoría del procesamiento de la información	Richard Atkinson y Richard Shiffrin.	Se enfoca en el procesamiento de la información y en cómo esta información es almacenada en la memoria a largo plazo.
Teoría del aprendizaje situado	Jean Lave y Etienne Wenger.	Se enfoca en la idea de que el aprendizaje se produce en situaciones reales y en el contexto de la práctica.

Citado en Escuela de profesores del Perú, (2024)

## 2.4. Formulación de Hipótesis

### 2.4.1 Hipótesis general

**Hi:** Existe una relación significativa entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024

**Ho:** No existe una relación significativa entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024

### 2.4.2 Hipótesis específicas

- a. **H1** Existe una relación significativa entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

**Ho:** No existe una relación significativa entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

- b. H1:** Existe una relación significativa entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

**Ho:** No existe una relación significativa entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

- c. H1:** Existe una relación significativa entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

**Ho:** No existe una relación significativa entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.

## **2.5. Identificación de Variables**

### **Variable (1)**

Papel del juego

### **Variable (2)**

Aprendizaje de los estudiantes

## **2.6. Definición Operacional de variables e indicadores**

### **2.6.1 Papel del juego**

El juego ha sido tradicionalmente visto como una actividad de ocio y entretenimiento, sin embargo, la evidencia científica muestra que el juego tiene un gran potencial para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Diversos estudios han demostrado que el juego estimula la acción, la reflexión y la expresión de los estudiantes, permitiéndoles investigar, conocer y comprender mejor el mundo que les rodea.

Además, el juego facilita el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la memoria y el ingenio, y promueve el aprendizaje de una manera más significativa y duradera. Investigaciones en el campo de la educación han encontrado que los estudiantes que participan en actividades lúdicas muestran mayores niveles de motivación, participación e integración grupal, lo cual se traduce en mejores resultados de aprendizaje.

Por otro lado, el juego puede ser utilizado como una herramienta didáctica eficaz para la enseñanza de diversas asignaturas, incluyendo las ciencias naturales. Al diseñar juegos educativos específicos para ciertos contenidos, se logra captar el interés de los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos complejos de una manera dinámica y divertida.

En este contexto, resulta relevante y pertinente realizar un estudio que permita analizar en profundidad la influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes. Dicha investigación podría aportar evidencia empírica sobre los beneficios del uso del juego como recurso didáctico, lo cual podría contribuir a mejorar las prácticas pedagógicas en diversos niveles educativos.

- **Relevancia educativa:**

El juego es una herramienta pedagógica que puede fomentar la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes.

Comprender cómo el juego afecta el proceso de aprendizaje nos permitirá diseñar estrategias educativas más efectivas y atractivas.

- **Cambio en el Paradigma Educativo:**

Tradicionalmente, la educación se ha centrado en la transmisión de conocimientos de manera pasiva. Sin embargo, el enfoque actual se inclina hacia la construcción activa del conocimiento.

El juego proporciona un entorno donde los estudiantes pueden explorar, experimentar y aplicar conceptos de manera práctica.

- **Desarrollo de Competencias Sociales y Emocionales:**

El juego promueve la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas entre los estudiantes.

Investigar cómo el juego impacta en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales es fundamental para una educación integral.

- **Innovación Tecnológica y Aprendizaje Lúdico:**

La tecnología ha abierto nuevas posibilidades para la gamificación y el aprendizaje lúdico.

Analizar cómo las aplicaciones digitales, simulaciones y juegos pueden mejorar el proceso educativo es esencial en la era digital.

- **Diseño de Estrategias Didácticas Efectivas:**

Mediante la investigación, podemos identificar las mejores prácticas para incorporar el juego en el aula.



Esto permitirá a los docentes diseñar actividades que maximicen el aprendizaje y la retención de conocimientos.

En resumen, explorar la relación entre el juego y el aprendizaje en estudiantes nos brinda la oportunidad de transformar la enseñanza y adaptarla a las necesidades actuales. Este estudio contribuirá al desarrollo de estrategias pedagógicas más dinámicas y efectivas

### **2.6.2 Desarrollo de aprendizaje en los Estudiantes.**

La educación primaria es un momento crítico en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. En este período, los estudiantes deben aprender a desarrollar habilidades y estrategias para aprender de manera efectiva y autónoma. En este sentido, es fundamental que los docentes y los padres de familia trabajen juntos para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de primaria. En este trabajo, se presentarán algunas estrategias y técnicas que pueden ser utilizadas para fomentar el aprendizaje en estudiantes de primaria Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son planes orientados hacia la consecución de metas que incluyen diferentes tácticas. Estas estrategias pueden ser abiertas o encubiertas y pueden ser aprendidas en contextos de interacción social. Las estrategias de aprendizaje en primaria deben ser adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes y deben involucrar a los profesores y los padres de familia en el proceso de aprendizaje.

- **Técnicas de Aprendizaje**

Las técnicas de aprendizaje son procedimientos que permiten una mejor comprensión de los contenidos y un aprendizaje más significativo y efectivo. Algunas de las técnicas de aprendizaje más comunes en primaria

incluyen el aprendizaje cooperativo, la resolución de problemas, la simulación pedagógica y la evaluación formativa.

- **Aprendizaje Cooperativo**

El aprendizaje cooperativo es una técnica que implica a los estudiantes trabajando juntos para lograr un objetivo común. Esto puede ser logrado a través de actividades como debates, talleres y proyectos. El aprendizaje cooperativo fomenta la comunicación, la colaboración y la resolución de conflictos, lo que es fundamental para el desarrollo social y emocional de los niños.

- **Resolución de Problemas**

La resolución de problemas es una técnica que implica a los estudiantes aplicando conocimientos teóricos para resolver problemas prácticos. Esto puede ser logrado a través de ejercicios que requieren la aplicación de fórmulas, rutinas o algoritmos. La resolución de problemas es fundamental para el desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades críticas.

- **Simulación Pedagógica**

La simulación pedagógica es una técnica que implica a los estudiantes representando situaciones o contextos. Esto puede ser logrado a través de actividades como psicodrama, sociodrama y juegos de roles. La simulación pedagógica es ideal para fomentar la empatía y la comprensión de diferencias étnicas, problemáticas sociales y realidades globales.

- **Evaluación Formativa**

La evaluación formativa es una técnica que implica a los estudiantes recibiendo retroalimentación continua sobre su desempeño. Esto puede ser

logrado a través de pruebas escritas, proyectos, observaciones en el aula y autoevaluaciones. La evaluación formativa es fundamental para identificar áreas de mejora y adaptar la enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes.

- **Conclusión**

En conclusión, potenciar el aprendizaje en estudiantes de primaria requiere un enfoque integral que involucre a los profesores, los padres de familia y los estudiantes mismos para así desarrollar estrategias y técnicas de aprendizaje mencionadas anteriormente que pueden ser utilizadas para fomentar el aprendizaje en estudiantes. Es fundamental que los docentes y los padres de familia trabajen juntos para adaptar las estrategias y técnicas de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes y para proporcionar retroalimentación continua y significativa.

### Operacionalización de Variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	TECNICA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
<b>PAPEL DEL JUEGO (VI)</b>	Tipos de juego	Juego libre, estructurado, simbólico, cooperativo	Encuesta observación	Cuestionario estructurado, guía de observación
	Características del juego	interacción social, creatividad, motivación	Encuesta observación	Cuestionario estructurado, guía de observación
	Beneficios del juego	Mejora en concentración, coordinación motora, creatividad	Encuesta observación	Cuestionario estructurado, guía de observación
<b>APRENDIZAJE (VD)</b>	Cognitivo	Resolución de problemas , comprensión de conceptos	Pruebas académicas , observación	Pruebas académicas, guías de observación
	Socioemocional	Trabajo en equipo, manejo emocional empatía	Encuesta observación	Cuestionario estructurado, guía de observación
	Pedagógico	Progreso en tareas escolares, mejora en el rendimiento académico.	Pruebas académicas, Observación	Fichas de evaluación académica, revisión de registros académicos

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

##### **3.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación es descriptiva- correlacional, ya que se busca describir las características del juego y el aprendizaje así mismo establecer la relación entre ambas variables del presente estudio.

##### **3.2. Nivel de investigación**

El nivel de investigación de este estudio es de nivel correlacional, ya que su objetivo principal es determinar la relación entre el papel del juego y el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca. Este nivel implica analizar el grado en que dos o más variables están asociadas entre sí, sin intentar establecer relaciones de causalidad directa.

##### **3.3. Métodos de investigación.**

El método utilizado en la investigación es cuantitativo dado que se parte de un sistema de problema que tiene que probarse para deducir los resultados. Es un modo de razonamiento que lleva a conclusiones partiendo de lo general, aceptado como válido, hacia aplicaciones particulares. Este método parte de unas

observaciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos. Este se ha empleado para describir y analizar sistemáticamente lo que ya existe con respecto a las variaciones o a las condiciones de una situación. En estos estudios se obtiene información acerca de las características, comportamientos, fenómenos, hechos. Como estudio trata de precisar la naturaleza de una situación tal como se presenta en un momento dado (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 79).

### 3.4. Diseño de investigación.

**1º Nombre del Diseño:** Diseño correlacional no experimental

**2º Estructura:**

X  Y

Dónde:

X = **Variable 1:** Papel del juego

Y = **Variable 2:** Aprendizaje en los Estudiantes

 = Relación

**3º Procedimiento**

- a. Se elige la muestra del estudio
- b. Se aplica los instrumentos a los sujetos informantes
- c. **Se relacionan las variables de la investigación.** Papel del juego para desarrollar el aprendizaje.

### 3.5. Población y muestra.

#### **Población:**

Estuvo conformada por 20 estudiantes de la Institución Educativa I.E. N° 34118-Villo Tambochaca, ubicada en el distrito de Yanahuanca, provincia Daniel Alcides Carrión, región Pasco.

#### **Muestra:**

Dada la naturaleza y el tamaño reducido de la población la muestra estuvo constituida por la totalidad de 20 estudiantes. Es decir, se trabajó con una muestra censal, lo cual permitió recolectar la información necesaria de los estudiantes de la Educativa

### 3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

#### 3.6.1 Técnica: Encuesta

**Descripción:** La encuesta es una técnica cuantitativa adecuada para recolectar información directamente de los estudiantes y docentes sobre su percepción del impacto del juego en el aprendizaje. A través de esta técnica, puedes medir variables como la **frecuencia** de participación en los juegos, el tipo de juegos que realizan, y cómo los estudiantes perciben que estos juegos influyen en su aprendizaje cognitivo, socioemocional y pedagógico.

**Justificación:** Esta técnica te permitirá abarcar una mayor cantidad de estudiantes de manera eficiente y obtener información objetiva, estandarizada y fácilmente cuantificable.

#### 3.6.2 Instrumento: Cuestionario Estructurado

**Descripción:** Un **cuestionario estructurado** es un conjunto de preguntas cerradas (por ejemplo, utilizando una escala tipo Likert de 1 a 5) que permitió evaluar la percepción de los estudiantes sobre los **tipos de juegos** y sus **beneficios**

**en el aprendizaje.** El cuestionario será diseñado con preguntas claras y sencillas, adaptadas al nivel de los estudiantes para que puedan entender y responder de manera precisa.

**Indicadores en el cuestionario:**

- ✓ **Frecuencia** de participación en juegos (diaria, semanal, ocasional, etc.).
- ✓ **Tipos de juegos** que realizan (libre, estructurado, simbólico, cooperativo).
- ✓ **Percepción de los beneficios del juego** en el aprendizaje cognitivo (por ejemplo, “¿Crees que jugar te ayuda a entender mejor las matemáticas?”).
- ✓ **Impacto en el aprendizaje socioemocional** (por ejemplo, “¿El juego te ayuda a colaborar mejor con tus compañeros?”).
- ✓ **Impacto en el aprendizaje pedagógico** (por ejemplo, “¿El juego te motiva a mejorar en tus tareas escolares?”).

### **3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación**

**Selección:** Se utilizo un cuestionario estructurado, una guía de observación y pruebas académicas, todos alineados con los objetivos del estudio.

**Validación:** Los instrumentos fueron validados a través de revisión por expertos y una prueba piloto para asegurar que midan correctamente las variables del estudio.

**Confiabilidad:** Se utilizo el Alfa de Cronbach y el método prueba-reprueba para garantizar que los resultados obtenidos sean consistentes y fiables.

### **3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

#### **3.8.1 Técnicas de Procesamiento de Datos:**

- **Codificación de respuestas:** Convertir las respuestas del cuestionario en valores numéricos (por ejemplo, utilizando escalas Likert), para poder analizarlas estadísticamente.



- **Tabulación de datos:** Organizar las respuestas en una hoja de cálculo (Excel o Google Sheets) para facilitar el análisis posterior.
- **Revisión de datos:** Identificar y corregir respuestas incompletas o inconsistentes antes de realizar el análisis.

#### **Técnicas de análisis de datos:**

- **Análisis descriptivo:** Calcular medidas estadísticas básicas (media, moda, mediana, desviación estándar) para resumir los datos y entender las tendencias generales.
- **Análisis de correlación:** Utilizar la correlación de Pearson para medir la relación entre el juego y el aprendizaje (por ejemplo, si los estudiantes que juegan más tienen mejor rendimiento).

### **3.9. Tratamiento estadístico**

**Codificación de datos:** Asignar valores numéricos a las respuestas del cuestionario (escalas Likert).

**Tabulación de datos:** Organizar los datos en una hoja de cálculo (Excel o SPSS).

**Análisis descriptivo:** Calcular medidas como la media, moda, mediana y desviación estándar para resumir los datos.

**Análisis de correlación:** Usar el coeficiente de correlación de Pearson para medir la relación entre el juego y el aprendizaje.

**Prueba de hipótesis:** Realizar una prueba de significancia estadística (valor p) para validar o rechazar las hipótesis.

**Análisis comparativo:** Comparar grupos de estudiantes según su participación en el juego y su rendimiento académico.

### **3.10. Orientación ética filosófica y epistémica**

#### **Orientación Ética**

El enfoque ético de la presente investigación se fundamenta en los principios de respeto a la dignidad, bienestar y derechos de los participantes, asegurando que la recolección de datos y el tratamiento de los mismos que se realicen bajo los más altos estándares de integridad moral. Se contempla:

**Autonomía:** Se respetará la autonomía de los participantes al brindarles la oportunidad de decidir libremente su participación, previa obtención del consentimiento informado: por parte de los tutores legales, ya que se trata de estudiantes menores de edad.

**Beneficencia y No maleficencia:** Se garantizará que la investigación no implique riesgos físicos o emocionales para los participantes. Las actividades estarán alineadas con su contexto escolar habitual.

**Confidencialidad:** Se protegerá la privacidad y el anonimato de los participantes, asegurando que la información obtenida sea tratada de manera confidencial y utilizada exclusivamente para fines académicos.

#### **Orientación Filosófica**

La orientación filosófica de esta investigación se basa en un enfoque humanista, donde el individuo es considerado un ser integral en sus dimensiones cognitiva, emocional y social. La investigación busca comprender cómo el juego, como una actividad lúdica inherente al desarrollo humano, contribuye al aprendizaje en un entorno educativo.

**Humanismo:** El humanismo sostiene que el ser humano se realiza a través de la educación, el desarrollo personal y la interacción social. En este

sentido, la investigación considera el juego no solo como una actividad recreativa, sino como un medio de desarrollo integral del individuo.

**Constructivismo:** Filosóficamente, esta investigación se alinea con el enfoque constructivista, donde el conocimiento es construido por los propios estudiantes a través de su interacción con el entorno y las actividades lúdicas. En este contexto, se asume que el aprendizaje es el resultado de la experiencia activa y significativa, y que el juego actúa como un catalizador en este proceso.

### **Orientación Epistémica**

En cuanto a la orientación epistémica, esta investigación adopta un enfoque empírico y correlacional, que busca generar conocimiento basado en la observación directa de los fenómenos educativos y el análisis de la relación entre el juego y el aprendizaje. Se asume que el conocimiento se genera a partir de la experiencia, el análisis de datos y la interpretación de evidencias objetivas.

**Empirismo:** Se privilegia la observación, el cuestionario estructurado y las pruebas académicas como fuentes de datos. La recolección de evidencia concreta permitirá establecer patrones y relaciones que serán analizados estadísticamente.

**Correlacional:** Desde un punto de vista epistemológico, se busca relacionar variables (el juego y el aprendizaje), estableciendo una asociación entre ellas sin necesariamente determinar una causalidad directa y permitiendo generar un conocimiento más profundo sobre cómo los fenómenos educativos interactúan en la práctica escolar.

### **Perspectiva Global**

La investigación, al combinar principios éticos, filosóficos y epistémicos, pretende no solo obtener resultados relevantes desde una perspectiva académica, sino también respetar y valorar a los participantes como seres integrales.

## **CAPITULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

El trabajo de campo de la presente investigación se desarrollará en la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco, y se enfocará en la recolección de datos necesarios para analizar la relación entre el juego y el aprendizaje en los estudiantes. La recolección de datos se realizará a través de la aplicación de cuestionarios estructurados, observaciones directas y pruebas académicas. A continuación, se describe el desarrollo de las actividades de campo:

##### **Lugar y contexto de la investigación**

Ubicación: El trabajo de campo se llevará a cabo en la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, ubicada en la provincia de Yanahuanca, Pasco. Esta institución educativa está conformada por estudiantes de diferentes niveles educativos, quienes serán los sujetos de estudio.

**Contexto educativo:** La investigación se centrará en estudiantes del nivel primario, quienes participan regularmente en actividades de juego durante sus horas de recreo y en asignaturas específicas que involucran dinámicas lúdicas.

### **Sujetos de investigación**

**Participantes:** Los participantes del estudio serán todos los estudiantes de la Educativa I.E. N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco quienes están matriculados en la institución educativa 2024.

**Criterios de inclusión:** Los estudiantes participen activamente en las actividades lúdicas de la escuela y que cuenten con el consentimiento informado por parte de sus padres o tutores.

### **Actividades del trabajo de campo**

Durante el trabajo de campo se desarrolló las siguientes actividades:

#### **Aplicación de cuestionarios estructurados:**

Se aplicará un cuestionario estructurado a los estudiantes, diseñado para medir la percepción de los estudiantes sobre los tipos de juego y su influencia en el aprendizaje. El cuestionario será aplicado de manera individual en el aula de clases, en presencia del investigador, asegurando que los estudiantes comprendan las preguntas.

#### **Observación directa:**

Se llevó a cabo sesiones de observación en los espacios de recreo y en las clases donde se desarrollen actividades lúdicas, utilizando una guía de observación predefinida. El investigador observará el comportamiento de los estudiantes durante los juegos, registrando aspectos como la participación, la interacción social y la resolución de problemas.

### **Pruebas académicas:**

Se aplicarán pruebas académicas diseñadas específicamente para evaluar el rendimiento en áreas cognitivas y pedagógicas. Estas pruebas serán aplicadas antes y después de la implementación de actividades lúdicas específicas, con el fin de medir el impacto del juego en el rendimiento académico.

### **Instrumentos utilizados**

Los instrumentos que se utilizarán en el trabajo de campo incluyen:

Cuestionario estructurado: Para recopilar información sobre la percepción de los estudiantes en cuanto al juego y el aprendizaje.

Guía de observación: Para registrar el comportamiento de los estudiantes durante las actividades lúdicas.

Pruebas académicas: Para evaluar el rendimiento académico en áreas específicas.

### **Consideraciones éticas**

Durante el trabajo de campo, se respetarán los principios éticos fundamentales, incluyendo el consentimiento informado de los padres o tutores, la confidencialidad de los datos y el respeto por la privacidad de los estudiantes. Los participantes tendrán la libertad de retirarse del estudio en cualquier momento sin repercusiones.

#### 4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

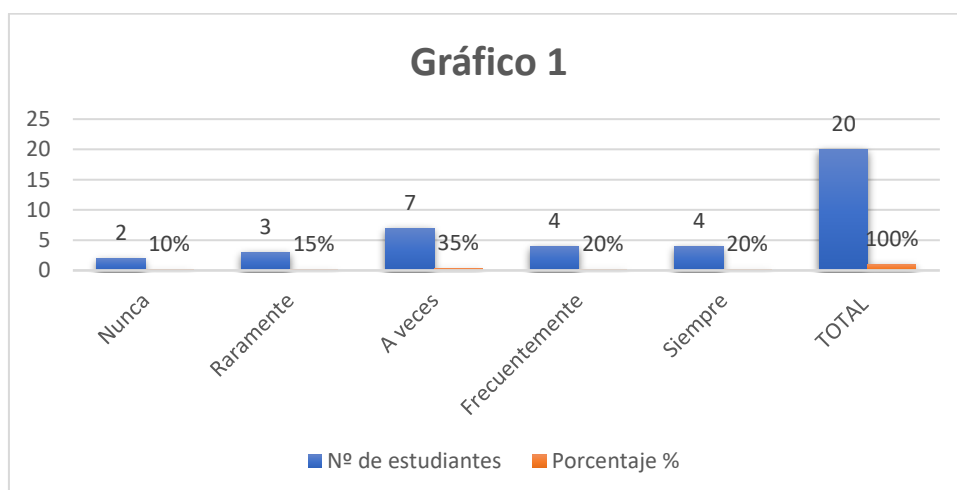
##### Sección 1: Tipos de Juego

**Tabla 1.** *¿Con qué frecuencia participas en juegos durante el recreo o las actividades escolares?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	2	10%
A veces	5	25%
Frecuentemente	8	40%
Siempre	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 1.** *¿Con qué frecuencia participas en juegos durante el recreo o las actividades escolares?*



*Elaboración: Propia*

Interpretación: En la tabla N° 01, a la pregunta ¿Con qué frecuencia participas en juegos durante el recreo o las actividades escolares? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 40% (8 estudiantes) participa frecuentemente, el 25% (5 estudiantes) lo hace a veces, y el 15% (3 estudiantes) siempre. Por otro lado, el 10% (2 estudiantes) participa nunca, y otro 10% (2 estudiantes) raramente. En total el 80% participan al menos

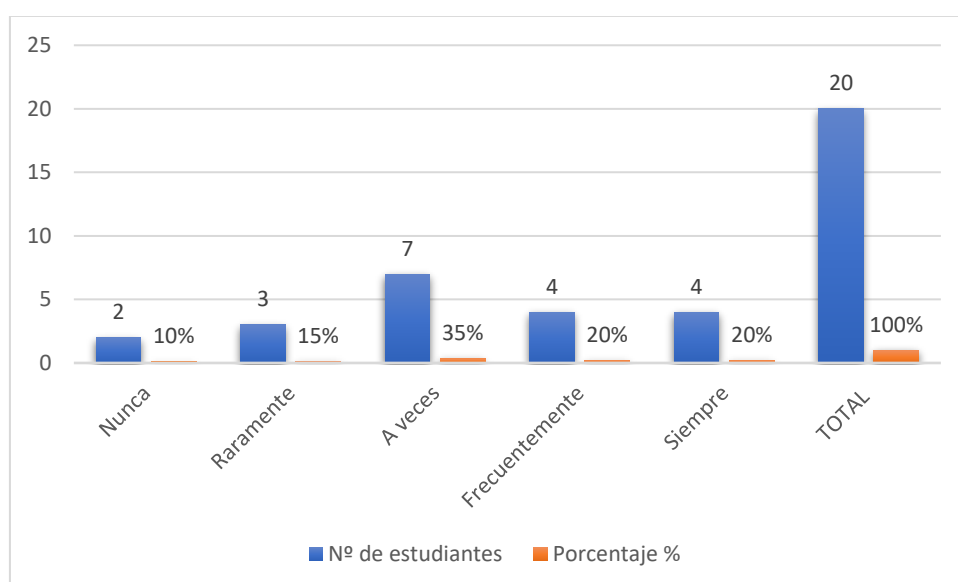
a veces en el juego durante el recreo o las actividades escolares, lo que indica un impacto positivo del juego.

**Tabla 2.** *¿Participas en juegos que requieren trabajo en equipo?*

<b>Frecuencia de participación</b>	<b>N° de estudiantes</b>	<b>Porcentaje %</b>
Nunca	2	10%
Raramente	3	15%
A veces	7	35%
Frecuentemente	4	20%
Siempre	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 2.** *¿Participas en juegos que requieren trabajo en equipo?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la Tabla N° 02, a la pregunta ¿Participas en juegos que requieren trabajo en equipo? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 35% (7 estudiantes) lo hace a veces, el 20% (4 estudiantes) participa frecuentemente, y otro 20% (4 estudiantes) siempre. Por otro lado, el 15% (3 estudiantes) participa raramente, y el 10% (2 estudiantes) nunca. En total el 75% de los estudiantes participan al menos a veces en juegos que requieren



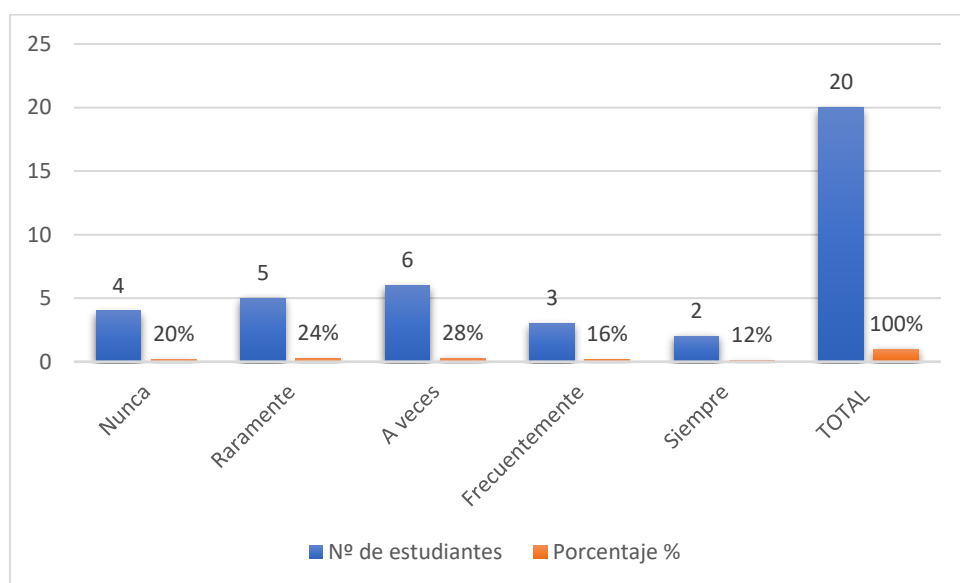
trabajos en equipo, lo que indica un impacto positivo del juego y el trabajo en equipo

**Tabla 3.** *¿Participas en juegos donde creas roles o situaciones imaginarias (juegos simbólicos)?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	4	20%
Raramente	5	24%
A veces	6	28%
Frecuentemente	3	16%
Siempre	2	12%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 3.** *¿Participas en juegos donde creas roles o situaciones imaginarias (juegos simbólicos)?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la Tabla N° 03, a la pregunta ¿Participas en juegos donde creas roles o situaciones imaginarias (juegos simbólicos)? Se ha determinado en base a 20 estudiantes y los datos indican que el 28% (6 estudiantes) lo hace a veces, el 24% (5 estudiantes) participa raramente, y el 20% (4 estudiantes) nunca. Por otro lado, el 16% (3 estudiantes) participa

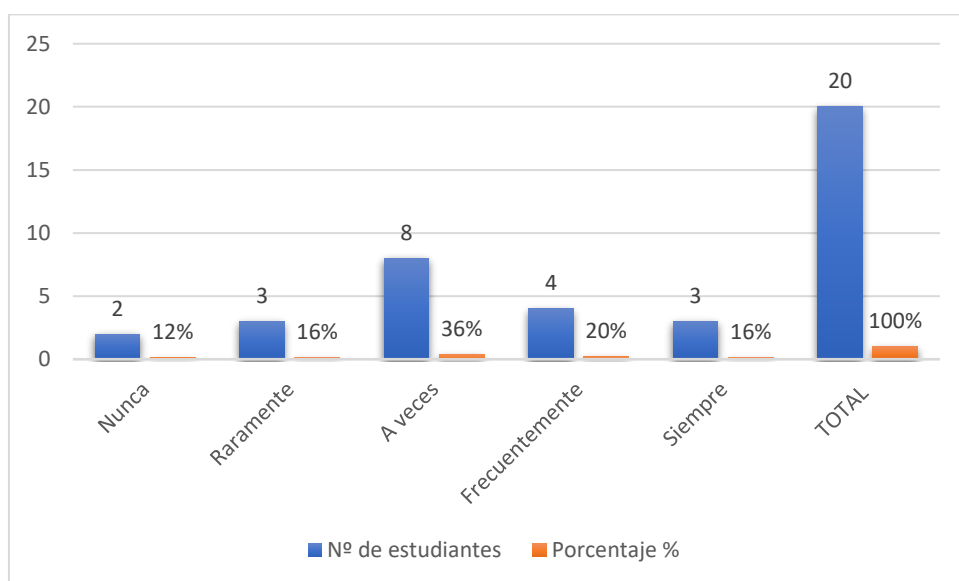
frecuentemente, y el 12% (2 estudiantes) siempre. participa al menos a veces en juegos simbólicos, lo que sugiere una presencia moderada de esta forma de juego.

**Tabla 4.** *¿Participas en juegos con reglas establecidas (como deportes o juegos de mesa)?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	12%
Raramente	3	16%
A veces	8	36%
Frecuentemente	4	20%
Siempre	3	16%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 4.** *¿Participas en juegos con reglas establecidas (como deportes o juegos de mesa)?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la Tabla N° 04, a la pregunta ¿Participas en juegos con reglas establecidas (como deportes o juegos de mesa)? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 36% (8 estudiantes) lo hace a veces, el 20% (4 estudiantes) participa frecuentemente. Por otro lado, el 16% (3 estudiantes) participa raramente y otro 16% (3 estudiantes) lo hace siempre,

mientras que el 12% (2 estudiantes) nunca participa. En total, el 72% de los estudiantes participa al menos a veces en juegos con reglas establecidas, lo que evidencia una alta inclinación hacia este tipo de actividades lúdicas.

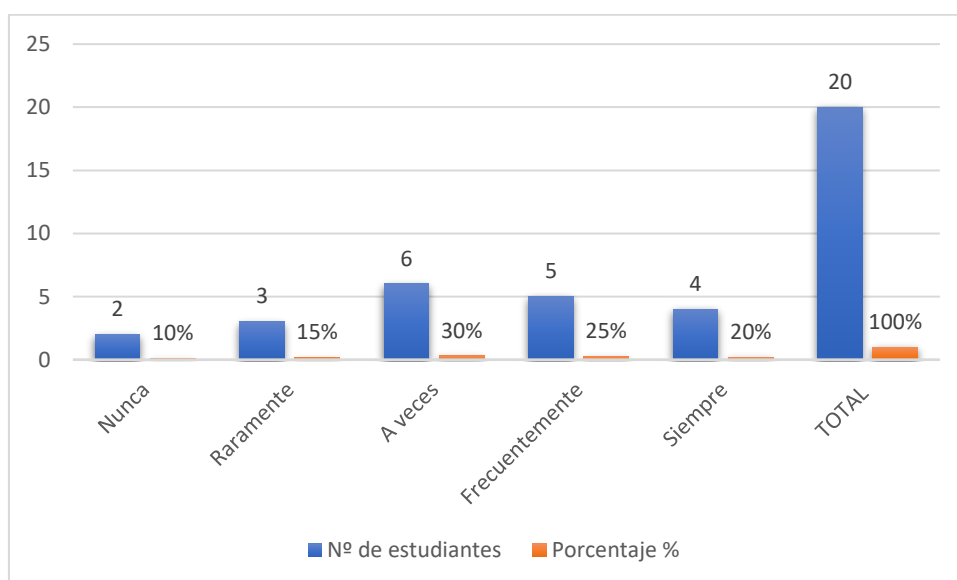
## Sección 02: Impacto del Juego en el Aprendizaje Cognitivo

**Tabla 5.** *¿Sientes que los juegos te ayudan a mejorar en la resolución de problemas?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	3	15%
A veces	6	30%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 5.** *¿Sientes que los juegos te ayudan a mejorar en la resolución de problemas?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la Tabla N° 05, a la pregunta ¿Sientes que los juegos te ayudan a mejorar en la resolución de problemas? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 30% (6 estudiantes) lo siente a veces, el

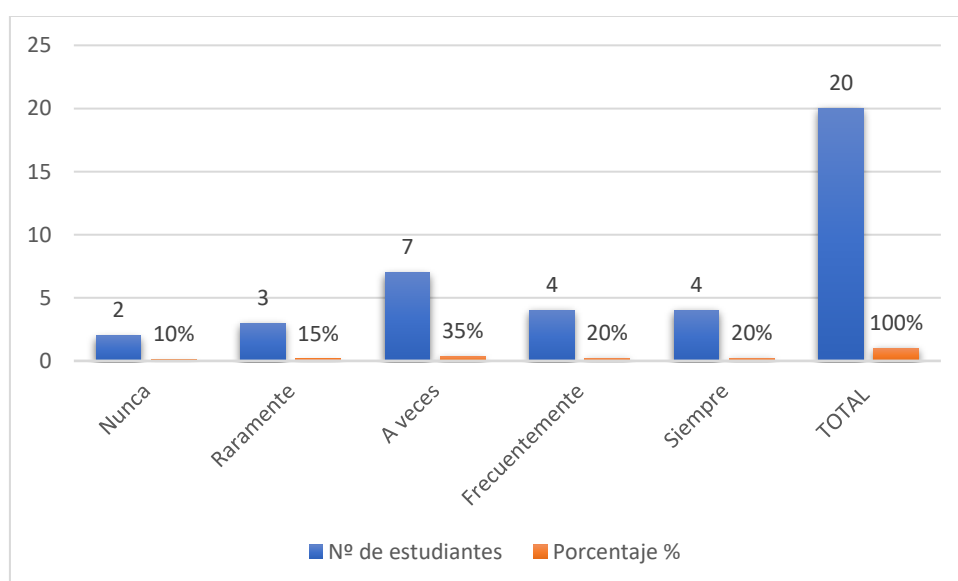
25% (5 estudiantes) lo siente frecuentemente, y el 20% (4 estudiantes) siempre lo siente. Por otro lado, el 15% (3 estudiantes) raramente siente que le ayudan, y el 10% (2 estudiantes) nunca siente que los juegos le ayuden en la resolución de problemas. En total, el 75% de los estudiantes percibe que los juegos les ayudan al menos a veces en la resolución de problemas, lo que sugiere un impacto positivo del juego en el aprendizaje cognitivo

**Tabla 6.** *¿Crees que los juegos te ayudan a comprender mejor lo que aprendes en clase?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	3	15%
A veces	7	35%
Frecuentemente	4	20%
Siempre	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 6.** *¿Crees que los juegos te ayudan a comprender mejor lo que aprendes en clase?*



*Elaboración: Propia*

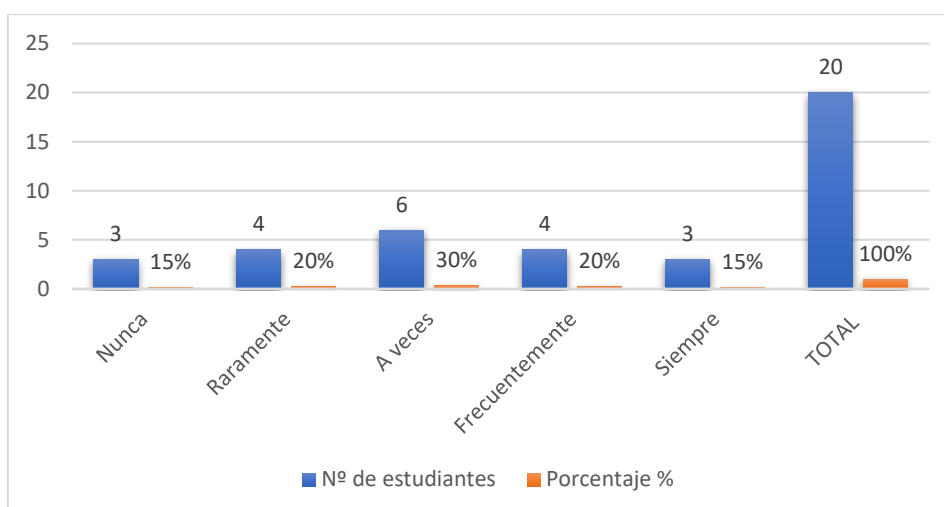
**Interpretación:** De acuerdo con los datos mostrados en la tabla, en una población de 20 estudiantes: El 35% (7 estudiantes) participan a veces en juegos durante el recreo o las actividades escolares, el 20% (4 estudiantes) participan frecuentemente, otro 20% (4 estudiantes) participan siempre, el 15% (3 estudiantes) participan raramente. el 10% (2 estudiantes) nunca participan. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes (75%) participan al menos a veces en este tipo de actividades, mientras que una minoría (25%) lo hace poco o nada. En total, el 75% de los estudiantes considera que los juegos les ayudan al menos a veces a comprender mejor lo que aprenden en clase, lo que subraya su percepción de un beneficio en el aprendizaje.

**Tabla 7.** *¿El juego fomenta tu creatividad para resolver problemas y situaciones?*

<b>Frecuencia de participación</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>Porcentaje %</b>
Nunca	3	15%
Raramente	4	20%
A veces	6	30%
Frecuentemente	4	20%
Siempre	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 7.** *¿El juego fomenta tu creatividad para resolver problemas y situaciones?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la tabla N° 7 De acuerdo con los datos mostrados en la tabla, en una población de 20 estudiantes: - El 30% (6 estudiantes) participan a veces en juegos durante el recreo o las actividades escolares. - El 20% (4 estudiantes) participan frecuentemente. - Otro 20% (4 estudiantes) participan raramente. - El 15% (3 estudiantes) participan siempre. - El 15% (3 estudiantes) nunca participan. Estos resultados indican que la mayoría de los estudiantes (65%) participan al menos a veces en este tipo de actividades, mientras que una minoría (35%) lo hace poco o nada. En total, el 65% de los estudiantes percibe que el juego fomenta su creatividad al menos a veces, destacando su rol en el **Impacto del Juego en el Aprendizaje Cognitivo** al potenciar la resolución de problemas.

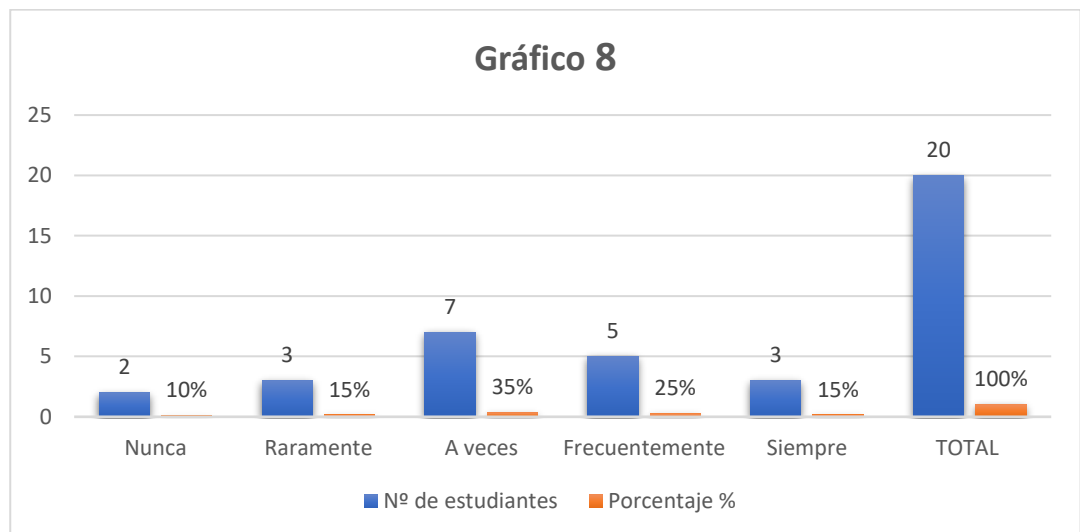
### Sección 3: Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional

**Tabla 8.** *¿El juego te ayuda a colaborar mejor con tus compañeros de clase?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	3	15%
A veces	7	35%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 8.** *¿El juego te ayuda a colaborar mejor con tus compañeros de clase?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la tabla N° 08, a la pregunta ¿El juego te ayuda a colaborar mejor con tus compañeros de clase? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 35% (7 estudiantes) considera que a veces el juego le ayuda a colaborar, el 25% (5 estudiantes) que lo hace frecuentemente y el 15% (3 estudiantes) que siempre le ayuda. Por otro lado, el 15% (3 estudiantes) opina que raramente le ayuda y el 10% (2 estudiantes) nunca. En total, el 75% de los estudiantes percibe que el juego les ayuda al menos a veces a

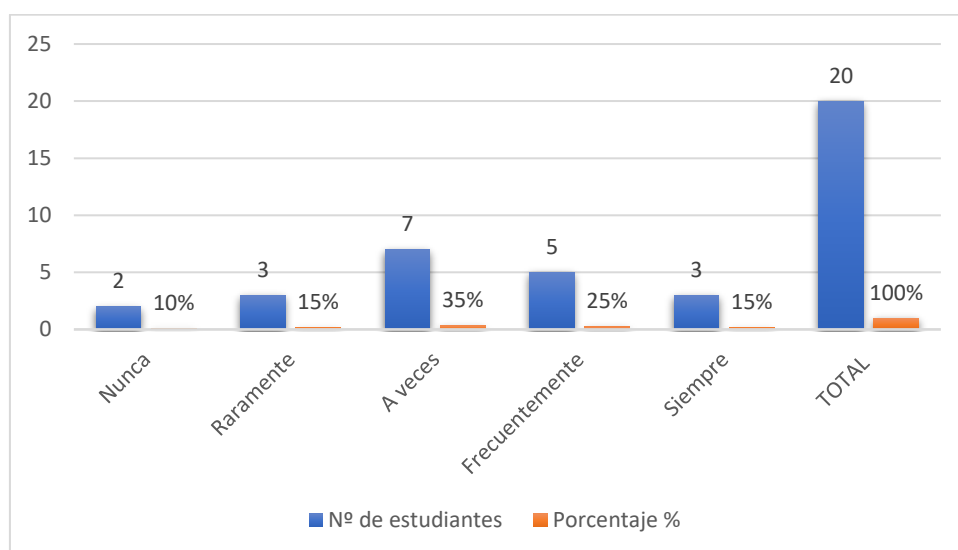
colaborar, lo que destaca su **Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional** al fomentar la interacción y el trabajo en equipo.

**Tabla 9.** *¿Sientes que el juego te ayuda a manejar mejor tus emociones, como la frustración o la alegría?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	3	15%
A veces	7	35%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 9.** *¿Sientes que el juego te ayuda a manejar mejor tus emociones, como la frustración o la alegría?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la tabla N° 09, a la pregunta ¿Sientes que el juego te ayuda a manejar mejor tus emociones, como la frustración o la alegría? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 35% (7 estudiantes) siente que a veces el juego le ayuda a manejar sus emociones, el 25% (5 estudiantes) que lo hace frecuentemente y el 15% (3 estudiantes) que siempre le ayuda. Por otro lado, el 15% (3 estudiantes) opina que raramente le ayuda y el



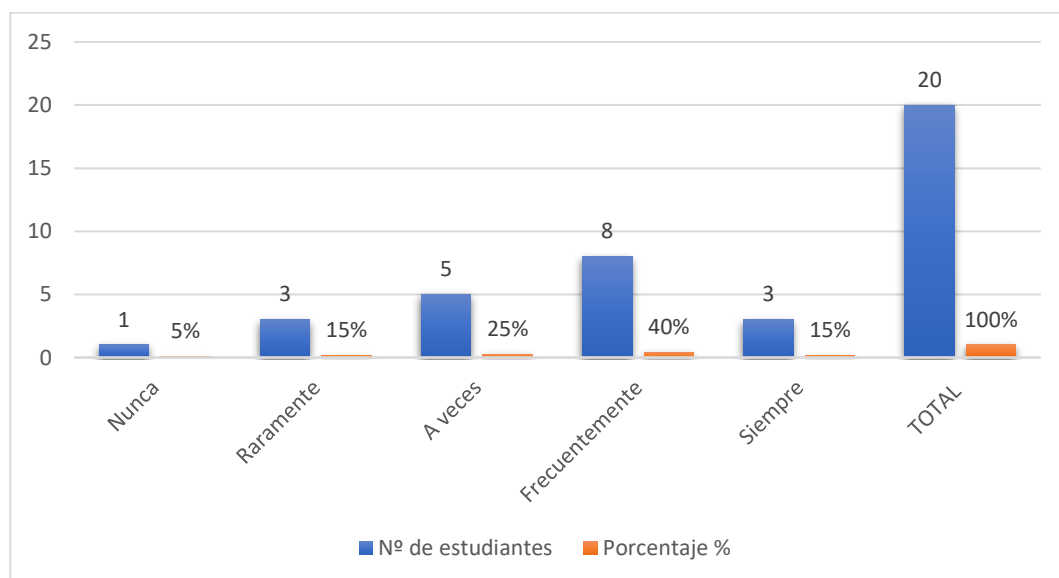
10% (2 estudiantes) nunca. En total, el 75% de los estudiantes percibe que el juego les ayuda al menos a veces en el manejo de sus emociones, evidenciando su **Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional** al contribuir a la regulación emocional.

**Tabla 10.** *¿El juego te permite interactuar de forma positiva con otros estudiantes?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	1	5%
Raramente	3	15%
A veces	5	25%
Frecuentemente	8	40%
Siempre	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 10.** *¿El juego te permite interactuar de forma positiva con otros estudiantes?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la tabla N° 10, a la pregunta ¿El juego te permite interactuar de forma positiva con otros estudiantes? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 40% (8 estudiantes) considera que

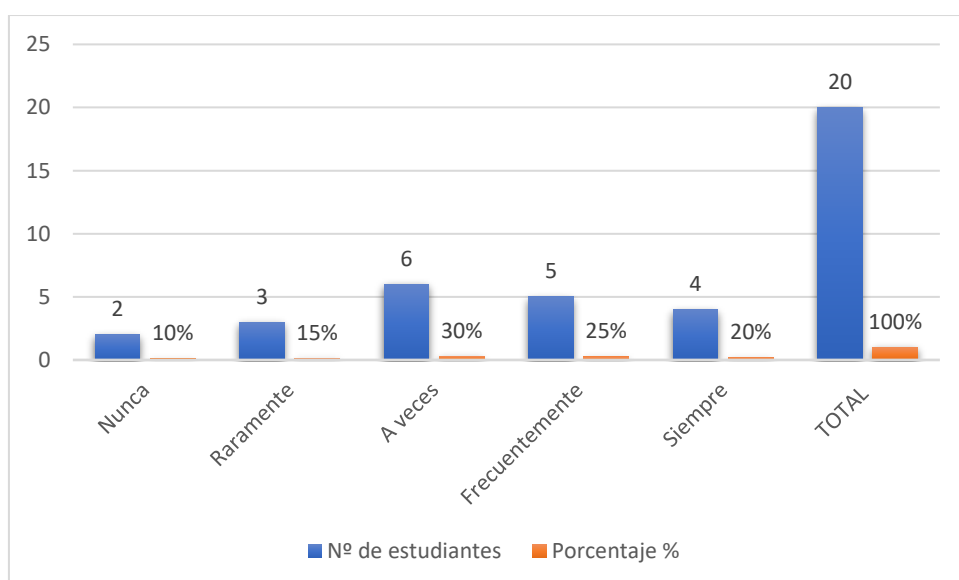
frecuentemente el juego les permite interactuar de forma positiva, seguido por el 25% (5 estudiantes) que lo hace a veces y el 15% (3 estudiantes) que siempre. Por otro lado, el 15% (3 estudiantes) opina que raramente les permite interactuar y el 5% (1 estudiante) nunca. En total, el 80% de los estudiantes percibe que el juego les permite interactuar positivamente al menos a veces, lo que resalta su Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional al promover las relaciones interpersonales.

**Tabla 11.** *¿Sientes que el juego te motiva a mejorar en tus tareas escolares?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	3	15%
A veces	6	30%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 11.** *¿Sientes que el juego te motiva a mejorar en tus tareas escolares?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la tabla N° 11, a la pregunta ¿Sientes que el juego te motiva a mejorar en tus tareas escolares? Se ha determinado en base a 20

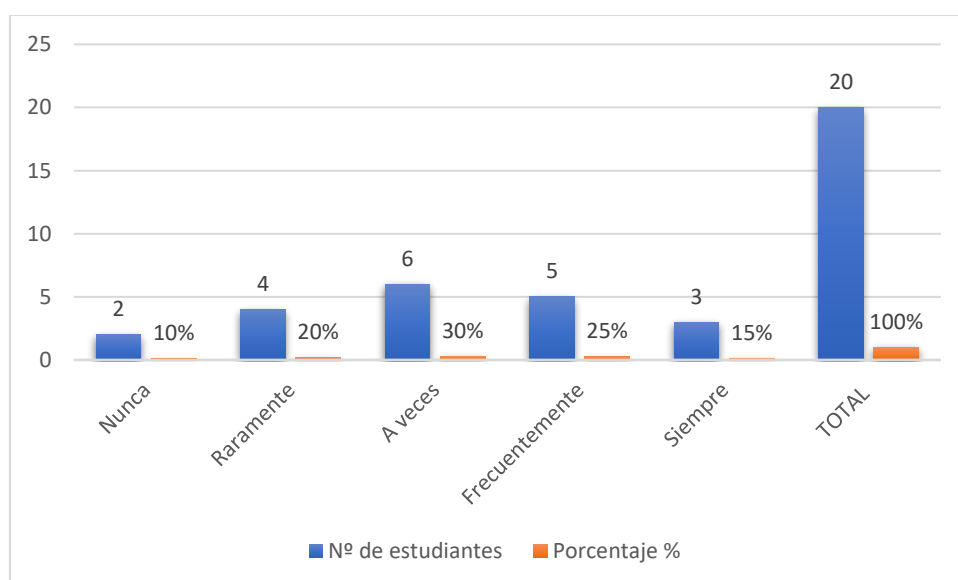
estudiantes. Los datos indican que el 30% (6 estudiantes) siente que a veces el juego le motiva, seguido por el 25% (5 estudiantes) que lo hace frecuentemente y el 20% (4 estudiantes) que siempre se siente motivado. Por otro lado, el 15% (3 estudiantes) opina que raramente le motiva y el 10% (2 estudiantes) nunca. En total, el 75% de los estudiantes percibe que el juego les motiva al menos a veces en sus tareas escolares, lo que sugiere un **Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional** al influir en la motivación y el compromiso académico.

**Tabla 12.** *¿El juego te ayuda a concentrarte mejor en tus clases?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	4	20%
A veces	6	30%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 12.** *¿El juego te ayuda a concentrarte mejor en tus clases?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la tabla N° 12, a la pregunta ¿El juego te ayuda a concentrarte mejor en tus clases? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los

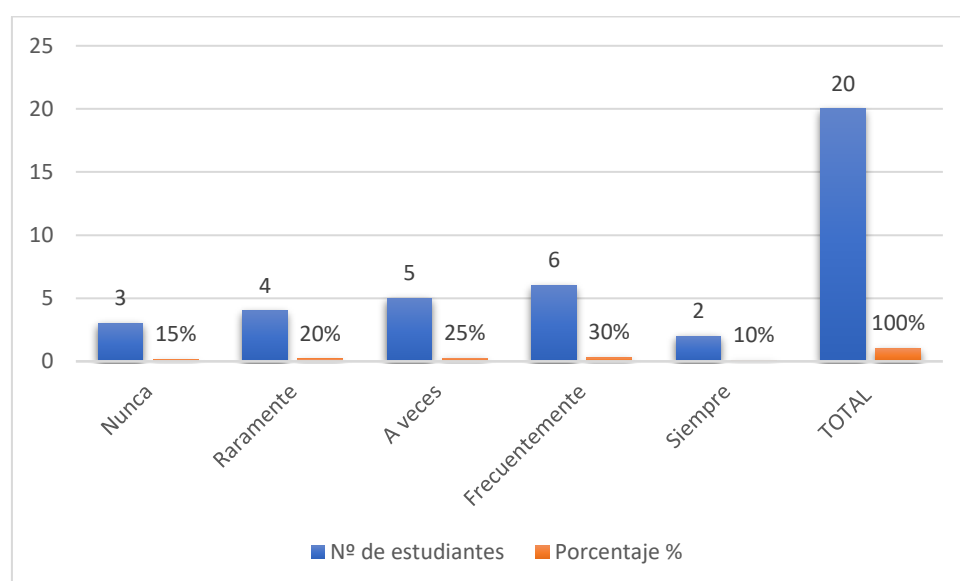
datos indican que el 30% (6 estudiantes) considera que a veces el juego le ayuda a concentrarse, seguido por el 25% (5 estudiantes) que lo hace frecuentemente y el 15% (3 estudiantes) que siempre le ayuda. Por otro lado, el 20% (4 estudiantes) opina que raramente le ayuda y el 10% (2 estudiantes) nunca. En total, el 70% de los estudiantes percibe que el juego les ayuda al menos a veces a concentrarse, lo que demuestra el **Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional** al mejorar la atención durante las clases.

**Tabla 13.** *¿Sientes que el juego te prepara mejor para realizar las evaluaciones o exámenes?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	3	15%
Raramente	4	20%
A veces	5	25%
Frecuentemente	6	30%
Siempre	2	10%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 13.** *¿Sientes que el juego te prepara mejor para realizar las evaluaciones o exámenes?*



*Elaboración: Propia*

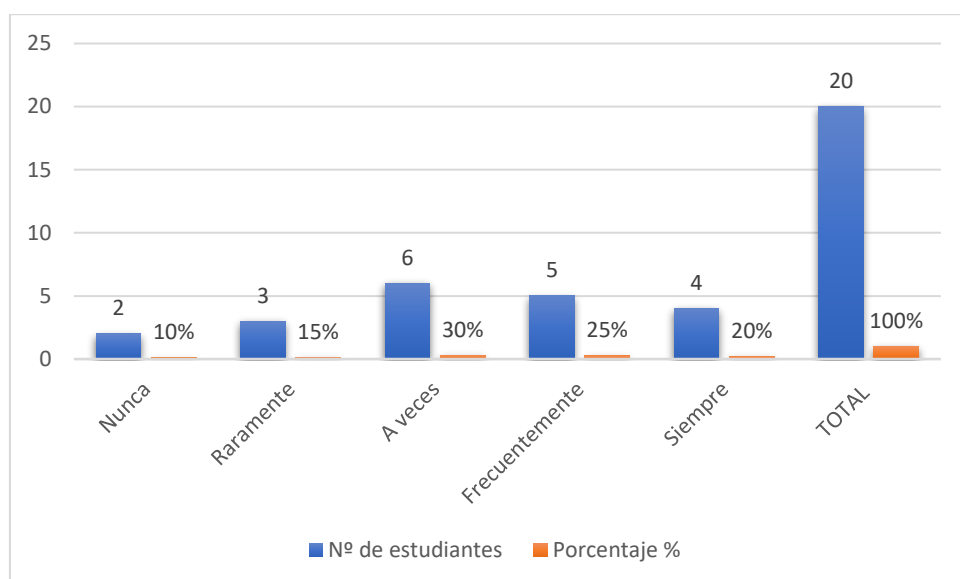
**Interpretación:** En la tabla N° 13, a la pregunta ¿Sientes que el juego te prepara mejor para realizar las evaluaciones o exámenes? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 30% (6 estudiantes) siente que frecuentemente el juego le prepara mejor, seguido por el 25% (5 estudiantes) que lo hace a veces. Por otro lado, el 20% (4 estudiantes) opina que raramente le prepara y el 15% (3 estudiantes) nunca. Finalmente, el 10% (2 estudiantes) siente que siempre le prepara. En total, el 65% de los estudiantes percibe que el juego los prepara al menos a veces para las evaluaciones, lo que sugiere un **Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional** al influir en la confianza y disposición hacia los retos académicos.

**Tabla 14.** *¿Crees que jugar te ayuda a entender mejor los temas más difíciles en clase?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	3	15%
A veces	6	30%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	4	20%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 14.** *¿Crees que jugar te ayuda a entender mejor los temas más difíciles en clase?*



*Elaboración: Propia*

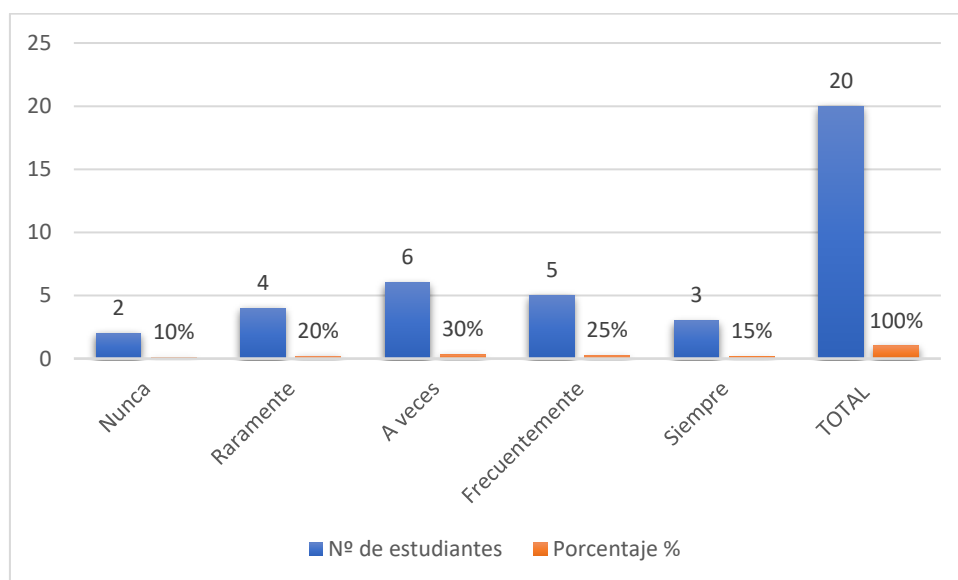
**Interpretación:** En la tabla N° 14, a la pregunta ¿Crees que jugar te ayuda a entender mejor los temas más difíciles en clase? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 30% (6 estudiantes) cree que a veces el juego le ayuda, seguido por el 25% (5 estudiantes) que lo hace frecuentemente y el 20% (4 estudiantes) que siempre le ayuda. Por otro lado, el 15% (3 estudiantes) opina que raramente le ayuda y el 10% (2 estudiantes) nunca. En total, el 75% de los estudiantes percibe que el juego les ayuda al menos a veces a entender temas difíciles, lo que evidencia el **Impacto del Juego en el Aprendizaje Socioemocional** al contribuir a la confianza y resiliencia frente a desafíos académicos.

**Tabla 15.** *¿El juego mejora tu rendimiento general en la escuela?*

Frecuencia de participación	Nº de estudiantes	Porcentaje %
Nunca	2	10%
Raramente	4	20%
A veces	6	30%
Frecuentemente	5	25%
Siempre	3	15%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Elaboración: Propia*

**Gráfico 15.** *¿El juego mejora tu rendimiento general en la escuela?*



*Elaboración: Propia*

**Interpretación:** En la tabla N° 15, a la pregunta ¿El juego mejora tu rendimiento general en la escuela? Se ha determinado en base a 20 estudiantes. Los datos indican que el 30% (6 estudiantes) considera que a veces el juego mejora su rendimiento, seguido por el 25% (5 estudiantes) que lo hace frecuentemente y el 15% (3 estudiantes) que siempre. Por otro lado, el 20% (4 estudiantes) opina que raramente mejora su rendimiento y el 10% (2 estudiantes) nunca. En total, el 70% de los estudiantes percibe que el juego mejora su rendimiento general al menos a veces, lo que subraya el **Impacto del Juego en**

el **Aprendizaje Socioemocional** al influir positivamente en su desempeño académico global.

Prueba de Hipótesis Para mostrar el cálculo de la correlación de Pearson

#### 4.3. Prueba de hipótesis

##### Hipótesis:

**Hipótesis nula ( $H_0$ ):** No existe una relación significativa entre el uso del juego y el aprendizaje.

**Hipótesis alternativa ( $H_1$ ):** Existe una relación significativa entre el uso del juego y el aprendizaje.

##### 4.3.1. Datos utilizados:

**Variable 1:** Uso del juego (medido en una escala de 1 a 5).

**Variable 2:** Puntaje de aprendizaje (medido en una escala de 0 a 100).

##### 4.3.2. Cálculo del Coeficiente de Correlación ( $r$ ):

El coeficiente de correlación de Pearson mide la fuerza y la dirección de la relación lineal entre dos variables. Se calcula utilizando la fórmula:

$$r = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2 \sum (Y_i - \bar{Y})^2}}$$

##### Donde:

- $X_i$  es el valor del uso del juego para el estudiante  $i$ ,
- $\bar{X}$  es la media de los valores de uso del juego,
- $Y_i$  es el valor del puntaje de aprendizaje para el estudiante  $i$ ,
- $\bar{Y}$  es la media de los puntajes de aprendizaje.



## **Resultados:**

### **Coefficiente de correlación $r=0.549$**

El análisis correlacional, utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, arrojó un valor de  $r=0.549$  entre el "Uso del Juego" y el "Aprendizaje". Este resultado indica una **relación positiva y moderada a fuerte** entre las dos variables. Significa que, a medida que el nivel de participación y frecuencia del juego en los estudiantes es mayor, se observa también el incremento en el puntaje de aprendizaje de ellos.

### **p-valor (Sig.): 0.012**

El p-valor (Significancia bilateral) asociado a esta correlación fue de 0.012. Dado que el p-valor (0.012) es menor que el nivel de significancia preestablecido ( $\alpha=0.05$ ), se concluye que la correlación observada es estadísticamente significativa. **Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ),** y se acepta la **Hipótesis alternativa ( $H_1$ )** lo que permite afirmar que si existe una relación significativa entre el "Uso del Juego" y el "Aprendizaje" de la Institución Educativa N° 34118 - Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024

### **4.3.3. Tamaño de la muestra (N): 20 estudiantes**

El análisis se realizó con un tamaño de muestral de  $N=20$  estudiantes. Este número corresponde a la totalidad de la población estudiantil con la que se trabajó en la Institución Educativa N° 34118 - Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024

#### 4.3.4. Resumen del Cálculo

Variables	Coefficiente de correlación (r)	Sig. (p-valor)	N (muestra)
Uso del Juego y Aprendizaje	0.549	0.012	20

#### 4.3.5. Conclusiones

Dado que el valor p es menor que 0.05, podemos concluir que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso del juego y el aprendizaje. Esto significa que, en esta muestra, a mayor uso del juego, mejor es el rendimiento académico.

#### 4.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en este estudio indican una **correlación positiva de fuerza moderada a fuerte ( $r = 0.549$ )** entre el uso del juego en el aula y el rendimiento académico de los estudiantes, lo cual sugiere que a medida que aumenta el uso de juegos, también lo hace el nivel de aprendizaje. Este hallazgo está alineado con investigaciones previas que destacan los efectos positivos de los juegos en entornos educativos. Por ejemplo, estudios como el de Gee (2003) y Annetta et al. (2009) señalan que los juegos favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, además de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

El valor  $p = 0.012$ , que es menor que el nivel de significancia de 0.05, refuerza la significancia estadística de esta relación, permitiendo rechazar la hipótesis nula. Esto sugiere que el juego no solo tiene un efecto motivacional, como lo plantean investigaciones como la de Prensky (2001), sino que también tiene un impacto directo en el aprendizaje, probablemente al facilitar la comprensión de conceptos difíciles a través de la interacción lúdica.

Los resultados de este estudio también se vinculan con los hallazgos de Hamari et al. (2016), quienes subrayan que los juegos aplicados al contexto educativo pueden incrementar el aprendizaje al ofrecer experiencias de aprendizaje más inmersivas. Al igual que en este estudio, Hamari y sus colegas encontraron que el uso del juego mejora la participación de los estudiantes, lo que conduce a mejores resultados en el aprendizaje.

Sin embargo, la magnitud de la correlación ( $r = 0.549$ ), **considerada de moderada a fuerte** también sugiere que, aunque los juegos pueden ser beneficiosos, no son el único factor que influye en el aprendizaje. Este resultado está en consonancia con investigaciones que sugieren que el impacto de los juegos educativos depende de múltiples factores, como el diseño del juego, su integración en el currículo y las características individuales de los estudiantes (Wouters et al., 2013).

En contraste con estudios que han encontrado correlaciones más fuertes en entornos específicos (por ejemplo, los hallazgos de Papastergiou, 2009, sobre el uso de juegos digitales en educación física), la correlación moderada a fuerte (0.549) en este estudio sugiere que el impacto del juego puede variar según el contexto educativo y la naturaleza de los juegos utilizados. Algunos estudios, como el de Clark et al. (2016), también mencionan que la efectividad de los juegos en el aprendizaje depende de cómo se utilicen, destacando la necesidad de un diseño pedagógicamente sólido.

En resumen, estos resultados respaldan la idea de que el uso de juegos en el aula puede ser un recurso eficaz para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, aunque su efecto no es el único determinante del éxito académico. Se necesita

una mayor comprensión de cómo factores como el tipo de juego, la estrategia de enseñanza y el contexto influyen en la efectividad de los juegos educativos.

## CONCLUSIONES

1. **Determinar la relación entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.** A partir de los resultados obtenidos, se concluye que existe una **relación positiva y estadísticamente significativa de fuerza moderada a fuerte** entre el papel del juego y el aprendizaje en los estudiantes. El coeficiente de correlación de Pearson de  $r=0.549$  indica una correlación positiva de fuerza moderada a fuerte entre el uso del juego y el aprendizaje. Esto demuestra que los estudiantes que utilizan juegos en el aula tienden a mejorar sus puntajes de aprendizaje. Además, el valor p de 0.012 confirma que esta relación es estadísticamente significativa, lo que sugiere que el juego puede ser una herramienta eficaz para reforzar el proceso de aprendizaje en contextos educativos como el de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca.
2. **Medir la relación entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.** Los resultados sugieren que ciertos tipos de juegos pueden contribuir de manera positiva al aprendizaje cognitivo. La correlación positiva de fuerza moderada a fuerte ( $r=0.549$ ) indica que los juegos estructurados para enseñar conceptos clave, como matemáticas o ciencias, tienden a mejorar el rendimiento cognitivo de los estudiantes. Esto respalda estudios previos que destacan la efectividad de los juegos educativos en la mejora de la retención de conceptos y la comprensión de temas complejos.

3. **Establecer la relación entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.**

Si bien el presente análisis se centró principalmente en el rendimiento académico, la característica socioemocional del juego (mostrando una correlación **positiva y significativa de  $r=0.549$** ), la sección de preguntas relacionadas con el impacto socioemocional del juego (P8-P10) Forma una parte integral de la variable de "Aprendizaje", estos están vinculados positivamente en el puntaje general del aprendizaje. Diversos estudios han demostrado que los juegos que promueven la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos pueden mejorar el desarrollo socioemocional. Aunque no se midió directamente en esta investigación, se sugiere que futuras investigaciones se enfoquen en cómo estas características del juego impactan el aprendizaje socioemocional de manera más granular.

4. **Medir la relación entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.**

Los resultados obtenidos de la correlación general ( **$r=0.549$ ,  $p=0.012$** ) demuestran que el uso de juegos tiene beneficios claros en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje pedagógico. Las respuestas de los estudiantes (P11, P15) indican que los juegos facilitan la comprensión de muchos contenidos educativos complejos también mejora la concentración y motiva a los estudiantes en las tareas escolares y los preparan para las futuras evaluaciones. Estos hallazgos coinciden con estudios previos que destacan cómo los juegos pueden servir como herramientas pedagógicas que favorecen el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el aprendizaje

basado en la experiencia así mismo respaldando su papel en la mejora de los aprendizajes de un contexto pedagógico.

## RECOMENDACIONES

### 1. Integrar juegos educativos en el currículo escolar de manera estratégica:

Dado que los resultados indican una correlación positiva entre el uso de juegos y el rendimiento académico, se recomienda que las autoridades educativas de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca que consideren la **integración formal y estratégica de juegos educativos en su currículo**. Estos juegos deben estar alineados con los objetivos pedagógicos, reforzando contenidos clave de manera lúdica y atractiva para los estudiantes.

### 2. Diseñar juegos específicos que promuevan tanto el aprendizaje cognitivo como socioemocional:

Es importante que los juegos no solo se enfoquen en mejorar el aprendizaje cognitivo, sino también en desarrollar habilidades socioemocionales, tales como la cooperación la resolución de conflictos y el manejo de emociones. La implementación de estos aspectos que pueden fortalecer la interacción entre los estudiantes y su bienestar en el aula creando ambiente cómodo y seguro

### 3. Capacitar a los docentes en el uso de juegos educativos:

Para maximizar los beneficios del juego en el aula, se sugiere establecer programas de capacitación dirigidos a los docentes, estos programas deben de enseñar estrategias necesarias para utilizar los juegos de manera efectiva como herramientas pedagógicas, incluyéndola selección de recursos del propio contexto en la selección de juegos lúdicos adecuados para una fácil adaptación en las actividades en los contenidos curriculares en el aula también utilizar una metodología para evaluar su impacto del juego en el aprendizaje de los estudiantes.



**4. Realizar evaluaciones periódicas del impacto de los juegos en el aprendizaje:**

Se recomienda establecer un sistema de evaluación continua para monitorear el impacto del juego en el aprendizaje de los estudiantes como el desarrollo socioemocional. Esta práctica por parte del docente permitirá ajustar y mejorar las estrategias de enseñanza basadas en el juego así mismo garantizar la consecución de los resultados deseados del uso del juego en el aprendizaje de los estudiantes.

**5. Fomentar la investigación sobre los diferentes tipos de juegos y su impacto educativo:**

Se sugiere incentivar a los investigadores a llevar estudios complementarios y a profundidad en el impacto de diferentes tipos de juegos (digitales, analógicos, colaborativos, competitivos) en el aprendizaje cognitivo y socioemocional. Esta investigación ayudará a identificar cuáles son los más efectivos y cómo se pueden integrar mejor en los entornos escolares.

**6. Incluir a las familias en el proceso educativo a través de juegos:**

Se recomienda promover la participación de las familias de los estudiantes en el uso de juegos educativos, así apoyar en el proceso de aprendizaje en casa. Esto puede incluir la organización de talleres para padres o el uso de plataformas digitales que permitan a los estudiantes y sus familias participar juntos en actividades lúdicas con propósitos educativos

**7. Adaptar los juegos a las necesidades individuales de los estudiantes:**

Es importante reconocer que cada estudiante tiene diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. Por lo tanto, es recomendable adaptar los juegos según las necesidades individuales de cada estudiante así proporcionar un enfoque personalizado que fomente tanto el aprendizaje inclusivo como la participación activa de cada uno de ellos en distintas actividades lúdicas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A. (2020). El Juego Y Su Importancia Cultural En El Play and Its Cultural Importance in the Learning of Children in Early Education Autora. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 2528–8083.  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Aullón, P. (2010). *Teoría del humanismo I* (Vol. 1).  
<https://humanismoeuropa.files.wordpress.com/2016/07/t-humanismo-1.pdf>
- Belda, J. (2011). La teoría universal del Humanismo. *Analecta Malacitana: Revista de La Sección de Filología de La Facultad de Filosofía y Letras*, 34(2), 635–657.
- Castañeda, I. (2008). El aprendizaje, a través de la mirada de diferentes autores. *Revista ETHOS Educativo*, 41(enero-abril), 27–40.
- Chisag, M., Espinoza, E., Jordán, J., & Mejía, E. (2023). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1–1), 66–81.  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- De la Torre Gómez, A. F. (2003). El método socrático y el modelo de Van Hiele. *Lecturas Matemáticas*, 24(2), 99–121.
- Diccionario de la lengua española. (2024a). *Aprendizaje*.  
<https://dle.rae.es/aprendizaje?m=form>
- Diccionario de la lengua española. (2024b). *Juego*. <https://dle.rae.es/juego>
- Escuela de profesores del Perú. (2024). *Teorias de aprendizaje*.
- Matus, C. (2021). Teoría del juego social. In *Teoría del juego social*.  
<https://doi.org/10.18294/9789874937865>
- Ministerio de educacion. (2009). La hora del juego libre en los sectores. In *Ministerio De Educacion*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Ochoa, E. (2022). LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DESDE LA

PERSPECTIVA DEL MAESTRO. *Dialogus*, 9(6), 115–120.

<https://acortar.link/rM9qRD>

Piaget, J. (1968). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. In *Naturaleza de la inteligencia: Inteligencia Operativa y Figurativa*. file:///C:/Users/Grupo OEtec/Downloads/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf

POZO, I. J. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje* (Quinta edi). EDICIONES MORATA, S. L.

Pyle, A. (2018). *Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)* (ENCICLOPED, Vol. 1, Issue 1).

Seijo, C. (2009). Los Valores Desde Las Principales Teorías Axiológicas. *Clío América*, 3(6), 152–164.

UNESCO. (1991). El Juego. *El Correo de La Unesco*.

Annetta, L. A., Minogue, J., Holmes, S. Y., & Cheng, M. (2009). Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. *Computers & Education*, 53(1), 74-85. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.12.020>

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *\*Review of Educational Research*, 86\*(1), 79-122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow, and immersion in game-based learning. *\*Computers in Human Behavior*, 54, 170-179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>

- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *\*Computers & Education*, 52\*(1), 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249-265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *\*Journal of Personality and Social Psychology*, 78\*(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *\*Education and Health*, 20\*(3), 47-51.
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *\*Phi Delta Kappan*, 87\*(2), 104-111. <https://doi.org/10.1177/003172170508700205>
- Tobias, S., & Fletcher, J. D. (2011). Computer games and instruction. *International Journal of Game-Based Learning*, 1 (2), 73-81. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2011040105>
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59 (2), 661-686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>

- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation. *Computers & Education*, 55 (2), 427-443. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.007>
- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *\*Personnel Psychology*, 64\*(2), 489-528. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2011.01190.x>
- De Freitas, S., & Liarokapis, F. (2011). Serious games: A new paradigm for education? *\*In Learning, Media and Technology*, 36\*(4), 349-353. <https://doi.org/10.1080/17439884.2011.594101>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments: Special issue on interactive learning environments: Contemporary issues and trends. *\*Educational Psychology Review*, 19\*(3), 309-326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *\*The Internet and Higher Education*, 8\*(1), 13-24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
- Barab, S., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational play: Using games to position person, content, and context. *\*Educational Researcher*, 39\*(7), 525-536. <https://doi.org/10.3102/0013189X10386593>
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities. *\*Computers & Education*, 59\*(4), 1246-1256. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.009>

## **ANEXOS**

## INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

ID DE ESTUDIANTE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
1	1	2	1	3	2	3	1	2	3	5	1	2	3	1	1
2	3	1	3	2	4	3	4	4	1	5	3	2	1	2	3
3	4	3	2	3	3	1	3	3	1	5	2	3	3	3	4
4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	2	3	2	1	4	5
5	4	4	3	5	4	4	2	1	3	4	4	3	4	3	1
6	2	3	2	5	1	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4
7	4	5	2	5	5	5	4	3	4	3	4	3	4	4	5
8	2	4	4	2	3	3	2	3	3	1	1	1	4	4	2
9	1	2	3	1	3	2	5	2	3	3	5	4	5	2	3
10	4	3	1	3	5	5	3	4	2	4	3	5	5	3	4
11	5	3	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	1	4	3
12	3	5	1	4	3	3	2	4	3	3	4	1	3	3	5
13	5	1	2	3	4	3	3	1	3	4	3	5	2	4	3
14	3	5	5	4	5	2	1	5	4	2	5	3	2	3	4
15	4	4	3	3	4	5	1	3	5	3	3	3	2	5	2
16	5	2	2	4	3	1	5	2	5	2	5	2	4	5	2
17	4	3	5	4	2	4	3	5	4	3	2	4	4	2	4
18	3	5	1	3	5	4	2	3	5	4	5	5	3	5	3
19	4	3	3	1	2	4	3	5	3	4	2	4	3	5	3
20	4	4	3	3	1	2	3	4	2	4	4	3	2	1	2

OPCIONES	VALORES
NUNCA	1
RARAMENTE	2
A VECES	3
FRECUENTEMENTE	4
SIEMPRE	5

## **CUESTIONARIO ESTRUCTURADO**

### **Instrucciones:**

A continuación, encontrarás una serie de afirmaciones relacionadas con el juego y el aprendizaje. Por favor, selecciona la opción que mejor describa tu experiencia. Las respuestas se califican en una escala del 1 al 5, donde:

- 1 = Nunca
- 2 = Raramente
- 3 = A veces
- 4 = Frecuentemente
- 5 = Siempre

### **SECCIÓN 1: TIPOS DE JUEGO**

#### **1. ¿Con qué frecuencia participas en juegos durante el recreo o las actividades escolares?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

#### **2. ¿Participas en juegos que requieren trabajo en equipo?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

#### **3. ¿Participas en juegos donde creas roles o situaciones imaginarias (juegos simbólicos)?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces



- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**4. ¿Participas en juegos con reglas establecidas (como deportes o juegos de mesa)?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**SECCIÓN 2: IMPACTO DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO**

**5. ¿Sientes que los juegos te ayudan a mejorar en la resolución de problemas?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**6. ¿Crees que los juegos te ayudan a comprender mejor lo que aprendes en clase?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**7. ¿El juego fomenta tu creatividad para resolver problemas y situaciones?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

### **SECCIÓN 3: IMPACTO DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL**

**8. ¿El juego te ayuda a colaborar mejor con tus compañeros de clase?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**9. ¿Sientes que el juego te ayuda a manejar mejor tus emociones, como la frustración o la alegría?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**10. ¿El juego te permite interactuar de forma positiva con otros estudiantes?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

### **SECCIÓN 4: IMPACTO DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE PEDAGÓGICO**

**11. ¿Sientes que el juego te motiva a mejorar en tus tareas escolares?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**12. ¿El juego te ayuda a concentrarte mejor en tus clases?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**13. ¿Sientes que el juego te prepara mejor para realizar las evaluaciones o exámenes?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**14. ¿Crees que jugar te ayuda a entender mejor los temas más difíciles en clase?**



- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

**15. ¿El juego mejora tu rendimiento general en la escuela?**

- 1. Nunca
- 2. Raramente
- 3. A veces
- 4. Frecuentemente
- 5. Siempre

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### El Papel del juego y el Aprendizaje en Estudiantes de la Institución Educativa N° 34118 - Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuál es la relación que existe entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>a) ¿Cuál es la relación que existe entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?</p> <p>b) ¿Cuál es la relación que existe entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?</p> <p>c) ¿Cuál es la relación que existe entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la relación entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>a) Medir la relación entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.</p> <p>b) Establecer la relación entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.</p> <p>c) Medir la relación entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p><b>Hi:</b> Existe una relación significativa entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024</p> <p><b>Ho:</b> No existe una relación significativa entre el papel del juego y el aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b></p> <p>a).Existe una relación significativa entre los tipos de juegos y el aprendizaje cognitivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.</p> <p>b). Existe una relación significativa entre las características del juego y el aprendizaje socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.</p> <p>c). Existe una relación significativa entre los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo y el aprendizaje pedagógico en estudiantes de la Institución Educativa N° 34118-Villo Tambochaca, Yanahuanca, Pasco-2024.</p>	<p><b>VARIABLES</b></p> <p><b>Variable 1:</b> Papel del juego</p> <p><b>Variable 2:</b> Aprendizaje de los estudiantes</p>	<p><b>Tipo:</b> Básica</p> <p><b>Diseño:</b> Correlacional</p> <p><b>1° Nombre del Diseño:</b>  Diseño correlacional causal</p> <p><b>2° Estructura:</b>  X → Y</p> <p>Dónde:  X = <b>Variable 1:</b> Papel del juego</p> <p>Y = <b>Variable 2:</b> Aprendizaje en los Estudiantes  = Relación</p> <p><b>Población:</b> Estuvo conformada por 20 estudiantes de la Institución Educativa I.E. N° 34118-Villo Tambochaca, ubicada en el distrito de Yanahuanca, provincia Daniel Alcides Carrión, región Pasco</p> <p><b>Muestra:</b> 20 estudiantes</p>