

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



T E S I S

El juego paradigma en el proceso de aprendizaje en los niños de la I.E. N° 34501

José Antonio Encinas Franco – Constitución – Oxapampa, Pasco

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Primaria Computación e Informática

Autores:

Bach. Greysee Cintya AMBROSIO GUZMÁN

Bach. Estefani CONTRERAS REYES

Asesor:

Dr. Raúl GRANADOS VILLEGAS

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



T E S I S

El juego paradigma en el proceso de aprendizaje en los niños de la I.E. N° 34501
José Antonio Encinas Franco – Constitución – Oxapampa, Pasco

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Catalina Liliana ROSALES LANDEO
PRESIDENTE

Mg. Raúl GONZALES ALVAREZ
MIEMBRO

Dr. Gastón Jeremías OSCATEGUI NAJERA
MIEMBRO



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

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 09-2024

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:

AMBROSIO GUZMÁN, Greysee Cintya y CONTRERAS REYES, Estefani

Escuela de Formación Profesional
Educación Primaria Computación e Informática filial Oxapampa

Tipo de trabajo: **Tesis**

Título del trabajo

**“El juego paradigma en el proceso de aprendizaje en los niños de la I.E.
N° 34501 José Antonio Encinas Franco – Constitución – Oxapampa,
Pasco”**

Asesor:

GRANADOS VILLEGAS, Raúl

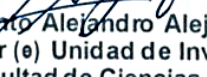
Índice de Similitud: **14%**

Calificativo

APROBADO

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

Cerro de Pasco, 16 de enero del 2024


Dr. Jacinto Alejandro Alejos Lopez
Director (e) Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la
Educación

DEDICATORIA

A Dios por guiarme e iluminarme.

A mis padres por brindarme siempre su apoyo incondicional.

A mis docentes de Educación Secundaria quienes compartieron sus experiencias para mi formación profesional.

Los Autores

AGRADECIMIENTO

1. Al Asesor por su valioso e importante apoyo al asesoramiento en el desarrollo de esta tesis.
2. A los Jurados Calificadores, por brindar sus sugerencias para la culminación de este trabajo de tesis.
3. El reconocimiento a los docentes y estudiantes de la Institución Educativa N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución, por su colaboración para la aplicación de los instrumentos de recolección de información.
4. A mi alma mater la Universidad Nacional “Daniel Alcides Carrión” por haberme brindado la oportunidad de desarrollarme profesionalmente en la Facultad de Educación.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre el juego paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución, Oxapampa, Pasco.

En la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución, los estudiantes desconocen de las dimensiones del juego como paradigma como factor elemental en su desarrollo de los niños y además ello contribuye en la formación pedagógica para mejorar su proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Considerando que es una problemática latente y por ello, urgente en la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución y en la región, que ha permitido trabajar esta propuesta para determinar la relación que existe entre el Juego como Paradigma y el Proceso de Aprendizaje en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria.

Al juego como paradigma le deben dar mayor interés los docentes de aula, de ello depende que los niños sean menos temerosos, más sociables, más comunicativos, más amigables, es ahí que a esa edad de oro donde ellos deben ser sobresalientes en todas sus actividades dentro y fuera del hogar.

Se reporta una investigación descriptiva-correlacional en la que se trata de establecer la relación existente entre el Juego como paradigma y el Proceso de aprendizaje de los niños. Se seleccionó una muestra representativa de 25 estudiantes del sexto grado “A” de primaria.

Las consideraciones antes expuestas motivaron la aplicación del Cuestionario para los niños sobre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución, Pasco.

Los resultados obtenidos como producto de la aplicación del cuestionario, me permite determinar como resultado de todo el trabajo de investigación que existe una relación directa entre el Juego como Paradigma y la Proceso de Aprendizaje de los niños del sexto grado “A”

en la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución.

Palabras Claves: Juego de Paradigmas, Proceso de Aprendizaje.

ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine the relationship that exists between the paradigm game and the learning process in children of the I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución, Oxapampa, Pasco.

In the I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución, the students are unaware of the dimensions of the game as a paradigm as an elementary factor in their development of children and also this contributes to the pedagogical training to improve their learning process of boys and girls.

Considering that this problem needs urgent treatment in the I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución and in the region, we decided to work on this proposal to determine the relationship that exists between the Game as a Paradigm and the Learning Process in sixth grade students at the primary level.

The game as a paradigm should be given greater interest by classroom teachers, it depends on the fact that children are less fearful, more sociable, more communicative, more friendly, it is there that at that golden age where they should be outstanding in all their activities inside and outside the home.

A descriptive-correlational investigation is reported in which it tries to establish the relationship between the Game as a paradigm and the learning process of children. A representative sample of 25 students from the sixth grade "A" of primary school was selected.

The aforementioned considerations motivated the application of the Questionnaire for children about the game as a paradigm and the learning process in the I.E. No. 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución, Pasco.

The results obtained as a product of the application of the questionnaire, allow me to determine as a result of all the research work that there is a direct relationship between the Game as a Paradigm and the Learning Process of the children of the sixth grade "A" in the I.E.

No. 34501 José Antonio Encinas Franco de Constitución.

Keywords: Paradigm Play, Learning Process

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación que presento a vuestra consideración a los honorables miembros del jurado, intitulado “El juego paradigma en el proceso de aprendizaje en los niños de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco – Constitución – Oxapampa, Pasco”, se trabajó en la institución del mismo nombre.

Se trata de un trabajo Ex post facto, que tiene como propósito encontrar una explicación eficaz a la relación que existe entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños de edad escolar, el juego es la acción vivaz que involucra al desarrollo y crecimiento del niño, e involucra todos los aspectos de su vida. El juego es una actividad con determinadas reglas cuyo objetivo principal es la diversión y el placer. Es utilizado con fines pedagógicos para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas.

Conscientes de esta necesidad se ha estructurado el presente trabajo de investigación de la siguiente manera:

EL CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: Está referido a la determinación del problema, formulación del problema, que consta del problema general y los problemas específicos, formulación de objetivos, que consta del objetivo general y de los objetivos específicos, la importancia de la investigación, alcances de la investigación y la justificación de la investigación.

EL CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO: Incluye los antecedentes de la investigación, las bases teóricas científicas, la definición de términos básicos, el sistema de hipótesis que incluye la hipótesis general y las hipótesis específicas, así como el sistema de variables que comprende la variable independiente, dependiente y la interviniente, así como el cuadro de operacionalización de variables.

EL CAPÍTULO III: METODOLOGÍA: Incluye, tipo de investigación, nivel de investigación, método de investigación, diseño de investigación, universo o población, la

muestra con el que se va trabajar, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento y análisis de datos, así como la validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

EL CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN: Que comprende el tratamiento estadístico e interpretación de cuadros y la prueba de hipótesis.

Luego exponemos las conclusiones, las recomendaciones, las fuentes de información que incluye: bibliografía clasificada, hemerografía e información virtual y por último los anexos que incluye la matriz de consistencia, los instrumentos de investigación: el cuestionario para los niños y la ficha de validación de expertos.

Las Autores

INDICE

Página

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

INDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

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

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	6
2.2. Bases teóricas - científicas.....	8

2.2.1. El Juego como Paradigma	8
2.2.2. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación escolar	10
2.2.3. El juego y el aprendizaje en el hogar y en la comunidad	11
2.2.4. El aprendizaje a través del juego en la educación primaria.....	12
2.2.5. La utilización del juego como herramienta pedagógica	13
2.2.6. El juego como paradigma	16
2.2.7. Los juegos y aprendizaje autónomo:	18
2.2.8. El Proceso de enseñanza y aprendizaje	20
2.2.9. Proceso de enseñanza	21
2.2.10. Proceso de aprendizaje	24
2.2.11. Aprendizaje significativo.....	25
2.2.12. Proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación básica regular.....	27
2.3. Definición de términos básicos	29
2.4. Formulación de hipótesis.....	31
2.4.1. Hipótesis general	31
2.4.2. Hipótesis específicos	31
2.5. Identificación de variables.....	31
2.5.1. Variable 1	31
2.5.2. Variable 2	31
2.6. Definición operacional de variables e indicadores	32

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	33
3.2. Nivel de investigación	33
3.3. Método de investigación:	33

3.4. Diseño de Investigación	34
3.5. Población y muestra:	34
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	34
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	34
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos:	36
3.9. Tratamiento estadístico.....	36
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	36

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	38
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	38
4.2.1. Análisis cuantitativo de las variables:	38
4.3. Prueba de hipótesis	50
4.3.1. Hipótesis general:	50
4.4. Discusión de resultados	52

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Pagina
Tabla 1. Juicio de expertos.....	35
Tabla 2. Estadísticas de Fiabilidad del Instrumento “Cuestionario de juegos”	35
Tabla 3. ¿Consideras que existe relación entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?	39
Tabla 4. ¿Cómo es la relación entre el juego lúdico y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?.....	40
Tabla 5. ¿El juego como paradigma es importante en su formación de los niños y niñas?..	41
Tabla 6. ¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo físico de los niños y niñas?	42
Tabla 7. ¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo cognitivo y psicológico de los niños y niñas?.....	43
Tabla 8. ¿Usted practica los juegos en el aula, que tipos de juego?	44
Tabla 9. ¿El aula de clase estimula su aprendizaje?	45
Tabla 10. ¿La metodología de enseñanza del docente le ayuda a comprender mejor los contenidos?.....	46
Tabla 11. ¿El clima del aula le ayuda a mejorar su aprendizaje?	47
Tabla 12. ¿Los tipos de preguntas del docente le ayuda a reflexionar en clase?	47
Tabla 13. ¿Los ejemplo que se usa en clase le ayuda a comprender los contenidos?.....	48
Tabla 14. ¿El trabajo en equipo de niños y niñas le permite desarrollar sus conocimientos?.....	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. ¿Consideras que existe relación entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?.....	39
Gráfico 2. ¿Cómo es la relación entre el juego lúdico y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?	40
Gráfico 3. ¿El juego como paradigma es importante en su formación de los niños y niñas?41	
Gráfico 4. ¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo físico de los niños y niñas? ..	42
Gráfico 5. ¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo cognitivo y psicológico de los niñas y niñas?.....	43
Gráfico 6. ¿Usted practica los juegos en el aula, que tipos de juego?	44
Gráfico 7. ¿El aula de clase estimula su aprendizaje?	45
Gráfico 8. ¿La metodología de enseñanza del docente le ayuda a comprender mejor los contenidos?	46
Gráfico 9. ¿El clima del aula le ayuda a mejorar su aprendizaje?	47
Gráfico 10. ¿Los tipos de preguntas del docente le ayuda a reflexionar en clase?.....	48
Gráfico 11. ¿Los ejemplo que se usa en clase le ayuda a comprender los contenidos?	49
Gráfico 12. ¿El trabajo en equipo de niños y niñas le permite desarrollar sus conocimientos?	50

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Ciudad Constitución está ubicada en el departamento de Pasco, tiene una superficie de 3.17 km^2 , provincia de Oxapampa, altitud de 251 m.s.n.m. con una población de 12, habitantes es conocida como la Ciudad Geográfica del Perú, fue fundada el 20 de mayo de 1984 por el presidente F. Belaunde, tiene un clima templado de 18° a 22° , cuenta con el río Pachitea, Reserva Comunal el Sira, el bosque de protección San Matías, San Carlos, la UNESCO lo reconoce como zona de amortiguamiento de la reserva de biosfera Oxapampa, Ashaninka, Amueshas, sus principales objetivos son: cuidar los suelos y proteger la infraestructura vial, los centros poblados, las tierras agrícolas, proteger el bosque como factor regulador del ciclo hidrológico y climático de la zona para evitar la sedimentación de los ríos y promover el desarrollo de actividades económicas que beneficia a las comunidades nativas, campos, Ashaninka, Amueshas, ancestralmente en la zona.

En el aspecto educativo Constitución no cuenta con un plan de desarrollo concertado, hay problemas ambientales, educativos en el nivel inicial, primario,

secundario, se nota fuerte desnutrición en niños de edad escolar, por ende no hay un buen proceso de desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor (el aspecto lúdico es pobre). Sin embargo, la problemática con relación al juego en el proceso educativo El juego como paradigma educativo es crucial para el proceso de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Su ausencia conlleva diversas consecuencias negativas. En primer lugar, los métodos tradicionales de enseñanza pueden resultar aburridos y desmotivadores, lo que lleva a una falta de interés y participación activa por parte de los estudiantes. Además, sin el juego, el aprendizaje tiende a ser superficial, con una memorización mecánica en lugar de una comprensión profunda y significativa de los conceptos.

Otra consecuencia es la falta de desarrollo de habilidades clave. El juego permite la toma de decisiones, la resolución de problemas y la creatividad, aspectos fundamentales para el desarrollo cognitivo y socioemocional. Sin la oportunidad de participar en actividades lúdicas, los estudiantes se ven privados de desarrollar estas habilidades de manera integral. Además, lo que hemos podido observar es la ausencia del juego que afecta negativamente la colaboración y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el aprendizaje social y emocional de los estudiantes. Los juegos fomentan la interacción entre los estudiantes, pero sin ellos, se limitan las oportunidades de cooperación, comunicación y desarrollo de habilidades colaborativas. Otro efecto negativo es la falta de aplicación práctica. Los juegos permiten a los estudiantes aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en situaciones reales y contextualizadas. Sin esta experiencia, los estudiantes pueden tener dificultades para comprender cómo utilizar lo que han aprendido en situaciones reales y enfrentar desafíos del mundo real. En conclusión, la ausencia del juego como paradigma educativo resulta en una falta de motivación, aprendizaje superficial, escaso desarrollo de habilidades clave, poca colaboración y trabajo en equipo, y dificultades para aplicar los conocimientos en

situaciones prácticas. Por lo tanto, es esencial considerar el juego como una valiosa herramienta para enriquecer el proceso educativo y promover un aprendizaje significativo y comprometido. Según Ortega (1991), el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, ya que permite la capacidad de simbolizar y representar. El juego se caracteriza por ser subjetivo, egocéntrico y espontáneo, excepto en el juego de reglas.

En esa línea, consideramos que el problema se relaciona a la falta de incorporación del juego como paradigma educativo en la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco - Constitución - Oxapampa, Pasco, puede generar una falta de motivación, aprendizaje no significativo, escaso desarrollo de habilidades clave, poca colaboración y dificultades para aplicar los conocimientos en situaciones prácticas. Por lo tanto, sería beneficioso considerar la inclusión de enfoques lúdicos y actividades de juego en el currículo educativo para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños y niñas, promoviendo así un aprendizaje significativo, participativo y comprometido.

En esa perspectiva nos planteamos desarrollar el siguiente estudio.

1.2. Delimitación de la investigación

Este estudio de investigación se ha enfocado en los niños y niñas que se encuentran en el cuarto grado de la Institución Educativa N° 34501 José Antonio Encinas Franco, ubicada en Constitución, Oxapampa, en la región de Pasco.

1.3. Problemas del estudio

1.3.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Qué relación existe entre el juego como paradigma y la dimensión biológica del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución – Oxapampa - Pasco?
- b) ¿Qué relación existe entre el juego como paradigma y la dimensión cognitiva del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución – Oxapampa - Pasco?
- c) ¿Qué relación existe entre el juego como paradigma y la dimensión social del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución – Oxapampa - Pasco?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general:

Determinar la relación que existe entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa – Pasco.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Establecer la relación que existe entre el juego como paradigma y la dimensión biológica del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco.
- b. Establecer la relación que existe entre el juego como paradigma y la dimensión cognitiva del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco.
- c. Establecer la relación que existe entre el juego como paradigma y la

dimensión social del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco.

1.5. Justificación de la investigación:

El presente estudio se justifica dentro del marco científico que considera al juego como un paradigma en el proceso de aprendizaje de los niños en edad escolar. El juego se reconoce como una actividad vital que influye en el desarrollo y crecimiento de los niños, abarcando todos los aspectos de sus vidas. Es una actividad reglada que tiene como objetivo principal la diversión y el placer, y se utiliza con fines pedagógicos, siendo una característica humana universal.

Al observar el escaso interés que algunos docentes muestran por el aspecto lúdico en las instituciones educativas del distrito de Constitución, se evidencia que algunos niños presentan temor, falta de sociabilidad, dificultades en la comunicación y falta de amistad. Estas características son preocupantes, ya que en esta etapa de la infancia los niños deberían destacarse en todas sus actividades dentro y fuera del hogar.

Es en vista de estas razones que se ha planteado desarrollar este estudio en el distrito de Constitución, Oxapampa, en la región de Pasco.

1.6. Limitaciones de la Investigación

Para este estudio no tiene restricciones significativas o limitaciones, ya que se llevó a cabo con el apoyo completo necesario para lograr resultados relevantes en nuestro estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Internacional

Rocha, Chacc y Gálvez (2006), desarrollaron el siguiente trabajo “ El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”. tuvo como objetivo proponer elementos del juego como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de 7 a 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, ubicada en la comuna de Santiago. El estudio se llevó a cabo en dos etapas: una de categorización y otra de propuesta. En la etapa de categorización se utilizaron registros de observación y entrevistas individuales para recolectar datos, que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, se aplicaron pruebas, listas de cotejo, registros de observación y se realizó un plenario para recolectar datos, que fueron analizados cuantitativa y cualitativamente. Los resultados obtenidos permitieron categorizar los elementos del juego significativos para niños y niñas de segundo año de educación básica, y se desarrolló una propuesta pedagógica basada en el juego y en el enfoque interaccional de la comunicación, específicamente en el subsector de

Educación Matemática. Los resultados de la investigación fueron satisfactorios, y se proporcionaron conclusiones y orientaciones para futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como estrategia pedagógica.

Nacional

Rodríguez (2020), presenta el trabajo “El juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje, en los niños y niñas de la Institución Privada Rosa de Lima – Ate Vitarte-2020. El objetivo investigativo fue reprogramar las actividades para recuperar los aprendizajes que no se pudieron desarrollar debido a la suspensión de las clases escolares, teniendo en cuenta las modalidades de servicio, ya sea educación presencial o a distancia. Las técnicas y métodos de enseñanza utilizan el juego como una herramienta para facilitar el desarrollo del conocimiento. Sus conclusiones fueron utilizar el juego como una herramienta educativa para motivar a los niños y niñas, permitiéndoles experimentar de manera positiva lo que desean aprender. Del mismo modo de aplicar la creatividad al utilizar el juego, cumpliendo las expectativas de los niños y despertando su interés en el tema, fomentando la autonomía y el pensamiento crítico. Transformar la educación centrada únicamente en contenidos en una educación que fomente la creatividad y la imaginación para construir nuevos aprendizajes, utilizando el juego como una herramienta innovadora y brindar a los niños la oportunidad de conocer el mundo que les rodea desde una edad temprana, permitiéndoles explorarlo a través del juego, del mismo modo, el juego también ayuda en el desarrollo de habilidades comunicativas, ya sea a través de palabras, miradas o gestos. Por lo tanto, se recomienda utilizar el juego de manera constante para fomentar la verbalización.

Local/regional

Campos (2018), Juegos recreativos en el aprendizaje de suma y resta con los estudiantes de la institución educativa N° 34122 de Huaylasjirca- Yanahuanca – 2017. Tuvo el objetivo de evaluar el impacto de los juegos recreativos en el proceso de aprendizaje de sumas y restas en los alumnos de la Institución Educativa N° 34122 de Huaylasjirca- Yanahuanca -2017. Fue un investigación de tipo aplicada. La muestra utilizada en este estudio es no probabilística y dirigida, seleccionada específicamente de la población de estudiantes del primer y segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 34122. Utilizaron instrumentos tales como una encuesta y un guía de observación. Las conclusiones obtenidas indican que los juegos recreativos tienen una influencia significativa en el aprendizaje de suma y resta de los estudiantes. Del mismo modo, los juegos recreativos son indispensables para el aprendizaje de las operaciones de suma y resta, utilizando representaciones concretas, gráficas y simbólicas. También, los juegos recreativos influyen en la resolución de problemas de suma y resta por parte de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. El Juego como Paradigma

La importancia del aprendizaje en la primera infancia es parte fundamental del segundo objetivo del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4. El objetivo es garantizar que todos los niños y niñas tengan acceso a servicios de calidad en la primera infancia y educación preescolar para prepararlos para la enseñanza primaria. La educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una educación primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (ONU. 2022).

Garantizar el acceso a una educación preescolar de excelencia es esencial para potenciar el aprendizaje y los logros académicos, además de incrementar la eficacia de

los sistemas educativos. No obstante, es fundamental considerar que la educación preescolar posee atributos únicos y no se debe limitar a la mera aplicación de los enfoques de enseñanza utilizados en la educación primaria. El juego como método de aprendizaje es fundamental en una pedagogía de alta calidad para los niños pequeños. Este informe ofrece una comprensión fundamental y ejemplos de estrategias que pueden ser adaptadas a diversos entornos. El propósito es fomentar el juego y una pedagogía enfocada en el niño en los esfuerzos de expansión de la educación preescolar, asegurando así la calidad y adecuación de los programas.

El informe describe los servicios de educación preescolar dentro del concepto más amplio del aprendizaje temprano. Se presentan definiciones del juego en la primera infancia y se explican los beneficios del aprendizaje a través del juego para el desarrollo integral de los niños y niñas. También se abordan los obstáculos que pueden surgir al promover enfoques basados en el juego en la educación preescolar y se propone una perspectiva sistémica para fomentar la pedagogía centrada en el niño y los programas lúdicos. Las estrategias propuestas en este informe ofrecen ideas iniciales que pueden adaptarse a los contextos locales, teniendo en cuenta las particularidades de cada país. (ONU,2020)

El juego, y su importancia para el proceso de aprendizaje y desarrollo en los primeros años, es objeto de reconsideración por parte de los educadores. El juego se considera una de las formas más relevantes en las cuales los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades fundamentales. Por lo tanto, las oportunidades de juego y los entornos que fomentan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son fundamentales en los programas educativos preescolares efectivos. En la siguiente sección de este informe se explicará el concepto de juego y aprendizaje basado en el

juego, y se proporcionarán ejemplos de las diversas formas en las que los niños aprenden a través del juego.

A través del juego, los niños exploran y se familiarizan con su entorno, experimentan, prueban cosas nuevas, desarrollan sus habilidades y encuentran formas de expresarse de manera libre y espontánea. El juego satisface una necesidad básica para el desarrollo emocional y promueve un crecimiento integral de la inteligencia, habilidades físicas, afectividad, socialización, creatividad y aprendizaje. Es un mecanismo sofisticado de aprendizaje y conocimiento que es característico de los seres humanos (Bronstein y Vargas, 2001), Del mismo modo, durante la etapa de la infancia y la adolescencia, el juego puede tener un impacto educativo significativo. Al igual que la mayoría de las actividades diurnas, el juego enseña y educa. Especialmente el juego social, que requiere la participación coordinada de varios individuos, puede ofrecer una oportunidad única para desarrollar habilidades de comportamiento socializadas (Martínez,1998)

2.2.2. Aprendizaje a través del juego en entornos organizados de educación escolar

En los contextos estructurados de la educación escolar, las vivencias de juego se intensifican cuando se les otorga a los niños un amplio tiempo y espacio para interactuar de forma libre con dichos entornos. El juego puede manifestarse en diversas formas, como el juego con objetos, el juego imaginario, el juego con compañeros y adultos, el juego individual, el juego cooperativo, el juego asociativo y el juego físico. Se considera que el juego es la "ocupación" principal de los niños, ya que les permite adquirir conocimientos y habilidades, y participar de manera autónoma y colaborativa. Los docentes y otros adultos presentes en el entorno de juego tienen la responsabilidad de facilitar y organizar las experiencias lúdicas y de aprendizaje. Esto implica una

cuidadosa planificación, como disponer materiales que estimulen la curiosidad de los niños, así como interacciones espontáneas basadas en sus intereses y ideas naturales. Brindar a los niños experiencias prácticas activas y lúdicas contribuye a potenciar y enriquecer su proceso de aprendizaje. En esa línea, Minerva (2002), indica que en el ámbito de la enseñanza, se reconoce al juego como una forma de entretenimiento que no solo brinda diversión, sino que también facilita el aprendizaje y genera satisfacción. A través del juego, los niños y niñas pueden disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y agotadora jornada de trabajo. Además, el juego promueve y estimula diferentes cualidades morales en los niños, como el autocontrol, la honestidad, la seguridad en sí mismos y la capacidad de concentración en lo que están haciendo. También fomenta habilidades como la reflexión, la búsqueda de alternativas para lograr el éxito, el respeto por las reglas, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos y su grupo. Es importante destacar que el juego limpio, es decir, jugar honestamente y sin trampas, se valora especialmente. La competencia se introduce en el contexto del aprendizaje, no para fomentar la adversidad o ridiculizar a los oponentes, sino como un estímulo para un aprendizaje significativo.

2.2.3. El juego y el aprendizaje en el hogar y en la comunidad

El juego es una poderosa herramienta de aprendizaje que se puede utilizar de manera efectiva tanto en el entorno familiar como en el comunitario. A través del juego, los niños pueden explorar, experimentar y descubrir el mundo que les rodea de una manera lúdica y significativa. En el entorno familiar, el juego proporciona oportunidades para que los niños interactúen con sus padres, hermanos u otros miembros de la familia. A medida que participan en juegos de roles, juegos de construcción, juegos de mesa u otras actividades recreativas, los niños adquieren

habilidades sociales, emocionales y cognitivas. El juego fomenta la comunicación, la cooperación, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el desarrollo de la imaginación. Además, el juego en el entorno comunitario ofrece a los niños la oportunidad de relacionarse con otros niños y adultos fuera del ámbito familiar. Los parques, centros recreativos, bibliotecas, clubs deportivos y otras instituciones comunitarias brindan espacios propicios para el juego interactivo y la exploración. A través de actividades grupales como juegos al aire libre, actividades artísticas, deportes o proyectos comunitarios, los niños aprenden a trabajar en equipo, a respetar las diferencias, a compartir recursos y a desarrollar habilidades de liderazgo. El juego en el entorno familiar y comunitario también fomenta la creatividad y la resiliencia en los niños. Les brinda la oportunidad de enfrentarse a desafíos, de experimentar el éxito y el fracaso, de adaptarse a diferentes situaciones y de buscar soluciones innovadoras. Aprenden a tomar riesgos de manera segura, a expresar sus emociones y a desarrollar una mentalidad abierta. Entonces, desde el momento en que nacen, los bebés encuentran en los interlocutores sociales una fuente invaluable de aprendizaje. Un ejemplo temprano de esto es cuando imitan a un interlocutor social al sacar la lengua, (Meltzoff y Moore, 1983).

2.2.4. El aprendizaje a través del juego en la educación primaria

El aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria se fundamenta en varias razones. En primer lugar, el juego es una forma natural en la que los niños exploran el mundo y adquieren conocimientos de manera activa. A través del juego, los niños pueden experimentar, descubrir, resolver problemas y aprender de forma lúdica. Además, el juego proporciona un entorno seguro y motivador para el aprendizaje. Los niños se sienten más comprometidos y comprometidos cuando están inmersos en actividades de juego, lo que facilita la retención de información y la

adquisición de habilidades. El juego también promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos, que son fundamentales en la interacción con otros compañeros.

Otro aspecto importante es que el juego fomenta la creatividad y el pensamiento crítico. A través del juego, los niños pueden utilizar su imaginación, explorar diferentes posibilidades y encontrar soluciones creativas a los desafíos que se les presentan. Esto ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento flexible y habilidades de resolución de problemas. Además, el aprendizaje a través del juego en los primeros cursos de la escuela primaria es compatible con los enfoques pedagógicos modernos que valoran el aprendizaje activo y significativo. Los niños pueden aplicar los conceptos y habilidades aprendidos en contextos reales y prácticos a través del juego, lo que les ayuda a internalizar y comprender mejor los contenidos curriculares. De ahí que, el juego, como una forma de actividad lúdica, adopta diferentes formas que se ajustan a los intereses propios de cada etapa de desarrollo. Tanto los seres humanos como los animales participan en el juego no simplemente por ser jóvenes, sino porque sienten una necesidad intrínseca de hacerlo (Vargas, 1995).

2.2.5. La utilización del juego como herramienta pedagógica

La importancia del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo cognitivo, social, emocional y lingüístico de los niños. El juego proporciona experiencias significativas y activas que promueven el aprendizaje integral y el desarrollo de habilidades fundamentales para su crecimiento y éxito académico.

El juego desempeña un papel crucial en la construcción de conexiones sociales, tanto entre los niños y jóvenes como con los adultos y la comunidad en su conjunto. Además, el juego promueve la comunicación efectiva, el respeto mutuo y la colaboración, lo que contribuye a una convivencia armoniosa y una sensación de

pertenencia. Además, al utilizarse como mediación pedagógica en esta comunidad, el juego ofrece oportunidades para explorar distintos roles y situaciones, lo que impulsa el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y físicas.

En su obra, Posada (2014) destaca la polisemia del término "juego" y su amplio abanico de significados. Según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latín *iocus*, que se refiere a una broma. Dentro de las múltiples acepciones de la palabra "juego", se encuentran la acción y el resultado de jugar, así como el ejercicio reglamentado en el que se puede ganar o perder (Posada, 2014, p.23).

La utilización del juego como una forma de intervención educativa en la comunidad de una institución de protección... Además, un autor que resalta la importancia del juego en la experiencia humana es Huizinga (1995), quien lo describe como, una actividad u ocupación libre, que se lleva a cabo dentro de límites temporales y espaciales definidos, siguiendo reglas absolutamente obligatorias pero aceptadas de manera voluntaria. Es una actividad que tiene un fin en sí misma y está acompañada de una sensación de tensión y alegría, así como de la conciencia de estar 'fuera de lo común' en comparación con la vida cotidiana.

En esa línea, Sánchez (2000) sugiere que el juego proporciona un espacio donde se encuentran los conocimientos previos y la capacidad humana de comunicarse para redefinir los estímulos y llegar a una comprensión propia. Destacan que "la capacidad socializadora del juego es fundamental en el aprendizaje, ya que brinda múltiples experiencias y proyecciones que ofrecen información fácilmente codificable de manera significativa". De esta manera, al sumergirse en la dinámica del juego, el individuo entra en el mundo de la comunicación, las relaciones y las interacciones, lo que a su vez contribuye a la construcción del conocimiento mediante la participación activa, experiencial y receptiva que se produce en el juego.

Con relación a la mediación pedagógica del juego en la comunidad de una institución de protección... En este mismo contexto, Sánchez (2000) reconoce los beneficios del juego en diversos aspectos: Desde la perspectiva cognitiva, el juego facilita la observación, análisis, interpretación y resolución de problemas, y actúa como un factor motivador fundamental para el aprendizaje. En el ámbito motor, el juego contribuye al desarrollo y mejora de las habilidades perceptivo-motrices y físico-deportivas, promoviendo el desarrollo integral y armónico de la persona. En el aspecto emocional, el juego fortalece la personalidad, equilibrio emocional y autovaloración. Permite el conocimiento y dominio del mundo, incluyendo el propio cuerpo, que se experimenta como parte integral del entorno en el que se desarrolla el juego. Además, el juego actúa como un factor que ayuda a evitar que el fracaso se convierta en motivo de frustración, integrando el yo, los demás, las situaciones y las posibles relaciones entre los elementos del juego. Asimismo, proporciona momentos de alegría, placer y diversión. En términos sociales, el juego fomenta el proceso de socialización al facilitar el conocimiento de los demás y promover la aceptación de los demás. También permite aprender a trabajar en grupo, en equipo y en colaboración para alcanzar un objetivo común. El juego potencia la responsabilidad, ya que cada individuo asume su papel dentro del juego.

Winnicott (1971), postuló que la capacidad de juego está estrechamente relacionada con la formación de la vida emocional del individuo, la cual a su vez es el origen de sus habilidades cognitivas. Según él, a través del establecimiento de vínculos afectivos, los niños pequeños pueden sentirse lo suficientemente seguros como para atribuir nuevos significados a ciertos objetos y utilizarlos de manera no literal, empleándolos "como si" fueran otra cosa. Winnicott sostuvo que desde la infancia, los seres humanos requieren un proceso de aprendizaje de conocimientos y

comportamientos que les permita liberarse de los límites impuestos por la transmisión genética. De ahí que, el planteamiento de Winnicott (1971) destaca la estrecha relación entre el juego y el desarrollo emocional y cognitivo de una persona. Según su perspectiva, el juego proporciona a los niños la oportunidad de explorar y experimentar de manera segura, permitiéndoles atribuir nuevos significados a los objetos y utilizarlos de formas no literales. Este proceso creativo y simbólico es posible gracias a la presencia de vínculos afectivos sólidos, que brindan seguridad y confianza al niño. Además, sostiene que el juego es fundamental en el aprendizaje de conocimientos y comportamientos que permiten al individuo trascender los límites establecidos por la genética. En resumen, el enfoque de Winnicott resalta la importancia del juego como una herramienta vital para el desarrollo integral de las personas, tanto en el plano emocional como en el cognitivo.

2.2.6. El juego como paradigma

El juego como paradigma educativo se fundamenta en la idea de que el aprendizaje y el desarrollo se producen de manera más efectiva a través de experiencias lúdicas y participativas. Numerosos estudios y teorías respaldan esta perspectiva. El juego ha desempeñado un papel fundamental en la construcción tanto del individuo como de la sociedad. Esta actividad, intrínseca al ser humano, está asociada al disfrute, el placer y la diversión. Se reconoce su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que, cuando se integra como parte de una actividad didáctica, potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento. (Melo y Hernández, 2014). El paradigma del juego como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El texto destaca la importancia del juego en la construcción del individuo y la sociedad, resaltando su relación con el disfrute, el placer y la diversión. Se reconoce que, al

integrar el juego como parte de una actividad didáctica, se potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, aspectos fundamentales en la construcción social del conocimiento. Entonces, el paradigma del juego como herramienta pedagógica se sustenta en la idea de que el juego es una herramienta valiosa en la construcción del conocimiento y en el desarrollo integral del individuo. Se enfatiza su capacidad para potenciar habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, y se destaca su relevancia en el ámbito de las ciencias naturales. A través de experiencias prácticas, se muestra cómo el juego puede generar un ambiente propicio para la construcción de conocimiento científico y promover el desarrollo de habilidades y actitudes necesarias en el proceso de aprendizaje.

Sí, el juego como paradigma educativo es de gran importancia. El juego proporciona un enfoque pedagógico que va más allá de la simple transmisión de conocimientos y se centra en el desarrollo integral de los individuos. A continuación, se presentan algunas razones que respaldan la importancia del juego como paradigma educativo:

Aprendizaje activo y significativo: El juego involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje. Les permite experimentar, explorar, descubrir y resolver problemas de manera significativa. A través del juego, los estudiantes pueden aplicar los conceptos y habilidades aprendidos en situaciones reales, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera.

Desarrollo de habilidades y competencias: El juego promueve el desarrollo de una amplia gama de habilidades y competencias, como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la colaboración y la comunicación efectiva. Estas habilidades son fundamentales para el éxito académico y personal de los estudiantes, así como para su participación activa en la sociedad.

Motivación y participación: El juego es inherentemente motivador y genera un alto nivel de participación por parte de los

estudiantes. Al estar inmersos en un entorno lúdico, los estudiantes se sienten más comprometidos, interesados y dispuestos a explorar y aprender. Esto contribuye a un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante. Desarrollo social y emocional: A través del juego, los estudiantes interactúan con sus pares, practican habilidades sociales, aprenden a respetar las reglas, a trabajar en equipo y a resolver conflictos. Además, el juego proporciona un espacio seguro para la expresión de emociones y sentimientos, lo que contribuye al desarrollo emocional y al bienestar de los estudiantes. Contextualización y transferencia de conocimientos: El juego permite a los estudiantes relacionar los conceptos y habilidades aprendidos con situaciones de la vida real. Esto facilita la transferencia de conocimientos a diferentes contextos y promueve la aplicación práctica de lo aprendido. Sutton Smith (1997) sostiene que el juego es una actividad de representación cognitiva que contribuye al desarrollo de la capacidad para mantener representaciones del entorno incluso cuando el individuo se enfrenta a estímulos desconocidos.

En conclusión, el juego como paradigma educativo es esencial para fomentar un aprendizaje significativo, desarrollar habilidades y competencias relevantes, promover la motivación y participación de los estudiantes, fortalecer el desarrollo social y emocional, y facilitar la contextualización y transferencia de conocimientos. Es un enfoque educativo que reconoce la importancia del juego en el desarrollo integral de los individuos y en la construcción activa del conocimiento.

2.2.7. Los juegos y aprendizaje autónomo:

La autonomía es una habilidad exclusiva de los seres humanos que les permite moldear su comportamiento tanto a nivel individual como social. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la autonomía opera dentro de ciertos límites establecidos, que son considerados como normas. García (1988,) considera que la

educación puede ser concebida como un proceso de asimilación cultural y moral, así como un proceso de individuación. (busca la autonomía), durante el acto educativo, el educador imparte ciertos conocimientos al educando, preparándolo para que adquiera control sobre el mundo adulto y pueda desenvolverse mediante herramientas como el lenguaje, aportes científicos y normas de conducta, permitiéndole actuar en una realidad específica.

En esa perspectiva, La educación en libertad se evidencia en la práctica de la actividad, es decir, mediante la selección entre diferentes opciones o alternativas para encontrar una solución a un problema específico. El propósito de educar en libertad radica en fomentar la capacidad de elección, por lo tanto, el docente deberá educar proporcionando al educando una variedad de herramientas oportunas para que pueda tomar la mejor decisión.

El juego y la autonomía son dos aspectos fundamentales en el desarrollo de los niños en la etapa de primaria. El juego proporciona a los niños un espacio de libertad y exploración donde pueden experimentar, crear y desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones, resolver problemas y aprender de forma activa. Por otro lado, la autonomía es la capacidad de los niños para actuar y pensar de forma independiente, tomando decisiones por sí mismos y asumiendo responsabilidad por sus acciones. El juego desempeña un papel importante en el fomento de la autonomía, ya que les brinda la oportunidad de tomar decisiones, planificar sus actividades y resolver conflictos de manera autónoma. En el contexto de la educación primaria, es fundamental promover el juego y la autonomía de los niños. Esto se puede lograr proporcionando espacios de juego adecuados, materiales y recursos variados, así como fomentando la participación activa de los niños en la planificación y organización de sus propias actividades lúdicas.

Al permitir que los niños jueguen de manera autónoma, se les brinda la oportunidad de explorar sus intereses, desarrollar su creatividad y fortalecer sus habilidades de toma de decisiones. Además, el juego fomenta la colaboración, la comunicación y el respeto mutuo, promoviendo así un ambiente propicio para el desarrollo integral de los niños en la etapa de primaria. (Nassr, 2017).

2.2.8. El Proceso de enseñanza y aprendizaje

Según Gimeno y Pérez (1992), el proceso de enseñanza y aprendizaje implica una interacción dinámica entre el maestro y el estudiante, donde se transfiere conocimiento, se adquieren habilidades y se desarrollan competencias. Este proceso incluye la planificación de actividades educativas, la impartición de lecciones, la participación activa de los estudiantes, la retroalimentación y la evaluación del progreso. Los autores sostienen que el proceso de enseñanza y aprendizaje implica una interacción activa entre el maestro y el estudiante. Durante este proceso, se comparte conocimiento, se adquieren habilidades y se desarrollan competencias. Se planifican actividades educativas, se imparten lecciones, los estudiantes participan activamente, se proporciona retroalimentación y se evalúa el progreso.

El maestro desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje al diseñar estrategias pedagógicas, seleccionar recursos didácticos, facilitar el aprendizaje, promover la participación activa de los estudiantes y proporcionar retroalimentación constructiva. Por su parte, los estudiantes juegan un papel activo al comprometerse con los contenidos, realizar actividades de aprendizaje, hacer preguntas, participar en discusiones y aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.

De ahí, que según Hernández (2019), el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA) es una comunicación bidireccional que tiene como objetivo facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes (competencias) para lograr

aprendizajes. Durante este proceso, tanto el maestro como el estudiante interactúan y se comunican entre sí. El maestro recibe mensajes del estudiante y utiliza esta retroalimentación para evaluar su trabajo docente, identificar debilidades y aciertos, y corregir posibles deficiencias en la información proporcionada a los estudiantes. Esto permite lograr los objetivos propuestos y garantizar la continuidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entonces, El proceso de enseñanza y aprendizaje es un ciclo continuo en el que los estudiantes construyen conocimiento a partir de sus experiencias previas, se enfrentan a nuevos desafíos, internalizan conceptos y habilidades, y aplican lo aprendido en contextos relevantes. La interacción entre el maestro y los estudiantes, así como la interacción entre los propios estudiantes, promueve un ambiente de colaboración y construcción conjunta de conocimiento.

A lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje, es importante tener en cuenta las necesidades individuales de los estudiantes, adaptar las estrategias de enseñanza para abordar diferentes estilos de aprendizaje, proporcionar retroalimentación oportuna y evaluar el progreso de manera formativa y sumativa. Además, el uso de tecnologías educativas y enfoques pedagógicos innovadores puede enriquecer y diversificar el proceso de enseñanza y aprendizaje, fomentando la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.

2.2.9. Proceso de enseñanza

Según Vásquez (2010), el proceso de enseñanza se distingue del proceso de aprendizaje en el sentido de que implica la transmisión, provisión y compartición de conocimientos generales o específicos sobre un curso en particular. Ambos procesos contribuyen al desarrollo formativo de las personas (p. 71). La fundamentación de esta afirmación se basa en la perspectiva de Vásquez (2010) sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según el autor, el proceso de enseñanza se refiere a la actividad del

maestro de transmitir, proporcionar y compartir conocimientos generales o específicos sobre un curso en particular. Este proceso implica la planificación y ejecución de estrategias pedagógicas, la impartición de lecciones y la interacción con los estudiantes. Por otro lado, el proceso de aprendizaje se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los estudiantes. Durante este proceso, los estudiantes participan activamente, asimilan y construyen significados a partir de la información proporcionada por el maestro. Ambos procesos son complementarios y se influyen mutuamente. El maestro desempeña un papel fundamental al facilitar el acceso a los conocimientos, guiar el proceso de aprendizaje y proporcionar orientación y retroalimentación a los estudiantes. Por su parte, los estudiantes se involucran activamente en el proceso, interactúan con los contenidos y construyen su propio conocimiento. En resumen, la fundamentación de Vásquez (2010) sugiere que tanto el proceso de enseñanza como el proceso de aprendizaje son necesarios y contribuyen al desarrollo formativo de las personas. El maestro cumple un rol clave al transmitir los conocimientos, mientras que los estudiantes tienen la responsabilidad de asimilar y aplicar esos conocimientos en su desarrollo personal y académico.

Según Gimeno y Pérez (1992), el proceso de enseñanza se compone de tres subsistemas interrelacionados: el didáctico, el psicológico y el contextual. El subsistema didáctico abarca la evaluación, la organización, los medios, los contenidos, los objetivos didácticos y las relaciones de comunicación. El subsistema psicológico proporciona normas que guían el desarrollo del proceso de enseñanza, estableciendo una relación de causa y efecto con el subsistema didáctico. Por su parte, el subsistema contextual implica el entorno específico en el cual se desarrolla la enseñanza, estableciendo conexiones entre el subsistema didáctico y el psicológico. En resumen, la estructura didáctica, psicológica y contextual del proceso de enseñanza se

interrelacionan, siendo la estructura psicológica de apoyo para la implementación de la estructura didáctica

Entonces, a decir de Gimeno y Pérez (1992) sobre los subsistemas del proceso de enseñanza se basa en la comprensión de la complejidad de esta actividad educativa. Según los autores, el subsistema didáctico abarca los aspectos relacionados con la planificación y organización de la enseñanza, incluyendo la evaluación de los estudiantes, la selección de contenidos y recursos, la definición de objetivos didácticos y las interacciones comunicativas entre el maestro y los estudiantes. Este subsistema proporciona una estructura didáctica que orienta el proceso de enseñanza.

El subsistema psicológico, por su parte, se enfoca en las características y necesidades de los estudiantes, estableciendo normas y pautas para guiar el proceso de enseñanza. Este subsistema considera los procesos cognitivos, emocionales y motivacionales de los estudiantes, buscando optimizar su aprendizaje. La interacción entre el subsistema didáctico y el psicológico permite comprender las relaciones de causa y efecto entre las acciones del maestro y las respuestas de los estudiantes.

El subsistema contextual reconoce la influencia del entorno en el proceso de enseñanza. Este subsistema considera el contexto social, cultural y material en el cual se desarrolla la enseñanza, reconociendo que estos factores pueden impactar tanto en la implementación del subsistema didáctico como en las características de los estudiantes.

En conjunto, estos subsistemas interactúan y se interrelacionan, formando una estructura compleja del proceso de enseñanza. La estructura didáctica proporciona la organización y los recursos necesarios para enseñar, mientras que la estructura psicológica considera las características individuales de los estudiantes. El subsistema contextual, por su parte, establece conexiones entre los aspectos didácticos y psicológicos, reconociendo la importancia del entorno en el proceso educativo. Esta

propuesta de Gimeno y Pérez (1992) destaca la necesidad de considerar estos subsistemas en el diseño e implementación de estrategias de enseñanza efectivas, ya que su interrelación contribuye al desarrollo formativo de los estudiantes.

2.2.10. Proceso de aprendizaje

De acuerdo con Valladares (1996), el aprendizaje se produce a través de la interacción entre los conocimientos previos y los conocimientos nuevos, adaptándose al contexto específico. Además, se destaca que el aprendizaje adquiere funcionalidad en momentos específicos de la vida de cada individuo. Esta idea explica que el aprendizaje no ocurre de manera aislada, sino que se desarrolla a partir de la interacción entre los conocimientos que ya poseemos y los nuevos conocimientos que adquirimos. Nuestros conocimientos previos actúan como base y marco de referencia para comprender y asimilar la nueva información. Además, el aprendizaje no es estático, sino que se adapta al contexto específico en el que nos encontramos. Esto significa que la forma en que adquirimos y aplicamos los conocimientos puede variar según el entorno, las circunstancias y las necesidades particulares. Por último, se resalta que el aprendizaje adquiere relevancia y funcionalidad en momentos específicos de la vida de cada persona. Esto significa que los conocimientos que adquirimos tienen un propósito y una aplicación práctica en situaciones concretas, ya sea en el ámbito personal, académico, profesional o social. Entonces, la idea de Valladares (1996), enfatiza que el aprendizaje es un proceso interactivo y contextualizado, donde nuestros conocimientos previos se entrelazan con los nuevos conocimientos, y que el aprendizaje tiene un propósito y utilidad en momentos determinados de nuestras vidas.

Este tipo de aprendizaje se centra en el fortalecimiento de las actitudes biopsicosocioafectivas de los seres humanos, utilizando estrategias que se basan en la apreciación de la realidad a través de experiencias personales y el uso de los sentidos.

El aprendizaje es un proceso en el cual el individuo desarrolla habilidades metacognitivas, es decir, aprende a aprender. A través de la combinación de conocimientos previos y los recientemente adquiridos, logra una integración que le permite mejorar su aprendizaje.

2.2.11. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se refiere a un proceso de adquisición de conocimientos en el cual los nuevos conceptos y contenido se relacionan de manera relevante con los conocimientos previos del individuo. En este tipo de aprendizaje, se busca que la información sea significativa y tenga sentido para el estudiante, permitiendo una comprensión profunda y duradera. De ahí que Moreira (2000), indica que el aprendizaje por recepción implica presentar al aprendiz lo que debe ser aprendido en su forma final, mientras que en el aprendizaje por descubrimiento, el contenido principal debe ser descubierto por el alumno.

Ausubel et al . (1983), plantea que el aprendizaje del estudiante se basa en su estructura cognitiva previa, la cual se relaciona con la nueva información. La "estructura cognitiva" se refiere al conjunto de conceptos e ideas que el individuo posee en un área específica del conocimiento, así como a su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es crucial conocer la estructura cognitiva del estudiante. No se trata únicamente de saber cuánta información posee, sino también de comprender qué conceptos y proposiciones maneja, así como el grado de estabilidad de su conocimiento. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel proporcionan un marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del estudiante. Esto permite una mejor orientación en el proceso educativo, ya que se reconoce que los estudiantes no comienzan con "mentes en blanco" ni que su aprendizaje parta desde "cero". En cambio,

los estudiantes traen consigo una serie de experiencias y conocimientos que influyen en su proceso de aprendizaje y que pueden ser aprovechados en su beneficio.

Ausubel resume esta idea en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que resumir toda la psicología educativa en un solo principio, sería este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Por lo tanto, averigüemos esto y enseñemos en consecuencia" (Ausubel et al., 1983).

Según Moreira (2000), uno de los conceptos clave en la teoría de Ausubel es el aprendizaje significativo, que es un proceso en el cual la nueva información se relaciona de manera no arbitraria y sustancial con un aspecto relevante de la estructura cognitiva del individuo. En este proceso, la nueva información interactúa con un componente específico del conocimiento previo que Ausubel denomina "subsumidor". Este subsumidor es un concepto, una idea o una proposición que ya existe en la estructura cognitiva del alumno y que permite que la nueva información tenga significado para él. En esa línea, el autor, Moreira, presenta de manera clara y concisa el concepto clave de la teoría de Ausubel, el aprendizaje significativo. A través de su comentario, destaca la importancia de la relación no arbitraria y sustancial entre la nueva información y un aspecto relevante de la estructura cognitiva del individuo. Además, enfatiza la presencia del "subsumidor", un componente específico del conocimiento previo que permite dar significado a la nueva información.

Según Rodríguez (2004), el aprendizaje significativo ofrece varias ventajas, entre las cuales se destacan:

- a. Motivación: Promueve la felicidad y disposición del alumno para aprender.
- b. Contextualización: Sitúa al alumno en un contexto relevante para relacionar el aprendizaje con su vida cotidiana.
- c. Interacción social: Se desarrolla a través de la interacción con el entorno y los

- demás.
- d. Retención de conocimientos: Facilita la adquisición de nuevos conocimientos, ya que el alumno los considera útiles e importantes.
 - e. Cooperación: Permite la participación del alumno en la construcción del aprendizaje junto a sus compañeros.
 - f. Comprensión: Favorece la comprensión al relacionar los conocimientos previos con los nuevos.
 - g. Pensamiento crítico: Estimula el desarrollo del pensamiento crítico al permitir al alumno emitir juicios y opiniones sobre lo aprendido.
 - h. Aprender a aprender: Promueve la metacognición, permitiendo al alumno reflexionar sobre su proceso de aprendizaje.
 - i. Actividad: Se caracteriza por un enfoque activo y práctico, donde el alumno aprende haciendo y interactuando con materiales significativos y con sus pares.
 - j. Interiorización personal: Permite al alumno interiorizar activamente el aprendizaje a través de la reflexión y autoevaluación.

En consecuencia, el aprendizaje significativo ofrece múltiples beneficios al alumno, tales como motivación, comprensión, pensamiento crítico y desarrollo de habilidades metacognitivas, al tiempo que fomenta la interacción social y la participación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. (Rodríguez, 2004)

2.2.12. Proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación básica regular

Según el MINEDU (2016) . nos plantea diversas orientaciones para el proceso de enseñanza y aprendizaje, Estas orientaciones son fundamentales para que los docentes planifiquen, implementen y evalúen de manera efectiva los procesos de

enseñanza y aprendizaje en los entornos educativos. A continuación se describen cada una de ellas:

Partir de situaciones relevantes: Implica diseñar o seleccionar situaciones que sean significativas para los estudiantes y les brinden oportunidades de aprendizaje. Cuando una situación es significativa, los estudiantes pueden establecer conexiones entre sus conocimientos previos y la nueva situación. Estas situaciones desafían las competencias de los estudiantes y los impulsan a progresar en su desarrollo. Para lograr este progreso, los estudiantes deben enfrentar situaciones desafiantes de manera recurrente, que les exijan seleccionar, movilizar y combinar estratégicamente sus capacidades y recursos. Estas situaciones pueden ser experiencias reales o simuladas, pero deben ser factibles y seleccionadas de prácticas sociales que los estudiantes encuentren en su vida diaria. Aunque estas situaciones no sean exactamente iguales a las que los estudiantes enfrentarán en el futuro, les proporcionarán esquemas de acción, selección y aplicación de competencias en contextos y condiciones que pueden ser generalizables.

Generar interés y disposición como condición para el aprendizaje: Es más probable que los estudiantes se involucren en las situaciones significativas cuando comprenden claramente los objetivos de aprendizaje y sienten que cubren una necesidad o un propósito de su interés. Esto promueve la autonomía y motivación de los estudiantes, ya que pueden participar activamente en la planificación de la situación significativa. Además, se comprometerán más con el aprendizaje si conocen los criterios de evaluación y tienen la oportunidad de mejorar sus respuestas durante el proceso. Es importante tener en cuenta que una situación solo se considera significativa cuando los estudiantes perciben su relevancia personal. Solo en ese caso surgirá el interés genuino.

En consecuencia, para promover un aprendizaje efectivo, es fundamental diseñar o seleccionar situaciones significativas que sean relevantes para los estudiantes y que les brinden desafíos acordes a sus competencias. Además, se debe fomentar su interés y disposición hacia el aprendizaje, involucrándolos en la planificación y brindándoles la oportunidad de mejorar sus respuestas. De esta manera, se promueve la motivación, autonomía y desarrollo de los estudiantes. (MINEDU, 2016.p.171).

Del mismo modo, Aprender haciendo implica que el aprendizaje se produce a través de la interacción entre la actividad y el contexto. Algunas pautas para promover este enfoque incluyen partir de los conocimientos previos de los estudiantes, construir nuevos conocimientos relevantes, aprender del error como oportunidad de crecimiento, generar conflictos cognitivos significativos, mediar el progreso de los estudiantes hacia niveles superiores, promover el trabajo cooperativo y fomentar el pensamiento complejo, que permite ver el mundo de manera integrada. Estas orientaciones pedagógicas buscan desarrollar competencias y habilidades críticas en los estudiantes.(MINEDU, 2016.p.172-173).

2.3. Definición de términos básicos

a. Juego:

El juego es una actividad inherente a la naturaleza humana y desempeña un papel importante en el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de las personas. A través del juego, los individuos adquieren habilidades, conocimientos, valores y competencias que les son útiles en diferentes aspectos de la vida.

b. Lúdico:

En el ámbito educativo, el enfoque lúdico se basa en la idea de que el juego y la diversión son elementos fundamentales para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se utilizan estrategias pedagógicas que incorporan juegos, actividades

interactivas y dinámicas participativas para motivar a los estudiantes, fomentar su participación activa, estimular su creatividad y facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades.

c. El juego como paradigma:

El juego como paradigma en el aprendizaje y la educación reconoce la importancia del juego como una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los individuos. Proporciona un enfoque centrado en el niño, donde el juego se considera un vehículo para el aprendizaje, la exploración y el crecimiento personal.

d. Paradigma:

Un paradigma es un marco conceptual y metodológico que establece las creencias, suposiciones y prácticas aceptadas en un campo de estudio o enfoque teórico. Determina cómo se realiza la investigación y cómo se interpreta el conocimiento en una disciplina determinada.

e. Aprendizaje:

El aprendizaje es un proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades y competencias a través de la experiencia, la práctica y la interacción con el entorno. Es un proceso continuo que permite el desarrollo y la adaptación de los individuos a lo largo de su vida.

f. Escolar:

Perteneciente o relativo al estudiante o a la escuela, es un verbo o también actúa como sustantivo y un adjetivo.

g. Procesos de enseñanza y aprendizaje:

El proceso de enseñanza y aprendizaje implica la interacción entre el educador y el estudiante para transmitir conocimientos y desarrollar habilidades. Se sigue

una secuencia que incluye la planificación, presentación, participación, retroalimentación, evaluación y refuerzo. El educador organiza y presenta los contenidos, mientras que los estudiantes participan activamente. Se brinda retroalimentación para corregir errores y evaluar el progreso. Al final, se refuerza y se hace un seguimiento para asegurar la retención y aplicación del aprendizaje.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe relación significativa entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa – Pasco.

2.4.2. Hipótesis específicos

- a. Existe relación entre el juego como paradigma y la dimensión biológica del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco.
- b. Existe relación entre el juego como paradigma y la dimensión cognitiva del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco.
- c. Existe relación entre el juego como paradigma y la dimensión social del aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable 1

El juego como paradigma

2.5.2. Variable 2

Proceso de aprendizaje

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
Variable 1 El juego como paradigma	Dinámica	Estructura y contenido Pertinencia y validez Inicio Proceso Salida	NOMINAL	12	Cuestionario de Juegos
	Actitudes				
	Hábitos				
Variable 2 Proceso de aprendizaje	Iniciativa e intencionalidad	Participación en forma activa	ACTITUDINAL	12	Ficha de observación del aprendizaje.
	Creativa y expresión personal	Explorar jugando			
	Resolución de problemas	Buscar ideas Resolver problemas con el juego			

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación descriptivo-básica se enfoca en describir fenómenos, eventos o situaciones tal como son, sin manipulación o control directo por parte del investigador. Su objetivo principal es recopilar información detallada y precisa sobre características, comportamientos o relaciones existentes en un determinado contexto.

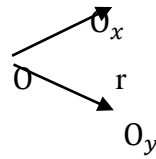
3.2. Nivel de investigación

Descriptivo

3.3. Método de investigación:

El método de investigación ex post facto se utiliza cuando no es posible realizar un estudio experimental y se basa en la observación retrospectiva de variables y eventos ya ocurridos. Aunque no permite establecer relaciones causales, puede proporcionar información valiosa para la comprensión de fenómenos y la generación de nuevas preguntas de investigación.

3.4. Diseño de Investigación



Donde:

M: Observación directa

O_x : Variable 1: Juego como paradigma

O_y : Variable 2: Proceso de aprendizaje

r : Relación

3.5. Población y muestra:

Población: estará conformada por todos los docentes de aula, el director, personal de servicio, y 300 estudiantes.

Muestra: Estará conformada 25 estudiantes del 4to Grado de primaria.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnicas

- Encuesta
- Observación

Instrumentos

- Cuestionario de juegos
- Ficha de observación del aprendizaje

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

Para garantizar la validez de este instrumento, se ha aplicado el enfoque de validez de contenido según lo propuesto por Fernández (2011). Se han seleccionado tres expertos para evaluar la validez de contenido del instrumento utilizado en este estudio.

Validez del Cuestionario de juegos

La puntuación obtenida es el promedio de las evaluaciones realizadas por cada experto, y ha resultado en 0,81, lo cual indica una valoración considerada como adecuada.

Tabla 1. *Juicio de expertos*

JUEZ	VALORACIÓN
Juez 1	0.82
Juez 2	0.80
Juez 3	0.82
Total	0.81

Nota: Observando la tabla anterior, se puede apreciar que la media de las observaciones realizadas por los tres expertos es de 0.81, lo cual indica que la valoración es considerada como adecuada..

Confiabilidad

Durante la evaluación de la confiabilidad del Cuestionario de juegos, se llevó a cabo un análisis de fiabilidad utilizando la prueba piloto realizada durante la fase de validación, en la cual participaron 10 individuos. En este procedimiento, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach como una medida estadística.

Tabla 2. *Estadísticas de Fiabilidad del Instrumento “Cuestionario de juegos”*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,713	12

De acuerdo con los resultados expuestos en la tabla 3, al analizar la confiabilidad del Cuestionario de juegos utilizando el coeficiente Alfa de

Cronbach, se obtuvo un valor de 0,71, el cual es superior al umbral mínimo establecido de 0,70. Por consiguiente, se puede concluir que el instrumento es considerado confiable.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos:

Procesamiento Manual:

El proceso seguido incluyó las siguientes etapas:

- Examinar y documentar los datos recopilados
- Presentar los datos

Los datos se muestran en tablas acompañadas de sus respectivos gráficos, utilizando cálculos de frecuencia (fr.) y porcentajes (%).

Procesamiento electrónico:

En el contexto de la investigación, se ha utilizado el software Excel y el software estadístico SPSS-21 para llevar a cabo el análisis de datos. Estas herramientas son ampliamente utilizadas en el ámbito académico y científico debido a su capacidad para realizar cálculos estadísticos y manipular grandes conjuntos de datos de manera eficiente.

3.9. Tratamiento estadístico

La aplicación de la estadística inferencial y descriptiva es una parte fundamental en el proceso de análisis de datos en la investigación. Estas técnicas permiten obtener información relevante y significativa a partir de los datos recopilados.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

A lo largo de todo el proceso de investigación, se siguieron rigurosamente los principios éticos correspondientes, que abarcan el respeto absoluto y la preservación de la confidencialidad de los participantes de la muestra, así como la promoción del bienestar, la equidad y el cumplimiento de las normas de

escritura académica. Asimismo, se acató en su totalidad el Reglamento general de grados y títulos establecido por la universidad.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Este estudio de investigación se ha enfocado en los niños y niñas que se encuentran en el cuarto grado de la Institución Educativa N° 34501 José Antonio Encinas Franco, ubicada en Constitución, Oxapampa, en la región de Pasco.

En el contexto de la investigación, se ha utilizado el software Excel y el software estadístico SPSS-21 para llevar a cabo el análisis de datos. Estas herramientas son ampliamente utilizadas en el ámbito académico y científico debido a su capacidad para realizar cálculos estadísticos y manipular grandes conjuntos de datos de manera eficiente.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Análisis cuantitativo de las variables:

Resultados de las encuestas aplicados a los estudiantes:

A. Variable independiente: juego como paradigma

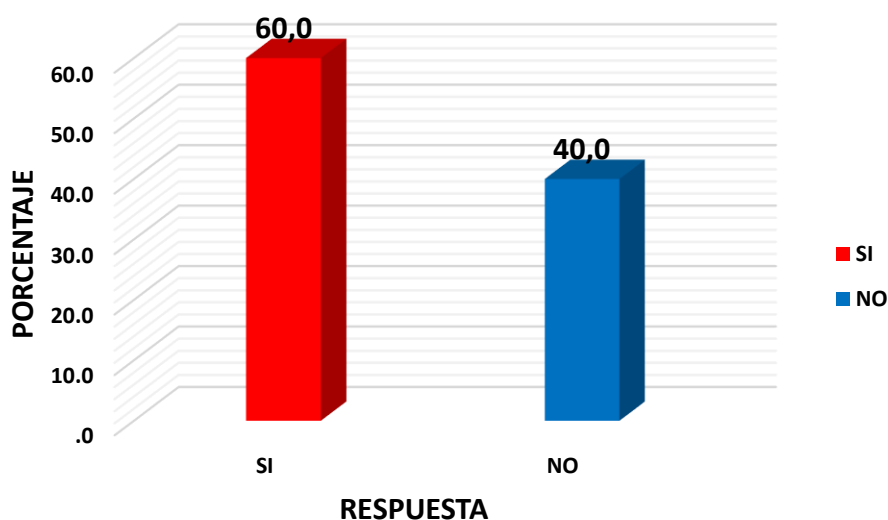
A.1. Dimensión aspecto motriz, sensorial, cognitiva, social, afectiva y emotiva:

Tabla 3. *¿Consideras que existe relación entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	60,0
NO	10	40,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 1. *¿Consideras que existe relación entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?*



Interpretación:

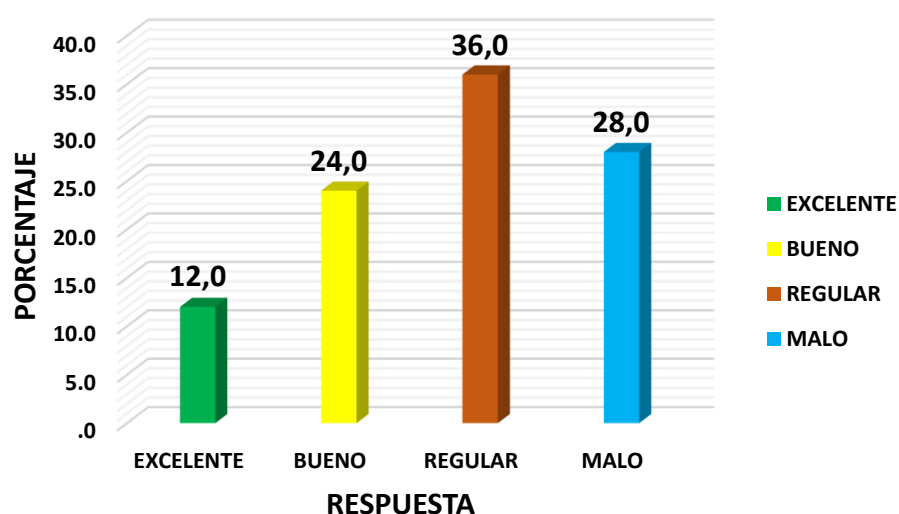
En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante Consideras que existe relación entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 15 que representa el 60,0% del total de la muestra mencionan si y 10 que representa el 40,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si consideran que hay relación entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje.

Tabla 4. *¿Cómo es la relación entre el juego lúdico y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EXCELENTE	3	12,0
BUENO	6	24,0
REGULAR	9	36,0
MALO	7	28,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 2. *¿Cómo es la relación entre el juego lúdico y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?*



Interpretación

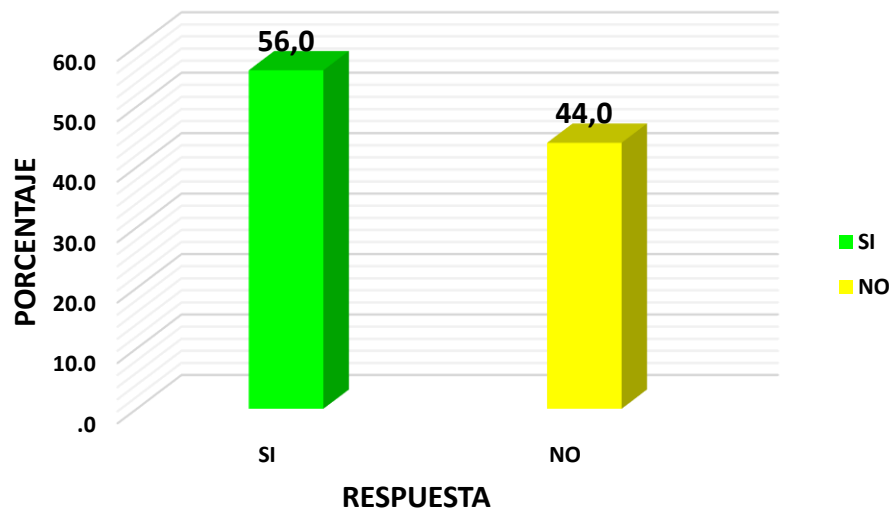
En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante *Cómo es la relación entre el juego lúdico y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria*, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 3 que representa el 12,0% del total de la muestra mencionan excelente, 6 que representa el 24,0% mencionan bueno, 9 que representa el 36,0% mencionan regular y 7 que representa el 28,0% mencionan malo. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que regular es la relación entre el juego lúdico y el proceso de aprendizaje en los niños.

Tabla 5. *¿El juego como paradigma es importante en su formación de los niños y niñas?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	56,0
NO	11	44,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 3. *¿El juego como paradigma es importante en su formación de los niños y niñas?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante El juego como paradigma es importante en su formación de los niños y niñas, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 14 que representa el 56,0% del total de la muestra mencionan si y 11 que representa el 44,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si el juego como paradigma es importante en su formación de los niños y niñas.

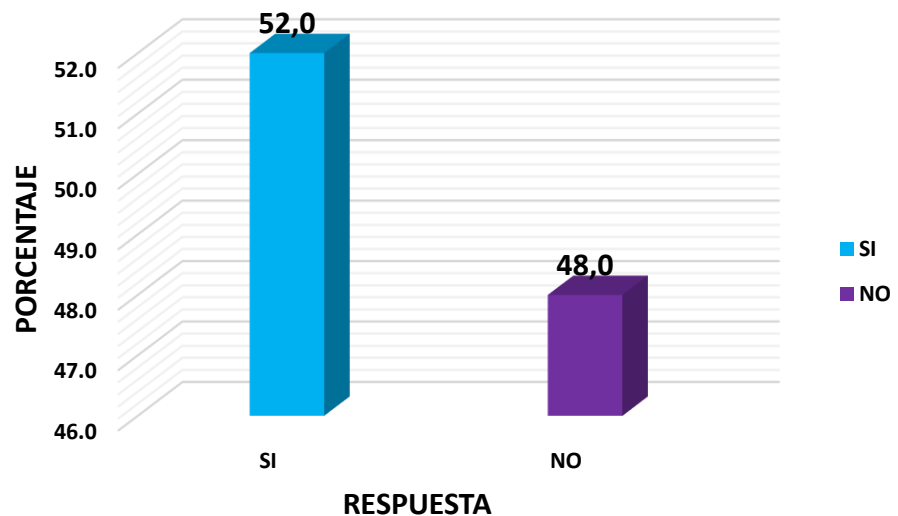
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Ayuda a desarrollar su motricidad, lo social, lo cognitivo y lo afectivo.

Tabla 6. *¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo físico de los niños y niñas?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	52,0
NO	12	48,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022.

Gráfico 4. *¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo físico de los niños y niñas?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante El juego como paradigma ayuda en el desarrollo físico de los niños y niñas, y de acuerdo con los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 13 que representa el 52,0% del total de la muestra mencionan si y 12 que representa el 48,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si el juego como paradigma ayuda en el desarrollo físico de los niños y niñas.

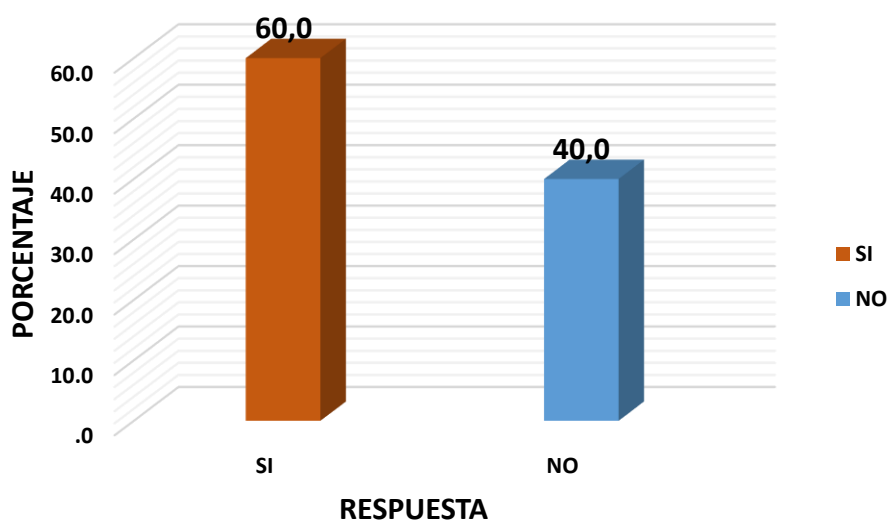
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Ayuda en su crecimiento y desarrollo corporal.

Tabla 7. *¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo cognitivo y psicológico de los niñas y niños?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	60,0
NO	10	40,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 5. *¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo cognitivo y psicológico de los niñas y niños?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante El juego como paradigma ayuda en el desarrollo cognitivo y psicológico de los niñas y niños, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 15 que representa el 60,0% del total de la muestra mencionan si y 10 que representa el 40,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si el juego como paradigma ayuda en el desarrollo cognitivo y psicológico de los niños y niñas.

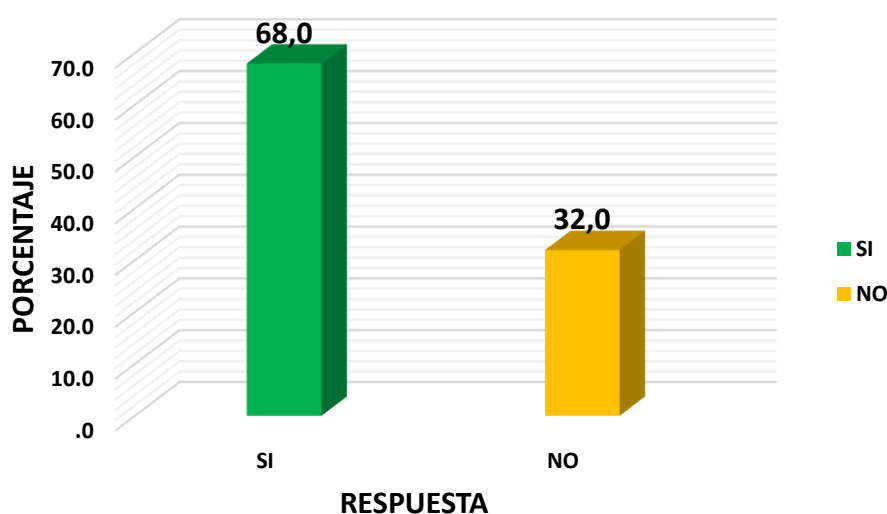
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Ayuda en el desarrollo de sus conocimientos y emociones.

Tabla 8. *¿Usted practica los juegos en el aula, que tipos de juego?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	68,0
NO	8	32,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 6. *¿Usted practica los juegos en el aula, que tipos de juego?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante Usted practica los juegos en el aula, que tipos de juego, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 17 que representa el 68,0% del total de la muestra mencionan si y 8 que representa el 32,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si practican los juegos en el aula.

Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Los tipos de juego que practican son: ejercicios físicos, juegos de mesa y bailes.

B. Variable dependiente: proceso de aprendizaje

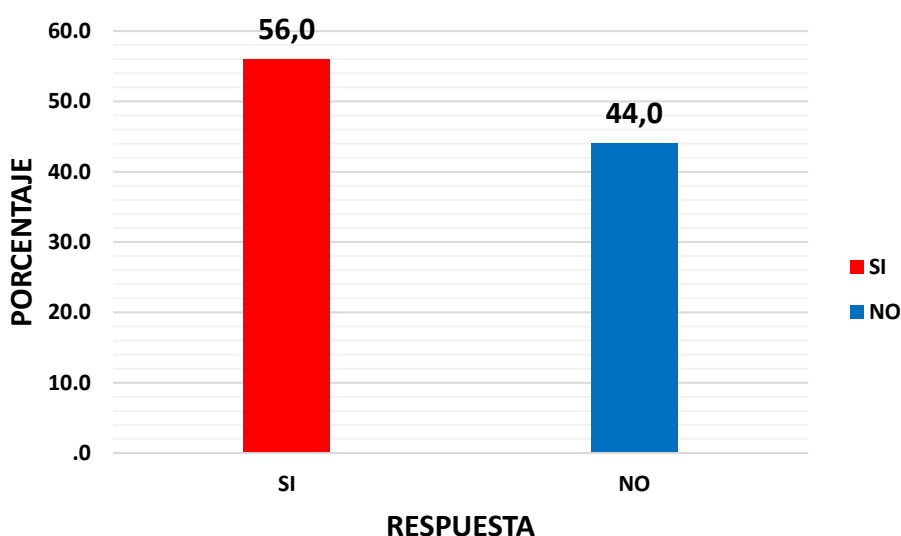
B.1. Dimensión entorno escolar y acción pedagógica

Tabla 9. ¿El aula de clase estimula su aprendizaje?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	56,0
NO	11	44,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 7. ¿El aula de clase estimula su aprendizaje?



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante El aula de clase estimula su aprendizaje, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 14 que representa el 56,0% del total de la muestra mencionan si y 11 que representa el 44,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si el aula de clases estimula el aprendizaje de los niños y niñas.

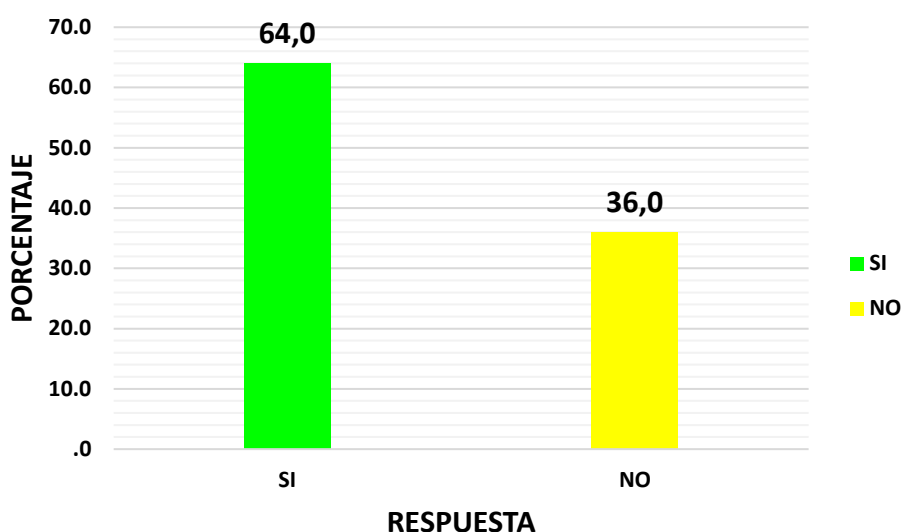
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: El aula es grande, tiene muchos materiales y es bonito.

Tabla 10. *¿La metodología de enseñanza del docente le ayuda a comprender mejor los contenidos?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	64,0
NO	9	36,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 8. *¿La metodología de enseñanza del docente le ayuda a comprender mejor los contenidos?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante La metodología de enseñanza del docente le ayuda a comprender mejor los contenidos, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 16 que representa el 64,0% del total de la muestra mencionan si y 9 que representa el 36,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si la metodología de enseñanza del docente ayuda a comprender los contenidos en clase.

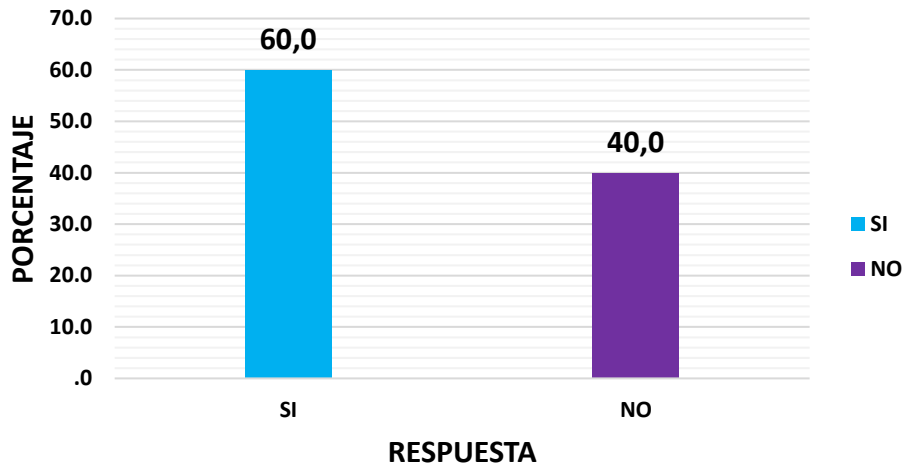
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Mediante juegos, cantos y bailes.

Tabla 11. ¿El clima del aula le ayuda a mejorar su aprendizaje?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	60,0
NO	10	40,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 9. ¿El clima del aula le ayuda a mejorar su aprendizaje?



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante El clima del aula le ayuda a mejorar su aprendizaje, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 15 que representa el 60,0% del total de la muestra mencionan si y 10 que representa el 40,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si el clima del aula ayuda a mejorar el aprendizaje en clase.

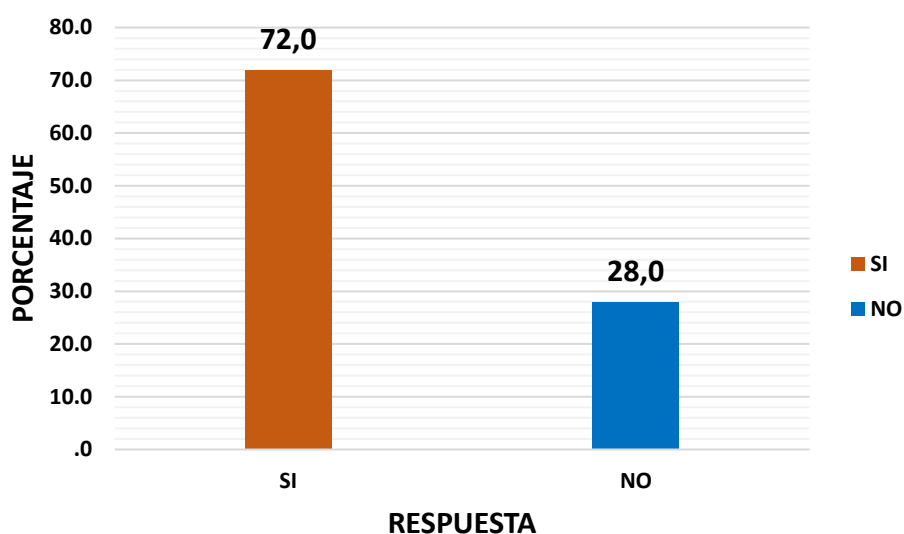
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: No hay bulla, participan en forma ordenada, cumplen los acuerdos de convivencia.

Tabla 12. ¿Los tipos de preguntas del docente le ayuda a reflexionar en clase?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	72,0
NO	7	28,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 10. *¿Los tipos de preguntas del docente le ayuda a reflexionar en clase?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante Los tipos de preguntas del docente le ayuda a reflexionar en clase, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 18 que representa el 72,0% del total de la muestra mencionan si y 7 que representa el 28,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si los tipos de preguntas de preguntas del docente ayuda a reflexionar en clase.

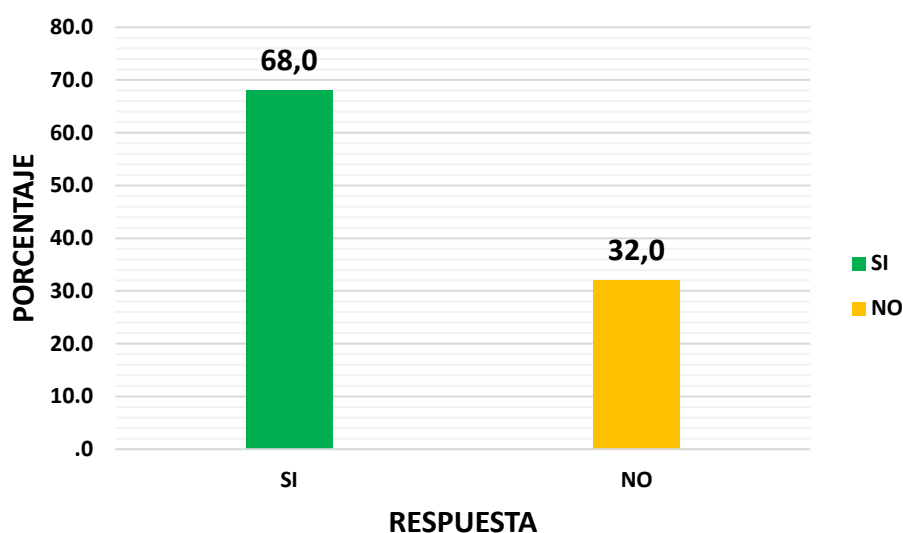
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Les presta atención, les comprende, les explica de las cosas de realizan.

Tabla 13. *¿Los ejemplo que se usa en clase le ayuda a comprender los contenidos?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	68,0
NO	8	32,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 11. *¿Los ejemplo que se usa en clase le ayuda a comprender los contenidos?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante Los ejemplo que se usa en clase le ayuda a comprender los contenidos, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 17 que representa el 68,0% del total de la muestra mencionan si y 8 que representa el 32,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si los ejemplos de actividades que se usa en clase les ayuda a comprender los contenidos.

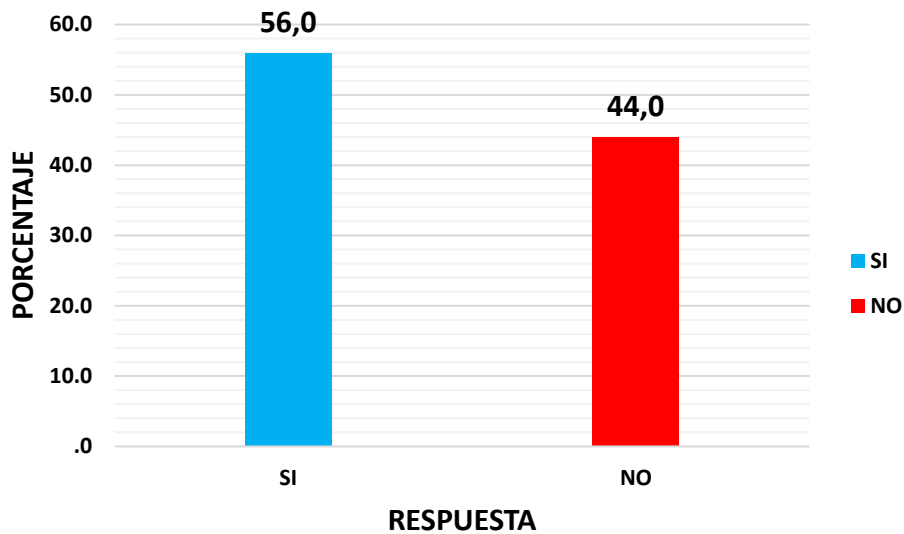
Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Ejercicios físicos, juegos y bailes.

Tabla 14. *¿El trabajo en equipo de niños y niñas le permite desarrollar sus conocimientos?*

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	56,0
NO	11	44,0
Total	25	100,0

Fuente: Nómina de matrícula 2022

Gráfico 12. *¿El trabajo en equipo de niños y niñas le permite desarrollar sus conocimientos?*



Interpretación:

En el presente cuadro se ha cuantificado la interrogante El trabajo en equipo de niños y niñas le permite desarrollar sus conocimientos, y de acuerdo a los resultados como consecuencia de la aplicación del Cuestionario para Estudiantes, encontramos que de un total de 25 estudiantes encuestados 14 que representa el 56,0% del total de la muestra mencionan si y 11 que representa el 44,0% mencionan no. Esto quiere decir que la mayoría de los estudiantes mencionan que si el trabajo en equipo de niños y niñas permite desarrollar los conocimientos.

Asimismo, los que marcaron que si dieron las siguientes respuestas: Mediante intercambio de experiencias, conversaciones.

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Hipótesis general:

PASO 1: Planteo de hipótesis:

Hipótesis alterna (H₁)

Existe relación significativa entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa – Pasco.

Hipótesis nula (H₀)

No existe relación significativa entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del 4to grado “A” de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa – Pasco

PASO 2: Regla para contrastar hipótesis:

Si Valor $p > 0,05$; se acepta la H₀. Si Valor $p < 0,05$; se rechaza H₀.

PASO 3: Estadística para contrastar la hipótesis

		Juego Paradigma
Proceso De Aprendizaje	Correlación de Pearson Sig. (bilateral)	.659(**)
	N	25

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

PASO 4: Interpretación:

Como el Valor $p = 0,000 < 0,05$; se rechaza la Hipótesis Nula y podemos afirmar, con un 95% de probabilidad que:

- a) El Juego como Paradigma se relaciona directamente con el Proceso de Aprendizaje en los niños de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco - Constitución - Oxapampa – Pasco.
- b) La Correlación del Juego como Paradigma con el Proceso de Aprendizaje en los niños es de 65,9 %

4.4. Discusión de resultados

Sobre la base de los resultados, al realizar el análisis de ítems en lo que concierne a la variable independiente el Juego como Paradigma: Dimensión aspecto motriz, sensorial, cognitiva, social, afectiva y emotiva que corresponde a los cuadros del 01 al 06 que involucra el Cuestionario para estudiantes, se encontró que un porcentaje muy considerable de los estudiantes del nivel primaria, presentan un nivel medio de conocimientos sobre los juegos lúdicos con un porcentaje del orden del 63,4% en promedio de todos los ítems.

De igual manera se evaluó a través de ítems la variable dependiente Proceso de Aprendizaje: Dimensión entorno escolar y acción pedagógica que corresponde a los cuadros del 06 al 12 que involucra el Cuestionario para estudiantes, se encontró que un porcentaje muy considerable de los estudiantes del nivel primaria presentan un nivel medio de conocimientos sobre los procesos de aprendizaje para adquirir nuevos saberes con un porcentaje del orden del 68,4% en promedio de todos los ítems.

Respecto a la hipótesis general, la aplicación de la prueba paramétrica de Correlación de Pearson existe una relación directa entre el Juego como Paradigma y el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes del nivel primaria también de nivel regular con una correlación de 65,9%.

CONCLUSIONES

- a. La práctica de los juegos lúdicos es un medio eficaz que permite el desarrollo de habilidades y capacidades de expresión corporal en los niños y niñas de la I.E. N° 34501 José Antonio Encinas Franco, Constitución - Oxapampa - Pasco.
- b. Se debe dar la importancia a la actividad lúdica y hacer uso de los materiales didácticos, para que los niños y niñas se encuentren motivados para el desarrollo de los diversos juegos lúdicos.
- c. La calidad de vida hace referencia a estilos o formas de vida saludables, para ello el estado debe promover inversión en estos tipos de actividades lúdicas en los niños y niñas para el progreso en las instituciones.
- d. El desempeño del docente juega un papel muy importante para un buen aprendizaje de los niños y niñas, debe manejar los conocimientos disciplinares y la planificación del trabajo educativo para lograr los propósitos en clase.
- e. El mayor porcentaje de los niños y niñas llegaron a demostrar que tienen aprendizajes elementales respecto a los juegos lúdicos.

RECOMENDACIONES

- a. Se sugiere el desarrollo de la actividad lúdica como un recurso metodológico para facilitar la mejora y el desarrollo de habilidades y destrezas motoras básicas en los niños y niñas de Educación Primaria.
- b. Durante el desarrollo de los juegos como recurso metodológico se debe respetar las ideas y sugerencias de los niños y niñas, ya que de esa manera se sentirán seguros y confiados en sí mismos.
- c. Los docentes de Educación Primaria deben poner atención en la actividad lúdica haciendo uso de medios y materiales para superar los problemas psicomotores de los niños y niñas.
- d. Es necesario que se realicen más trabajos referentes a esta variables para brindar un mejor servicio en las instituciones educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983) *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2° Ed. Trillas.
- Acuña, María Luisa (2015) *Juegos Tradicionales*, Edit. LIMUSA, España – Madrid
- Aguila Villacorta, J. (2010) *Técnicas De Investigación*, Edit. San Marcos – Lima – Perú.
- Bernabeu Natalia. (2015) *Creatividad Y Aprendizaje*, Edit. NARCEA. Uruguay.
- Cerezo Manrique, J. (2012) *Los Juegos Populares*, Edit. Aula, México.
- Jimenez Velez, C. (2016) *El Juego*, Edit. Magisterio. Cuba
- Kuhn Tomas, (2020) *Paradigma Y Revoluciones Científicas*, Edit. Mc'GRAW HILL, Lisboa, España.
- Granados Villegas, R. (2017) *El Proceso De La Investigación Científica*, Edit. UNDAC – Pasco – Perú.
- Gimeno, J. y Pérez, Á. (1992). *Comprender y transformar la enseñanza*. Morata
- Hernández, R. (2019). La comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje: su papel en el aula como herramienta educativa. *Cauce. revista internacional de filología, comunicación y sus didácticas*, 4(5), 133-155.
<https://revistascientificas.us.es/index.php/CAUCE/article/view/9244>
- Manrique, J.F. (2019) *Juegos Y Deportes*, Edit. Gymos. Madrid
- Ministerio de Educación del Perú.(2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Moreno, M. (2018) *El Juego y Desarrollo*. Editorial Bilbao.
- Moreira, M. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Editorial Visor
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.

- Paredes Freire. (2013) Juegos Recreativos, Edit. Omega, España.
- Requeiro, A. (2020) El Juego Infantil, Edit. Kapeluz, México.
- Riquez, V. (2012) Guía Para La Elaboración De Proyectos De Investigación, Edit. U.N.M.S.M., Lima – Perú.
- Rodríguez, S. (2020). *El juego como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje, en los niños y niñas de la Institución Privada Rosa de Lima – Ate Vitarte-2020*. [Título de licenciatura. Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/6588/TESIS%20Rodriguez%20Sulca.pdf?sequence=9&isAllowed=y>
- Rodríguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Tenerife. España: Centro de educación a distancia. (CEAD)
- Rocha, C., Chacc, E. y Gálvez, G. (2006), *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. [Tesis de Título, Universidad de Chile]. https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Roldan Gustavo. (2018) Todos Los Juegos, El Juego, Edit. Loquelco, México.
- Vásquez, F. (2010). *Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto*. [Tesis de licenciatura de la Universidad de Lasalle]. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fceunisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Vera Asti, A. (2017) Metodología De La Investigación, Edit. Kapeluz, Buenos Aires – Argentina.

ANEXOS

Instrumentos de recolección de datos: Tablas de las encuestas

¿Consideras que existe relación entre el juego como paradigma y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	60,0
NO	10	40,0
Total	25	100,0

¿Cómo es la relación entre el juego lúdico y el proceso de aprendizaje en los niños del 6to grado de primaria?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EXCELENTE	3	12,0
BUENO	6	24,0
REGULAR	9	36,0
MALO	7	28,0
Total	25	100,0

¿El juego como paradigma es importante en su formación de los niños y niñas?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	56,0
NO	11	44,0
Total	25	100,0

¿El juego como paradigma ayuda en el desarrollo físico de los niños y niñas?

RESPUESTA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	52,0
NO	12	48,0
Total	25	100,0