

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO SECCIÓN A
DEL NIVEL PRIMARIA DEL ÁREA DE CIENCIA Y
AMBIENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
32916 ESTEBAN FLORES LLANOS DEL DISTRITO
RUPA RUPA DE TINGO MARÍA REGIÓN HUÁNUCO
EN EL AÑO ACADÉMICO 2019**

Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en
Educación Primaria

Autora:

Br. Jakeline Tereshcova López Poves

Asesora:

Mgtr. Victoria Valenzuela Arteaga de Jiménez

Lima-Perú

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo

DAR

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

Miembro

Mgtr. Fredy Oscar Onofre Fuster

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

A mis padres y a mi hijo, quienes son la fuente de mi vida, han y son quienes en este largo caminar de mi vida han velado por mi bienestar y educación, siendo mi apoyo en todo momento, depositando su entera confianza en mí y en cada reto que se me presenta, sin dudar en ningún solo momento de mi inteligencia y capacidad.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a mi padre Jehová y a mi señor Jesús quienes me han regalado el don de la vida y las oportunidades de crecer y mejorar constantemente. A mis padres, Carlos Illanes Calderón y María Antonieta Poves Leyva, quienes hasta hoy han velado por mi bienestar y educación, por los consejos que día a día me daban, por la paciencia que me tuvieron, a mi hijo por los ánimos y el amor que me da. A mi asesora Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez, le agradezco con quién aprendí muchísimo de su visión y de su experiencia, y por su ayuda invaluable para la construcción de esta tesis. No puedo olvidarme de mis estudiantes, sin duda, han sido el motor de mi actividad profesional.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general establecer el nivel de influencia de los juegos, como estrategia didáctica, en el aprendizaje del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María Huánuco 2019. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa, El nivel será de nivel aplicativo y el diseño será pre experimental. La población de estudio estuvo conformada de 30 estudiantes y 01 docente del nivel primaria. El análisis de los resultados ha demostrado que el juego como estrategia didáctica tiene influencia en el aprendizaje significativo en del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María Huánuco 2019, también se ha demostrado que el uso del juego como estrategia didáctica tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente, el uso del juego como estrategia didáctica tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María, Huánuco 2019 y por último el análisis de los resultados ha demostrado que el uso de los juegos estrategia didáctica tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria.

Palabras clave: El juego y el aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The general objective of the research was to establish the level of influence of the games, as a didactic strategy, on the learning of the area of Science and Environment in the second-grade students of the Educational Institution No. 32916 Esteban Flores Llanos of district Rupa Rupa of Tingo María Huánuco 2019. The methodology used in the research was quantitative, the level will be of application level and the design will be pre-experimental. The study population consisted of 30 students 01 teaching at the primary level. The analysis of the results has shown that the game as a didactic strategy influences the significant learning in the area of Science and Environment in the second grade students of the Educational Institution N ° 32916 Esteban Flores Llanos of district Rupa Rupa of Tingo María Huánuco 2019, It has also been shown that the use of the game as a didactic strategy has an influence on assimilating the new knowledge in the area of Science and Environment, the use of the game as a didactic strategy has influence in assimilating the new knowledge in the area of Science and Environment in the students of the second grade of the educational institution N ° 32916 Esteban Flores Llanos of district Rupa Rupa of Tingo María, Huánuco 2019 and finally the analysis of the results has shown that the use of didactic strategy games has influence in making decisions and solving problems in the area of Science and Environment in the students of the second grade of primary school.

Keywords: The game and meaningful learning.

CONTENIDO

| | |
|---|-----|
| HOJA DE FIRMA DEL JURADO..... | ii |
| DEDICATORIA | iii |
| AGRADECIMIENTO | iv |
| RESUMEN | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| CONTENIDO | vii |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. REVISIÓN DE LA LITERATURA | 5 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación..... | 5 |
| 2.2. Bases teóricas | 12 |
| 2.2.1 Los Juegos..... | 12 |
| 2.2.1.1 Tipos de juegos | 13 |
| a. Los juegos simbólicos..... | 13 |
| b. Los juegos simbólicos..... | 14 |
| c. Los juegos manipulativos | 14 |
| d. Los juegos de reglas..... | 14 |
| e. Los juegos educativos | 14 |
| 2.2.1.2 Método Didáctico..... | 15 |
| a. Estimulación del aprendizaje | 15 |
| b. Motivación | 15 |
| 2.2.1.3 Uso didáctico de los juegos..... | 15 |
| a. El juego como contenido | 16 |
| b. El juego como método | 16 |
| c. El juego como medio educativo en el proceso pedagógico | 16 |

| | |
|---|----|
| d. El juego como una actividad..... | 16 |
| 2.2.1.4 Características de la pedagogía del juego | 16 |
| a. Diseño Lúdico..... | 16 |
| b. Diseño Creativo | 16 |
| c. Diseño colaborativo que se evidencia..... | 17 |
| d. Diseño interactivo | 17 |
| 2.2.1.5 Técnica didáctica..... | 17 |
| a. Promueve la socialización y el crecimiento de los participantes..... | 17 |
| b. Estimula la zona del desarrollo próximo del estudiante. | 17 |
| c. Estimula la comunicación e interacción | 17 |
| d. Desarrollo de capacidades es una materia (DCN, RA)..... | 17 |
| 2.2.1.6 Técnica de Materiales Didácticos | 17 |
| a. Carácter dinámico | 19 |
| b. Carácter dinámico Estimulación y desarrollo de la creatividad | 19 |
| 2.2.1.7 Enseñanza de Ciencia y Ambiente en el nivel primaria..... | 19 |
| a. Área de ciencia y ambiente..... | 20 |
| b. Competencias del área ciencia y ambiente R.A..... | 21 |
| 2.2.2 Los tipos de aprendizaje significativo | 22 |
| 2.2.2.1 La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel | 23 |
| 2.2.2.2 Los tipos de aprendizaje significativo..... | 23 |
| a. Aprendizaje de representaciones | 23 |
| b. Aprendizaje de concepto..... | 23 |
| 2.2.2.3 Los Características del aprendizaje significativo | 24 |
| a. Desarrolla la autonomía del estudiante | 24 |
| b. Aprendizaje Dinámico | 24 |
| c. Personal..... | 24 |
| d. Desarrolla creatividad..... | 24 |

| | |
|--|----|
| e. Proceso meta cognitivo | 24 |
| 2.2.2.4 Dimensiones del aprendizaje significativo..... | 24 |
| a. Dimensión 1 | 25 |
| b. Dimensión 2..... | 25 |
| c. Dimensión 3..... | 25 |
| 2.3. Hipótesis de la investigación | 25 |
| 2.3.1 Hipótesis General..... | 25 |
| 2.3.2 Hipótesis específica 1 | 25 |
| 2.3.3 Hipótesis específica 2 | 26 |
| 2.3.4 Hipótesis especifica 3 | 26 |
| 3.1 Diseño de la investigación..... | 26 |
| 3.2 El Universo..... | 27 |
| 3.2.1 El área geográfica del estudio..... | 27 |
| 3.3 Población y muestra..... | 28 |
| 3.3.1 Población | 28 |
| 3.3.1.1. Criterios de inclusión | 28 |
| 3.3.1.2. Criterios de inclusión..... | 29 |
| 3.3.2 Muestra | 29 |
| 3.4 Definición y operacionalizacion de variables | 29 |
| 3.4.1 Definición de las variables..... | 29 |
| 3.4.1.1 Los Juegos..... | 29 |
| 3.4.1.2 Aprendizaje significativo..... | 30 |
| 3.4.2 Operacionalización de las variables..... | 30 |
| 3.5 Técnica e instrumentos..... | 31 |
| 3.5.1 Técnica la encuesta | 31 |
| 3.5.2 Instrumento el cuestionario..... | 31 |
| 3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento..... | 32 |

| | | |
|---------|--|----|
| A. | Validez del Instrumento..... | 32 |
| B. | Confiabilidad del instrumento..... | 32 |
| 3.6 | Plan de análisis | 33 |
| 3.6.1 | Medición de las variables | 33 |
| 3.6.1.1 | Variable1: Los juegos | 33 |
| 3.6.1.2 | Variable 2: Aprendizaje significativo | 33 |
| 3.7 | Matriz de consistencia lógica..... | 33 |
| IV. | RESULTADOS | 35 |
| 4.1 | Prueba de normalidad | 35 |
| 4.2 | Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección..... | 36 |
| 4.3 | Análisis descriptivo de los aprendizajes significativos en la prueba de pre test y post test | 36 |
| 4.4 | Contrastación de Hipótesis | 45 |
| 4.4.1 | Contrastación Hipótesis General | 45 |
| 4.4.2 | Contrastación de Hipótesis específica 1 | 46 |
| 4.4.3 | Hipótesis específica 2 | 48 |
| 4.4.4 | Contrastación de Hipótesis 3 | 49 |
| 4.5 | Discusión o análisis de los resultados..... | 51 |
| 4.5.1 | Análisis descriptivo de la aplicación de los instrumentos | 51 |
| 4.5.2 | Análisis de Contrastación de Hipótesis | 51 |
| 4.5.3 | Respecto a los antecedentes del estudio | 52 |
| III. | CONCLUSIONES | 54 |
| IV. | RECOMENDACIONES..... | 55 |
| | REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS | 0 |
| | ANEXOS | 5 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1 | 35 |
| Población y muestra | |
| Tabla 2 | 36 |
| Operacionalización de variables | |
| Tabla 3 | 37 |
| Prueba Pre test. Dimensión 1: Adquiere e integra el nuevo conocimiento | |
| Tabla 4 | 38 |
| Prueba Pre test. Dimensión 2: Asimila el nuevo conocimiento | |
| Tabla 5 | 39 |
| Prueba Pre test. Dimensión 3: Toma decisiones y resolución de problemas | |
| Tabla 6 | 40 |
| Resultado de la Prueba Pre test, del Aprendizaje significativo | |
| Tabla 7 | 41 |
| Prueba pos test. Dimensión 1 Adquiere e integra el nuevo conocimiento | |
| Tabla 8 | 42 |
| Prueba Pos test. Dimensión 2: Asimila el nuevo conocimiento | |
| Tabla 9 | 43 |
| Prueba Pos test. Dimensión 3: Toma decisiones y resolución de problemas | |
| Tabla 10 | 44 |
| Resultado de la Prueba Post Test Aprendizaje significativo | |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 | 37 |
| Prueba Pre test. Dimensión 1: Adquiere e integra el nuevo conocimiento | |
| Figura 2 | 38 |
| Prueba Pre test. Dimensión 2: Asimila el nuevo conocimiento | |
| Figura 3 | 39 |
| Prueba Pre test. Dimensión 3: Toma decisiones y resolución de problemas | |
| Figura 4 | 40 |
| Resultado de la prueba Pre test del Aprendizaje Significativo | |
| Figura 5 | 41 |
| Prueba Pos Test. Dimensión 1: Adquiere e integra el nuevo conocimiento | |
| Figura 6 | 42 |
| Prueba Pos test. Dimensión 2: Asimila el nuevo conocimiento | |
| Figura 7 | 43 |
| Prueba Pos test. Dimensión 3: Toma de decisiones y resolución de problemas | |
| Figura 8 | 44 |
| Resultado de la Prueba Post Test del Aprendizaje significativo | |

I. INTRODUCCIÓN

Las instituciones educativas en los últimos años han ejecutado procesos de modernización y cambios al interior de las instituciones lo cual viene generando la necesidad de imponer modificaciones en las organizaciones de las mismas, con el propósito de optimizar los distintos aspectos educativos que comprende la educación básica, bajo la premisa del juego como estrategia didáctica teniendo en cuenta, que el juego, es por excelencia.

La forma natural que tiene el niño para relacionarse con su contexto, y lo que este aporta, incorporación, recrea, expresa, inventa, descubre, construye, interactúa y además que su juego puede tener diferentes formas: puede ser un juego de ejercitación, de dramatización, de experimentación.

Es por esto que esta investigación se ha enfocado a la utilización del juego como estrategias didácticas que le permita al estudiante del segundo grado de primaria aprender las actividades programadas en el área de ciencia y ambiente de una manera agradable, haciendo lo que le gusta.

El escenario del juego, como marco interactivo y de comunicación interpersonal caracterizado por un clima de afectos positivos y de modulación social equilibrada de las emociones, se convierte en un formato en el cual la actividad es susceptible de ser interpretada por el niño y la niña como un ensayo como una finalidad de logro.

Por tanto; la educación por competencias es la aplicación concreta en las aulas apoyándose en los juegos como estrategia motivadora garantizando su validez, logrando que el estudiante sea competente para la realización de las actividades que demanda el proceso educativo.

Las instituciones educativas requieren de una administración educativa adecuada de vanguardia para así lograr posicionarse a nivel regional e internacional, valorando y cubriendo las exigencias educativas; por tal motivo y atendiendo a dicho propósito, se ha desarrollado el presente Trabajo de Investigación, tomando como base a los estudiantes del segundo grado de primaria, de la I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Tingo María, región Huánuco

La tesis se derivó de la línea de Investigación de la ULADECH Católica de la carrera de Educación “Intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque Socio Cognitivo, orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular, superior universitaria y no universitaria del Perú.”

Por ello se formuló el problema general

¿Cómo establecer el nivel de influencia de los juegos, como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Y se resaltó como problemas específicos:

¿Cómo identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en adquirir e integrar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019?

¿Cómo identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en asimilar los nuevos conocimientos en los estudiantes del segundo grado sección A del

nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019?

¿Cómo analizar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en tomar decisiones y solucionar problemas en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019?

Como objetivo general:

Establecer el nivel de influencia de los juegos, como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Y como objetivos específicos:

Identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en adquirir e integrar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en asimilar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Analizar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en tomar decisiones y solucionar problemas en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

En cuanto a la correspondencia profesional fue de suma importancia ya que esta contribuyó a que los docentes estén informados acerca del tema y tengan interés en capacitarse.

Así mismo la correspondencia de la investigación con los intereses institucionales, se informó mediante la publicación de los resultados y esto permitirá que se tomen las medidas correctivas.

Respecto a la metodología esta fue de tipo cuantitativa, el nivel aplicativo y el diseño fue Pre experimental. La población estuvo integrada por 30 estudiantes y 01 docente y del nivel primaria de las instituciones educativas que estuvieron involucradas en esta investigación, del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

Los resultados obtenidos de acuerdo a la contrastación de las hipótesis dio y de acuerdo análisis de los resultados, ha demostrado que el juego como estrategia didáctica tiene influencia en el aprendizaje significativo en del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito dr Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

También se ha demostrado que el uso del juego como estrategia didáctica tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente, el uso del juego como estrategia didáctica tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito dr Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

Por último el análisis de los resultados ha demostrado que el uso de los juegos estrategia didáctica tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

De Gutiérrez (2015) tesis de licenciatura titulada: *“Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad”*. Cartagena Bolívar. Tuvo como objetivo: Promover actividades lúdicas, creativas, a través de espacios propicios que despierten el interés y hábito de la lectura. Tuvo como metodología tipo cualitativa descriptiva llegando a la conclusión: que con las actividades lúdica se obtuvieron excelentes resultados en cuanto que mejoraron el desempeño lector de los estudiantes, las actividades pedagógicas fueron todo un éxito pues lograron captar la atención de las niñas y niños al momento de desarrollar las guías de trabajo mostraban buena disposición y óptimos el resultado fue más de lo que se esperaba.

Puchaicela (2018) tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; mención: educación básica, *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación general básica “miguel rio frío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018 “*. Loja Ecuador. Tuvo como objetivo general mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado. Tuvo como metodología un diseño cuantitativo, descriptivo y no experimental.

López (2014) tesis para optar el título de Licenciado en educación “*El juego didáctico y desarrollo del lenguaje*”. Quetzaltenango Guatemala. Tuvo como objetivo establecer la aplicación del juego didáctico para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de primer grado de primaria en las once escuelas del sector 1204.4, del municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos. conocer el estado situacional de la educación que se desarrolla en las escuelas sin tomar en cuenta el juego didáctico como un recurso o estrategia e incluso como técnica para el mejoramiento de los procesos de aprendizaje, así mismo tener una propuesta a docentes, para ofrecer al estudiantado un clima verdadero de aprendizaje, desde el concepto de niño y niñas, es decir sin desvincularlos con la visión e imaginación, así mismo para los padres dar a conocer que el juego didáctico no es un simplemente concepto.

Marín (2015) tesis para optar el grado del título “*Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad*”. Medellín Colombia. Tuvo como objetivo, diseñar y estructurar una propuesta lúdica que brinde a los docentes de grado quinto estrategias metodológicas que les permita dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. La metodología fue de tipo cuantitativo nivel descriptivo. Llegando a la conclusión.

El uso de la lúdica en la enseñanza de las matemáticas, cambió el concepto que se tiene en el imaginario colectivo de que es un área difícil, aburrida y monótona. Esta metodología aumenta el interés y gustos de los alumnos por la materia, ven su uso y utilidad en la vida cotidiana, despierta la curiosidad, estimula la creatividad y desarrolla el pensamiento lógico.

Vega (2015) tesis de grado previo a la obtención del grado de Magister en docencia y currículo, “*Los juegos didácticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz*

de los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa “Adolfo maría Astudillo” del cantón Babahoyo”. Babahoyo Ecuador, Su objetivo fue determinar cómo influye en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa “Adolfo maría Astudillo” la utilización de juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje, instruir a los infantes a obtener decisiones ante dificultades que pueden aparecer en su vida diaria. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo. Se llegaron a las siguientes conclusiones Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad en los estudiantes. El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje aumenta la motivación y el interés de los estudiantes hacia el estudio, favoreciendo así la adquisición de conocimientos.

Colmenares (2012) tesis para optar a la Licenciatura en Educación “*Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura*”. Barquisimeto Venezuela. Su objetivo es, aplicar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes del segundo grado de la Escuela Bolivariana Potrerito del Manzano ubicada en la Parroquia Hilario Luna y Luna de Villanueva, Municipio Morán del Estado Lara, Evaluar los resultados de aprendizaje a partir de la aplicación de una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes. Enmarcada en una investigación de campo de carácter descriptivo bajo la modalidad de un proyecto factible desglosado en tres fases: Diagnostico, factibilidad y diseño. Los resultados evidenciaron que existe la necesidad de elaborar una guía de juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura dirigidos a los niños y niñas del segundo grado de Educación Primaria en el proceso de la lectura y la escritura en la Escuela Bolivariana “Potrerito del Manzano”.

Salirrosas (2016) tesis para optar el título de Licenciada en educación Primaria *“Diseño sustentable en los juegos lúdicos como componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los estudiantes escolarizados de 6 y 7 años”*. Trujillo Perú. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 7 años de edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos 2016. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, ya que cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas. El nivel de investigación ser aplicada y de diseño pre experimental porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos.

Carrasco y Teccsi (2017) tesis para optar el grado académico de: magister en educación con mención en docencia y gestión educativa. *“La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 Virgen Peregrina del Rosario”*. San Martín, Perú. Tuvo como objetivo: determinar la efectividad de la actividad lúdica en el aprendizaje de geometría y medición de las matemáticas en los estudiantes del v ciclo de la institución educativa 2074 virgen peregrina del Rosario del distrito de San Martín de porres-2015, la investigación desde el punto de vista práctico se sustenta en la aplicación de la propuesta donde se pretende erradicar en algo, la forma acrónica de la enseñanza, el trabajo de investigación aplica “actividades lúdicas matemáticas” para lograr aprendizajes significativos; el compromiso de mejorar la calidad de educación, nos conduce a buscar y plantear nuevas propuestas en el proceso enseñanza-aprendizaje de la matemática, de tal manera los estudiantes desarrolle el pensamiento matemático

lógico. La investigación realizada es de tipo teórico básica. El nivel de la investigación es explicativo. El diseño de investigación es experimental de tipo cuasi experimental.

Gómez (2013) tesis para optar el grado académico de maestro en educación con mención en gestión de la calidad, autoevaluación y acreditación, “El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos”. Lima, Perú. Su objetivo fue determinar la relación entre el aprendizaje significativo y el desarrollo de las capacidades comunicativas de textos narrativos del tercer grado de primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013. Proponer pautas que puedan servir de base para otros estudios relacionados sobre este tema, que son de vital importancia para formación integral y el desarrollo de las capacidades y destrezas de alumnos de educación primaria. Fue un diseño no experimental transversal con carácter observacional sincrónico y con un alcance descriptivo-correlacional. Los resultados arrojaron que si existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades comunicativas de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013 Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de expresión comunicativa de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013. Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de comprensión comunicativa de textos narrativos del tercer grado de Primaria del colegio San Francisco de Borja en el año 2013. Existe relación significativa y directa entre el aprendizaje significativo y las capacidades de pensamiento crítico comunicativo de textos narrativos del tercer grado de primaria del colegio San Francisco de Borja.

Barrantes (2017) tesis para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Didáctica de las Ciencias Naturales “El método

lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05". Lima, Perú. Su objetivo fue que el trabajo de investigación tuvo como propósito principal el desarrollo de las habilidades cognitivas, haciendo uso del Método Lúdico y de esta manera lograr una mayor acogida y gusto por las ciencias naturales. Para tal efecto, el Método lúdico presentó una alternativa diferente en la enseñanza de las ciencias y buscó fomentar el aprovechamiento de las actividades lúdicas en el medio escolar. La presente investigación se enmarcó dentro del paradigma cuantitativo, porque es secuencial y probatorio. Prueba la hipótesis, mide las variables y hace un análisis de causa-efecto. El diseño escogido para la investigación fue cuasi experimental. Conclusión que la aplicación del Método lúdico en el grupo experimental, referente al desarrollo de las habilidades cognitivas ha logrado efectos significativos. Para lo cual se demuestra estadísticamente cuando en la diferencia de medias del pre test-pos test del grupo experimental se obtuvo el valor de 14.73 y en el grupo control obtuvo el valor de 10.57. Por tanto, se aprecia que hubo un incremento favorable al grupo experimental a nivel de las variables.

Cuenca (2014) tesis para optar el grado de Magister, *"Influencia de la estrategia metodológica basado en juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la i. e. "César Vallejo Mendoza" de Yauya, Áncash – 2014"*. Ancash, Perú. Su objetivo fue identificar el nivel de desarrollo de cálculo y numeración en el área de matemática a través de la prueba del pre- test en los estudiantes del 2° grado de educación primaria, aplicar estrategias metodológicas de juegos lúdicos cooperativos de carácter meta-cognitivo para fortalecer el desarrollo

del cálculo y 23 numeración en los estudiantes del 3° grado de educación primaria en la i. e. “César Vallejo” de Yauya. La metodología fue de diseño cuasi- experimental de un solo grupo no aleatorio. Llegando a la conclusión.

Los resultados de la prueba del postest nos indica que existe un alto nivel de influencia de la estrategia metodológica basado en los juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la institución educativa “César Vallejo” de Yauya – Ancash - 2014.

Herrera (2015) tesis para optar el título, “Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa particular Vons siemens de Chosica, Lima, 2015”. Lima, Perú.

Su objetivo es precisar la influencia de la recirculación de la información con la finalidad de mejorar el rendimiento académico (dominio cognitivo) de los estudiantes del nivel primario de la I.E.P. Vons siemens del distrito de Chosica, es lograr que los docentes conozcan y hagan el uso adecuado de las estrategias de aprendizaje con los estudiantes. El presente trabajo de investigación fue de diseño no experimental, nivel descriptivo.

Se concluyó que si existe influencia de las estrategias de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E.P Von Siemens, ya que en la aplicación del instrumento se obtuvo resultados según las dimensiones generando así un 70% que los estudiantes aplican las técnicas de la recirculación de la información, como también un 58% en la aplicación de las técnicas de elaboración y un 67% en la aplicación de las técnicas de organización esto corrobora que las estrategias de aprendizaje si influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2.Bases teóricas

2.2.1 Los Juegos

Para Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Krúpskaia (2009) hizo un gran aporte al establecimiento y desarrollo de la concepción del juego como medio de la Educación Comunista. A través del juego se educa en los estudiantes, ante todo, la independencia las cualidades sociales, el colectivismo, el sentido de la amistad y que el contenido de los juegos está dirigido al conocimiento de los fenómenos de la realidad y de la vida de los pueblos.

Makarenko (2011) propuso a que se utilizará el juego como un medio de Educación moral. El consideraba que la esfera moral del estudiante puede formarse como resultado del conjunto de diversas relaciones amistosas y cualidades del colectivismo. Los trabajos Makarenko coadyuvaron a que se utilizará el juego como un medio de educación moral. El consideraba que la esfera moral del estudiante puede formarse como resultado del conjunto de diversas relaciones en los cuales se coloque el estudiante.

Usova (2008) prestó una gran atención a la Educación de las cualidades del colectivismo. Ella señalaba que estas cualidades se caracterizan por la capacidad del

estudiante de penetrar en la sociedad de los jugadores de establecer relaciones con los demás estudiantes de comprender los deseos de estos, de convencerlos de algo o de convencerse a sí mismo. El juego mismo en camina al estudiante hacia la adquisición de conocimientos y habilidades, no necesitando muchas veces, ni siquiera de la intervención del adulto.

Morandeira (2005) plantea que el juego es una forma de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón formado y compartido por todos. Suelen ser actividades lúdicas sociales donde los participantes individualmente o como miembros de un equipo, intentan alcanzar determinado objetivo sujetándose a las normas que regulan el juego.

2.2.1.1 Tipos de juegos

El uso de los juegos y materiales son complementarios en las clases potencia una atmosfera distendida y divertida en la que los estudiantes pueden jugar contra el ordenador, competir entre compañeros o jugar individualmente, sin olvidar que, la presencia del profesor como guía y motivador se hace necesaria, esto ejercita la comprensión auditiva, la comprensión, producción escrita y producción oral.

a. Los juegos simbólicos

Para los estudiantes, el juego es un asunto muy serio, a través de esta actividad desarrollan muchas de sus destrezas y se van formando una imagen del mundo. El juego simbólico es particularmente importante pues se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas, se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginativo.

b. Los juegos simbólicos

Los juegos promueven el desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas, mientras contribuyen al estímulo mental y físico. Por eso, además de proporcionar entretenimiento y diversión a los participantes, pueden cumplir con un rol educativo.

c. Los juegos manipulativos

Se persigue que cada uno de los participantes diseñe y elabore o adapte un juego manipulativo que sirva para trabajar entre los estudiantes del aula, y tengan una mejor habilidad.

d. Los juegos de reglas

Motivación para que los estudiantes y niñas establezcan relaciones que permitan un aprendizaje significativo. - Motivación del profesorado para organizar diferentes contenidos y actividades curriculares.

El juego favorece la maduración intelectual y los procesos de adaptación y adquisición. Igualmente, el juego permite anticipar e imitar a los adultos, lo cual favorece el proceso de socialización.

Los juegos nos ayudan a aprender los nombres de los demás, cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo a un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relaja la tensión que provoca el estar con gente nueva.

e. Los juegos educativos

Los juegos educativos son muy beneficiosos a nivel escolar, a lo que conocemos como primaria. La práctica de estos juegos repercute muy positivamente en el desarrollo de habilidades esenciales para el crecimiento intelectual y social, lo cual es imprescindible para la obtención de una educación positiva y adecuada en la infancia. Las actividades educativas ayudan a potenciar la atención de los estudiantes,

a mejorar sus niveles de concentración, a desarrollar su capacidad de retentiva y memoria o a fomentar su autoconfianza

2.2.1.2 Método Didáctico

a. Estimulación del aprendizaje

Los juegos, son actividades desarrolladoras, no es actual, sino que desde mucho tiempo atrás, muchos pensadores como Platón y Sócrates se han pronunciado por ello. Muchos son los autores foráneos que se han pronunciado por un uso pedagógico del juego. Montessori, Caparado, Freinet, Vygotsky así también educadores cubanos como Aroche, Esteva, Franco entre otros. Todos reconocen el juego para la educación de las nuevas generaciones.

Le dan un carácter didáctico al empleo de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje cuando se precisan las formas de ir accediendo al estudiante desde la dirección del juego para su formación y desarrollo.

Los juegos en sí no constituyen instrumentos de evaluación, pero sí estrategia que ofrecen al docente y a los mismos estudiantes, la posibilidad de observar el rendimiento

b. Motivación

“La motivación es un estado interno que activa, dirige mantiene la conducta”
(Pinillos, 1977, p. 503).

2.2.1.3 Uso didáctico de los juegos

Reconoce el proceso docente educativo como un proceso dinámico e interactivo de naturaleza holística, dialéctica que se da en la actividad y comunicación, con implicación personal lo cual genera un aprendizaje significativo.

a. El juego como contenido

Sirve para la transmisión de los valores, es una práctica de estudiantes a docentes, el juego se convierte en una herramienta para el trabajo, el juego se plantea en un sentido práctico y utilitario.

b. El juego como método

A través del juego, el niño desarrolla su inteligencia emocional, su empatía y sus habilidades sociales.

c. El juego como medio educativo en el proceso pedagógico

El juego favorece el aprendizaje, y la motivación y el interés por el conocimiento, esto permite a descubrir las motivaciones y el potencial de cada estudiante.

d. El juego como una actividad

El juego siempre ha formado parte de la vida del humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica, y también un elemento clave en el desarrollo de vida social.

2.2.1.4 Características de la pedagogía del juego

a. Diseño Lúdico

Que afecte los sentidos, dado que la diversión está atada a las emociones.

b. Diseño Creativo

Por medio de la composición en el espacio de los objetos, sonidos y personajes y sus formas de interacción, así como en el orden en el que éstos funcionen en los mismos para lograr el efecto que se desea.

c. Diseño colaborativo que se evidencia

Convivencia de diferentes lenguajes gráficos y sonoros en sus propuestas audiovisuales. Además, se visualiza en el diseño de sus personajes, historias, interfaces, e interacciones en donde se busca que exista de manera permanente actitudes de consenso.

d. Diseño interactivo

Entretenido, predecible, comprensible y controlable, en donde se expongan las reglas claras y estructuradas de manera concreta, en oraciones cortas, en tono amigable, tipografía comprensible – tamaño grande.

Con estímulos permanentes (sonoros o visuales) que mantengan vivas la imaginación y la fantasía.

2.2.1.5 Técnica didáctica

La concepción pedagógica de la formación lúdica del docente precisa de sus referentes los fundamentos siguientes:

El enfoque Histórico Cultural presente en la base de las teorías actuales de la educación considera que:

- a. Promueve la socialización y el crecimiento de los participantes.
- b. Estimula la zona del desarrollo próximo del estudiante.
- c. Estimula la comunicación e interacción
- d. Desarrollo de capacidades es una materia (DCN, RA)

2.2.1.6 Técnica de Materiales Didácticos

Cárdenas (2004) los recursos didácticos son mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje, que cualifican su dinámica desde las dimensiones formativa, individual, preventiva, correctiva y compensatoria,

que expresan interacciones comunicativas concretas para el diseño y diversificación de la actuación del docente y su orientación operativa hacia la atención a la diversidad de estudiantes que aprenden, que potencian la adecuación de la respuesta educativa a la situación de aprendizaje, con el fin de elevar la calidad y eficiencia de las acciones pedagógicas.

Los recursos didácticos son el conjunto de medios naturales, recursos, apoyos complementarios e instrumentos que se hace uso dentro de la acción educativa siguiendo pautas que la didáctica orienta en su diseño, elaboración y evaluación para optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje.

La importancia que tienen los recursos didácticos se puede sintetizar en los siguientes aspectos:

Facilitan el proceso de enseñanza y la construcción de los aprendizajes: porque estimulan la función de los sentidos y activan las experiencias y aprendizajes previos para acceder más fácilmente a la información, al desarrollo de habilidades y destrezas y a la formación de actitudes y valores.

Facilitan la construcción de aprendizajes, ya que los estudiantes traen consigo un repertorio de aprendizajes elaborados a través de las actividades y la interacción con su entorno. Este proceso interno, individual e interactivo, se ve potenciado en el aula por las actividades dirigidas al aprendizaje significativo y las interacciones entre los estudiantes con su maestro y recurso didáctico.

Manrique (2004) el impacto de los materiales educativos se incrementa cuando utilizan en pequeños grupos, para su mejor aprovechamiento; cuando se acuerdan normas para su conservación; y se organiza el espacio del aula para su ordenamiento y ubicación. Los docentes desarrollan estas estrategias cuando orienta procesos de organización, de acuerdo y control de reglas de conservación para que los estudiantes

utilicen los materiales educativos con eficacia. De esta manera, el desarrollo de actitudes, también se logra con el uso de los materiales.

a. Carácter dinámico

Es importante que los docentes empleen una clase participativa, sean diversos y de distinta índole que van de acuerdo a la temática y objetivo que se desee cumplir en cada clase. Y es necesario tomar en cuenta las diferentes estrategias y herramientas tecnológicas para desarrollarlo como recurso para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, por ejemplo, los juegos de palabras, juegos de conocimientos, que permite hacer prácticas educativas. Existen materiales que, empleados en un contexto determinado, que permiten ser utilizados con fines didácticos para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

b. Carácter dinámico Estimulación y desarrollo de la creatividad

Nace de la originalidad que cada individuo puede imprimir en el proceso de aprendizaje, fomenta la expresión individual y la aceptación en el grupo social que se inserta.

2.2.1.7 Enseñanza de Ciencia y Ambiente en el nivel primaria

La enseñanza de Ciencias Naturales constituye una prioridad en la formación de los estudiantes ya que promueve el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. En este nivel se reúnen contenidos vinculados con el conocimiento y exploración del mundo, además de una progresiva apropiación de algunos modelos y/o teorías propias de la Ciencias Naturales, para empezar a interpretar y explicar la naturaleza.

En los primeros grados de la educación básica (1º, 2º y 3º grado) se propone una aproximación lenta y progresiva, un tránsito de ideas que describían el mundo hacia ideas que contribuyan a la construcción del conocimiento, como plantea Piaget:

Se debe enseñar con la manipulación de material concreto luego con explicaciones verbales. Se tiene que desarrollar el espíritu inquisidor, y la primera muestra de ello es que los estudiantes aprendan a formular preguntas y a dar respuestas tentativas; asimismo, empezar a realizar observaciones y exploraciones cuantitativas, recolectar datos y describir sus observaciones.

a. Área de ciencia y ambiente

Tal como se expresa en el Diseño Curricular Nacional y las R.A del Ministerio de Educación el área de Ciencia y Ambiente contribuye a la formación integral de los estudiantes, desarrollando sus capacidades intelectuales y fortaleciendo sus valores, en un proceso continuo y permanente de formación de su personalidad. Asimismo, facilita el mayor despliegue de su inteligencia y madurez y el uso consciente de sus posibilidades, mediante el desarrollo de actividades vivenciales que comprometen procesos de reflexión-acción y acción-reflexión.

En este nivel, para entender los fenómenos científicos y tecnológicos contemporáneos, es necesario desarrollar el pensamiento científico basándose en el logro de evidencias, en la comprensión de las relaciones producto de sus observaciones directas, en nociones científicas y en la evaluación de las complejas relaciones. Busca que los estudiantes y las niñas se comprometan en la conservación de su ser integral, buscando la armonía con el ambiente y sepan hacerlo con actitud reflexiva y crítica sin ocasionar daños sociales ni ecológicos.

El mayor desafío para el área Ciencia y Ambiente es el paso de la simple manipulación de un artefacto al conocimiento científico que fundamenta su funcionamiento. No es suficiente saber cómo funciona un artefacto, manipular un producto o intervenir en un proceso. Lo que se necesita es conocer y apropiarse

intelectualmente de la lógica interna que gobierna los procesos, los principios y las relaciones, a fin de comprender las consecuencias de la intervención humana en ellos y participar en la construcción de un desarrollo sostenible. El área ofrece oportunidades para aprendizajes significativos que respondan a los intereses y necesidades de los estudiantes y niñas, permitiéndoles construir un modelo de cómo es y cómo funciona su entorno natural. Al mismo tiempo aprenderán a valorar y conservar los conocimientos científicos y tecnológicos acumulados ancestralmente por los antiguos pobladores peruanos, así como a respetar la cosmovisión científica andina y selvática, integrándolos a los conocimientos científicos actuales, en una visión global” (Ministerio de Educación, 2005)

b. Competencias del área ciencia y ambiente R.A

De acuerdo a la definición oficial de la comisión europea, competencia es la capacidad demostrada de utilizar conocimientos y destrezas. El conocimiento es el resultado de la asimilación de información que tiene lugar en el proceso de aprendizaje. La destreza es la habilidad para aplicar conocimientos y utilizar técnicas a fin de completar tareas y resolver problemas.

Las competencias permiten hacer frente a una situación compleja, construir una respuesta que no ha sido previamente memorizado. La aproximación de los aprendizajes desde las competencias trata de luchar contra los saberes mixtos y contra la fragmentación del conocimiento en asignaturas (Feíto, 2008).

Las competencias y capacidades del área Ciencia y Ambiente según las Rutas de Aprendizaje para segundo grado de primaria son:

Competencia 1:

Indaga, métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia.

Capacidad 1:

Problematiza situaciones.

Analiza datos.

Competencia 2:

Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos.

Capacidades 2:

Comprende y aplica conocimientos y argumenta científicamente.

2.2.2 Los tipos de aprendizaje significativo

Entendemos el aprendizaje como un proceso dinámico que permite al hombre adquirir conocimientos teóricos y prácticos, así como valores y actitudes que son necesidades básicas para que los seres humanos sean capaces de sobrevivir, desarrollen sus capacidades, vivan y trabajen con dignidad, participen plenamente en el desarrollo y mejoren la calidad de sus vidas (Ministerio de Educación, 2001).

Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje; dicha atribución solo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimientos pertinentes para la situación de que se trate. Estos esquemas no se limitan a asimilar la nueva información, sino que el aprendizaje significativo supone siempre su revisión, modificación y enriquecimiento estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos, por lo que se asegura la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos aprendidos significativamente (Coll, 2001).

Huerta (2005) es un proceso socio – cultural que contribuye al desarrollo integral de la persona y la sociedad, cumple la función socializadora de nuevas

generaciones para que sean capaces de transformar y crear cultura y asumir responsabilidades y roles ciudadanos.

2.2.2.1 La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

La teoría de David Ausubel es que el primer paso en la tarea de enseñar debía ser averiguar lo que sabe el estudiante para así conocer la lógica que hay detrás de su modo de pensar y actuar en consecuencia. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores.

El aprendizaje significativo se opone al tipo anterior, fundamentalmente, porque para que se produzca es necesario buscar de forma activa una vinculación personal entre los contenidos que aprendemos y aquellos que ya habíamos aprendido, para Ausubel la enseñanza era un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponerle un temario que debe ser memorizado. La educación no podía ser una transmisión de datos unilateral.

2.2.2.2 Los tipos de aprendizaje significativo

David Ausubel distingue entre tres clases de aprendizaje significativo.

a. Aprendizaje de representaciones

La persona otorga significado a símbolos asociándolos a aquella parte concreta y objetiva de la realidad a la que hacen referencia.

b. Aprendizaje de concepto

En el aprendizaje de conceptos, en vez de asociarse un símbolo a un objeto concreto y objetivo, se relaciona con una idea abstracta, algo que en la mayoría de los casos tiene un significado muy personal, accesible solo a partir de nuestras propias experiencias personales, algo que hemos vivido nosotros y nadie más.

c. Aprendizaje de proposiciones

Surge de la combinación lógica de conceptos. Por eso, constituye la forma de aprendizaje significativo más elaborada, y a partir de ella se es capaz de realizar apreciaciones científicas, matemáticas y filosóficas muy complejas.

2.2.2.3 Los Características del aprendizaje significativo

Para Hajar (2008) el aprendizaje significativo define las siguientes características:

a. Desarrolla la autonomía del estudiante

Mediante un proceso reflexivo y continuo.

b. Aprendizaje Dinámico

Por su carácter cíclico donde incluso serán utilizados posteriormente para procesar la nueva información ya sea subordinada, supra ordenada o combinada.

c. Personal

Debido a que el carácter significativo de la nueva información depende de los intereses particulares o puntos de vista de la persona; esto refleja una disposición del estudiante en hacerse de la información y retenerla.

d. Desarrolla creatividad

En cierto sentido, porque si la nueva información entra en conflicto con la estructura cognitiva de la persona (disonancia) y hay una intención por parte de ésta para aprender, en lo posible se harán asociaciones que permitan asimilar el nuevo contenido, es decir, habrá un aprendizaje por descubrimiento significativo. Constructivismo endógeno.

e. Proceso meta cognitivo

Porque el estudiante aprende a aprender.

2.2.2.4 Dimensiones del aprendizaje significativo

a. Dimensión 1

Adquirir e integrar el nuevo conocimiento.

b. Dimensión 2

Asimila los nuevos conocimientos con los que ya había tenía.

c. Dimensión 3

Los conocimientos ya adquiridos el estudiante los empleará para tomar decisiones y solucionar problemas. Más adelante, para la adquisición del conocimiento significativo, el estudiante utilizará esos conocimientos y habilidades de pensamiento que aplicarán para resolver problemas.

2.3.Hipótesis de la investigación

2.3.1 Hipótesis General

Ho: El juego como estrategia didáctica no tiene influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Ha: El juego como estrategia didáctica si tiene influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019..

2.3.2 Hipótesis específica 1

Ho EL juego como estrategia didáctica no tiene influencia en adquirir e integrar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Ha EL juego como estrategia didáctica si tiene influencia en adquirir e integrar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

2.3.3 Hipótesis específica 2

Ho: El uso del juego como estrategia didáctica no tiene influencia en asimilar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Ha: El uso del juego como estrategia didáctica si tiene influencia en asimilar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019. .

2.3.4 Hipótesis específica 3

Ho: El uso de los juegos estrategia didáctica no tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

Ha: El uso de los juegos estrategia didáctica si tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.

III. METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

La presente investigación fue de tipo cuantitativa según Muños y otros (2006) investigación cuantitativa se refiere a las investigaciones sistemáticas y empíricas de cualquier fenómeno vía técnicas estadísticas, matemáticas o computaciones.

El nivel fue aplicativo “La investigación aplicada busca dar soluciones específicas a este grave problema que enfrentan las escuelas en la actualidad” (Hernández, Fernández y baptista, 2014, p.60).

El diseño fue pre experimental, Hernández (2008) en una investigación pre experimental no existe la posibilidad de comparación de grupos. Se trabaja con pre prueba, pos prueba con un solo grupo.

Ideograma:

G₁ X O₁ O₂

Dónde:

G1: Grupo experimental

O1: Pre test

O2: Pos test

X: Manipulación de la variable independiente

3.2 El Universo

Estuvo conformado por todas las instituciones educativas del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco con todos sus docentes y estudiantes de todos los niveles.

3.2.1 El área geográfica del estudio

Tingo María es una ciudad del centro-norte del Perú perteneciente a la provincia de Leoncio Prado, en el departamento de Huánuco. Es capital del distrito de Rupa-Rupa y la provincia de Leoncio Prado.

Tingo María se encuentra ubicado en la selva alta por lo que es apodada la "Puerta de entrada a la Amazonia Peruana". Su entorno destaca los paisajes cubiertos de bosques, cascadas, cuevas y diversidad biológica.

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población estuvo integrada y por un docente del 2do grado de educación primaria de la I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos de Tingo María.

“Es el conjunto de todos los individuos, objetos u observaciones que poseen alguna característica observable común” (Barreto, 2008, p. 22).

Tabla 1. Población de estudiantes y docentes de la institución educativa I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa en Tingo María región Huánuco

| Distrito | I.E | N° estudiantes | N° docentes |
|---|--|-----------------------|--------------------|
| Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco | I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos de Tingo María | 30 | 1 |
| | TOTAL | 30 | 1 |

Fuente: secretaria de la Institución educativa

3.3.1.1. Criterios de inclusión

Se incluyeron a 30 estudiantes y 01 docente, del nivel primaria del 2do grado de educación, de la I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María en la región Huánuco, que cumplieron con las características que necesariamente deberían tener los sujetos de estudio.

EUPATI (s.f.) los criterios de inclusión son las características que deben tener los posibles participantes para considerar su participación en un ensayo. Describen a las poblaciones de pacientes y los criterios de selección de pacientes.

3.3.1.2. Criterios de inclusión

No se tomaron en cuenta a los estudiantes y docentes de los niveles primaria y secundaria, de la I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, ni de ninguna otra existente incluidos los del nivel inicial.

EUPATI (s.f.) los criterios de exclusión son características que impiden la participación en un ensayo.

3.3.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos de Tingo María.

Hernández (2006) indica que si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población se convierte en muestra automáticamente.

Hernández (2006) la muestra es un subgrupo de la población, un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.

3.4 Definición y operacionalización de variables

3.4.1 Definición de las variables

3.4.1.1 Los Juegos

Para Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo.

Son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

3.4.1.2 Aprendizaje significativo

Huerta (2005) es un proceso socio – cultural que contribuye al desarrollo integral de la persona y la sociedad, cumple la función socializadora de nuevas generaciones para que sean capaces de transformar y crear cultura y asumir responsabilidades y roles ciudadanos.

3.4.2 Operacionalización de las variables

Es un proceso metodológico que consiste en descomponer deductivamente las variables que componen el problema de investigación.

Partiendo desde lo más general a lo más específico; es decir que estas variables se dividen (si son complejas) en dimensiones, áreas, aspectos, indicadores, índices, subíndices, ítems; mientras si son concretas solamente en indicadores, índices e ítems.

Tabla 2 Operacionalización de variables

| PROBLEMA | VARIABLES | DEFINICIÓN OPERACIONAL | |
|--|---------------------------------|--|---|
| | | DIMENSIONES | INDICADORES |
| ¿Cómo establecer el nivel de influencia de los juegos, como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A de primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019. | EL JUEGO 3.2.1 | Tipos de juegos 3.2.1.1 | a. Juegos simbólicos. b. Juegos físicos. c. Juegos manipulativos. d. Juegos de reglas. e. Juegos educativos. |
| | | Método didáctico 3.2.1.2 | a. Estimulación de aprendizaje. b. Motivación. |
| | | Uso didáctico de los juegos 3.2.1.3 | a. El juego como contenido. b. El juego como método. c. El juego como medio educativo en el proceso pedagógico. d. El juego como actividad. |
| | | Características de la pedagogía del juego 3.2.1.4 | a. Diseño lúdico. b. Diseño creativo. c. Diseño colaborativo. d. Diseño interactivo. |
| | | Técnica didáctica 3.2.1.5 | a. Desarrollo de capacidades. |
| | | Materiales didácticos 3.2.1.6 | a. Carácter dinámico. b. Estimulación y desarrollo de la creatividad. |
| | | Enseñanza de Ciencia y Ambiente en el nivel primario 3.2.1.7 | a. Área de ciencia y ambiente. b. Competencias del área de ciencia y ambiente. |
| | APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO 3.2.2 | La teoría del aprendizaje significativo | |
| | | Los tipos de aprendizaje significativo | a. Aprendizaje de representaciones. b. Aprendizaje de conceptos. c. Aprendizaje de proposiciones. |
| | | Características del aprendizaje significativo | a. Desarrolla la autonomía del estudiante. b. Aprendizaje dinámico. c. Aprendizaje Personal. d. Desarrollo creatividad. e. Proceso metacognitivo. |
| | | Dimensiones del aprendizaje significativo | a. Dimensión 1 b. Dimensión 2 c. Dimensión 3 |

3.5 Técnica e instrumentos

3.5.1 Técnica la encuesta

Para Gaudy (2012) las técnicas constituyen el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento.

3.5.2 Instrumento el cuestionario

Según Rodríguez y García (1996) este instrumento se asocia a enfoques y diseños de investigación típicamente cuantitativos, porque se construye para

contrastar puntos de vista, porque favorece el acercamiento a formas de conocimiento nomotético no ideográfico, porque su análisis se apoya en el uso de estadísticos que pretenden acercar los resultados en unos pocos elementos (muestra) a un punto de referencia más amplio y definitorio (población) y en definitiva, porque suelen diseñarse y analizarse sin contar con otras perspectivas que aquella que refleja el punto de vista del investigador.

Se elaboraron dos cuestionarios:

Uno para el docente para indagar si realmente utiliza los juegos en sus sesiones de aprendizaje. Otro como prueba pre test y pos test para los estudiantes, para comprobar el desarrollo del aprendizaje significativo.

3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento

Los Instrumentos fueron validados por la DTI Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez de la carrera de Educación de la filial Lima.

A. Validez del Instrumento

Bernal (2000) la validez de contenido, denominada también muestreo, representa al contenido del instrumento, ítems, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

B. Confiabilidad del instrumento

Bernal (2000) afirma que la pregunta clave para determinar la confiabilidad de un instrumento de medición es: Si se miden fenómenos o eventos una y otra vez con el mismo instrumento de medición, se obtienen los mismos resultados u otros muy similares.

3.6 Plan de análisis

El procesamiento de la información recogida consistió en el ordenamiento, clasificación y codificación y el análisis consistiendo en cálculos que se hicieron con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación. La lectura consiste en la expresión escrita de los resultados obtenidos en el análisis de los datos.

La interpretación de los resultados es la comparación de los resultados obtenidos con el marco teórico utilizado en la formulación del problema de investigación.

La interpretación señala, la importancia de los resultados y las inferencias deductivas que se han producido como efecto de las conclusiones a que se arribaron en el presente trabajo de investigación científica.

3.6.1 Medición de las variables

3.6.1.1 Variable1: Los juegos

Se medirá con el cuestionario dirigido al docente para establecer los juegos y el desempeño académico que el docente aplica para desarrollar sus clases.

3.6.1.2 Variable 2: Aprendizaje significativo

Se aplicará un pre test para estudiantes y un pos test para establecer los juegos y el aprendizaje que el estudiante desarrolla en clases.

3.7 Matriz de consistencia lógica

Los juegos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de ciencia y

ambiente de la institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco en el año académico 2019.

| PROBLEMAS | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | POLACIÓN Y MUESTRA | DISEÑO | INSTRUMENTO |
|--|--|---|---|---|--|
| <p>GENERAL</p> <p>¿Cómo establecer el nivel de influencia de los juegos, como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.</p> | <p>GENERAL</p> <p>Establecer el nivel de influencia de los juegos, como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.</p> | <p>GENERAL</p> <p>Ha: El juego como estrategia didáctica si tiene influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019..</p> | <p>POBLACIÓN: 30 estudiantes 1 docente</p> <p>MUESTRA: 30 estudiantes 1 docente</p> | <p>TIPO: Cuantitativa NIVEL. Aplicada DISEÑO: Pre experimental Ideograma:</p> <p>G₁ X O₁ O₂</p> <p>Dónde: G1: Grupo experimental O1: Pre test O2: Pos test X: Manipulación de la variable independiente</p> | <p>Se elaboraron dos cuestionarios:</p> <p>Uno para el docente para indagar si realmente utiliza los juegos en sus sesiones de aprendizaje</p> <p>Otro como prueba pre test y pos test para los estudiantes, para comprobar el desarrollo del aprendizaje significativo.</p> <p>Validez y confiabilidad del instrumento</p> <p>Los Instrumentos fueron validados por la DTI Mg. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez de la carrera de Educación de la filial Lima.</p> |
| <p>ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en adquirir e integrar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019?</p> | <p>ESPECÍFICOS</p> <p>Identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en adquirir e integrar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.</p> | <p>ESPECÍFICAS</p> <p>Ha EL juego como estrategia didáctica si tiene influencia en adquirir e integrar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.</p> | | | |
| <p>¿Cómo identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en asimilar los nuevos conocimientos en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019?</p> | <p>Identificar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en asimilar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.</p> | <p>Ha: El uso del juego como estrategia didáctica si tiene influencia en asimilar el nuevo conocimiento en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019. .</p> | | | |
| <p>¿Cómo analizar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en tomar decisiones y solucionar problemas en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019?</p> | <p>Analizar si el juego utilizado como estrategia didáctica influye en tomar decisiones y solucionar problemas en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019</p> | <p>Ha: El uso de los juegos estrategia didáctica si tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en los estudiantes del segundo grado sección A del nivel primaria del área de Ciencia y Ambiente de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco 2019.</p> | | | |

IV. RESULTADOS

4.1 Prueba de normalidad

1. Formulación de la hipótesis

H₀: No hay diferencias entre los aprendizajes significativos en el área de CTA antes y después del grupo experimental, es decir se tiene una distribución homogénea o normal

H_a: La diferencia entre los aprendizajes significativos en el área de CTA antes no había diferencia y después si tienen distribución normal

2. Nivel de significancia 5% = 0.05

3. Elección de la prueba estadística

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

| | | DIFERENCIA |
|------------------------------------|------------------------------|-------------------|
| N | | 30 |
| Parámetros normales ^{a,b} | Media | 6,10 |
| | Desviación estándar | ,662 |
| | Máximas diferencias extremas | |
| | Absoluta | ,427 |
| | Positivo | ,427 |
| | Negativo | -,340 |
| Estadístico de prueba | | ,427 |
| Sig. asintótica (bilateral) | | ,000 ^c |

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

1. Estimación del pvalor

El pvalor $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza el hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterno o de trabajo, por lo se establece que la distribución no es normal, por lo para la pruebas de Hipótesis se utiliza pruebas no paramétricas.

4.2 Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección

La Prueba de PRE –TEST y POS TEST

Resumen de procesamiento de casos

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Casos | Válido | 30 | 100,0 |
| | Excluido ^a | 0 | ,0 |
| | Total | 30 | 100,0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

| Alfa de | N de |
|----------|-----------|
| Cronbach | elementos |
| ,92 | 10 |

4.3 Análisis descriptivo de los aprendizajes significativos en la prueba de pre test y post test

PRE TEST

Dimensión 1

Tabla 3. Adquiere e integra el nuevo conocimiento

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | En desacuerdo | 3 | 10,0 | 10,0 | 10,0 |
| | Medianamente de acuerdo | 27 | 90,0 | 90,0 | 100,0 |
| | Total | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pre test

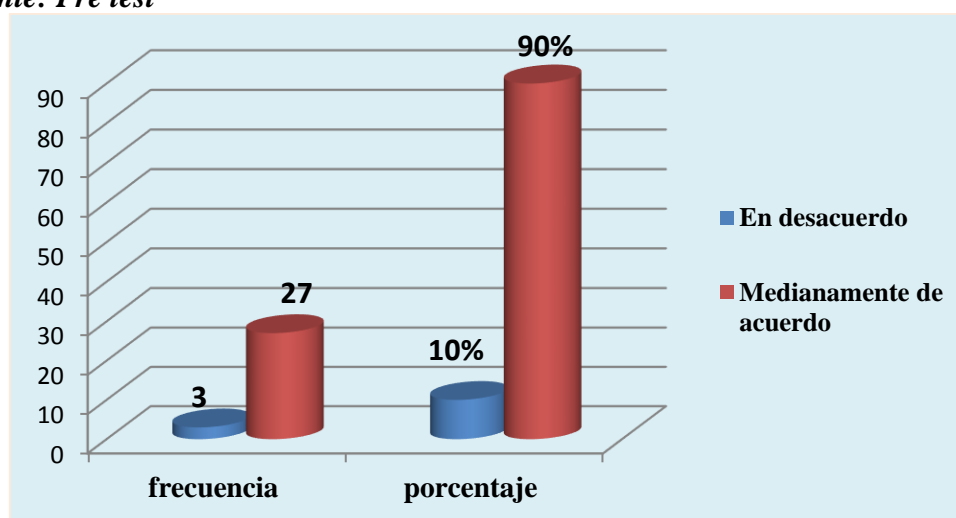


Figura 1: Adquiere e integra el nuevo conocimiento

Fuente: Pre test

En la aplicación del instrumento a los 30 estudiantes en el pre test del grupo experimental, los resultados fueron: 10% (3) expresa estar en desacuerdo que mediante el juego utilizado como estrategia didáctica adquiere e integra el nuevo conocimiento, y 90% (27) considera que esta medianamente de acuerdo que el juego como estrategia didáctica para adquirir en nuevo conocimiento. Por lo que la mayoría solo considera estar medianamente de acuerdo.

Dimensión 2

Tabla 4. Asimila el nuevo conocimiento

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | En desacuerdo | 1 | 3,3 | 3,3 | 3,3 |
| | Medianamente de acuerdo | 29 | 96,7 | 96,7 | 100,0 |
| | Total | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pre test

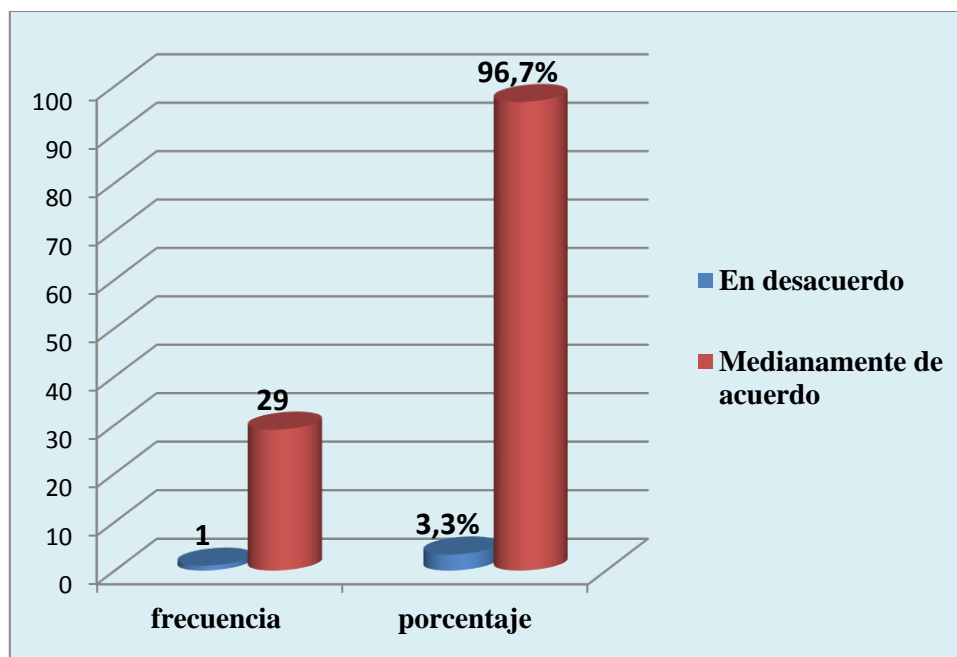


Figura 2: Asimila el nuevo conocimiento

Fuente: Pre test

En la aplicación del instrumento a los 30 estudiantes en el pre test del grupo experimental, los resultados fueron: 3,3% (1) expresa estar en desacuerdo que mediante el juego se logra asimila el nuevo conocimiento, en tanto que 96,7% (29) considera que esta medianamente de acuerdo que el juego como estrategia didáctica para adquirir en nuevo conocimiento. Por lo que la mayoría solo considera estar medianamente de acuerdo.

Dimensión 3

Tabla 5. Toma decisiones y resolución de problemas

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | En desacuerdo | 2 | 6,7 | 6,7 | 6,7 |
| | Medianamente de acuerdo | 28 | 93,3 | 93,3 | 100,0 |
| Total | | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pre test

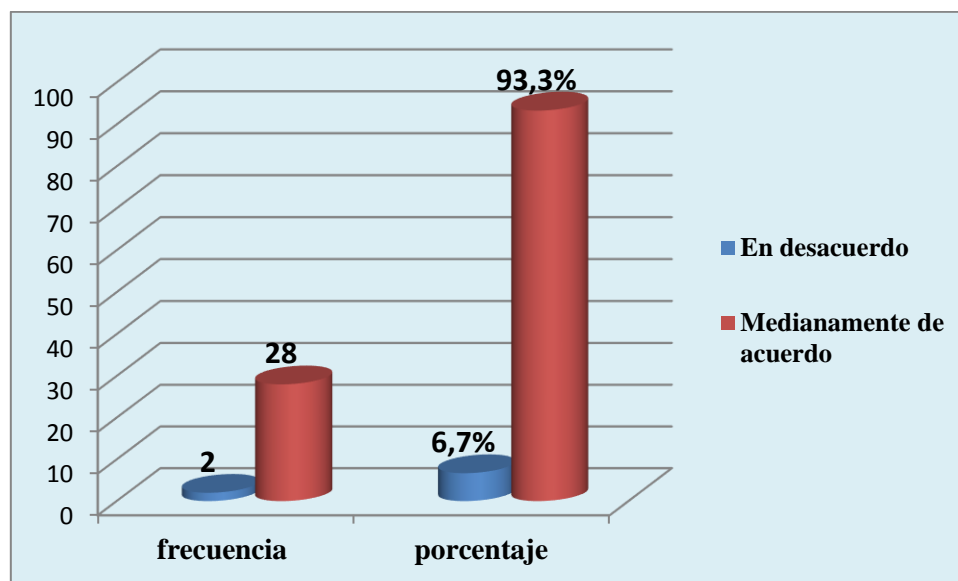


Figura 3: Toma decisiones y resolución de problemas

Fuente: Pre test

En la aplicación del instrumento en el post test a los 30 estudiantes en el pre test del grupo experimental, los resultados fueron: 6.7% (2) expresa estar en desacuerdo que mediante el juego facilita la toma de decisiones y resolución de problema en tanto que 93.3 % (28) considera que esta medianamente de acuerdo que el juego como estrategia didáctica para adquirir en nuevo conocimiento. Por lo que la mayoría solo considera estar medianamente de acuerdo.

Tabla 6. Resultados de la prueba pre test del Aprendizaje significativo

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Bajo | 1 | 3,3 | 3,3 | 3,3 |
| | Medio | 25 | 83,3 | 83,3 | 86,7 |
| | Alto | 4 | 13,3 | 13,3 | 100,0 |
| | Total | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pre test

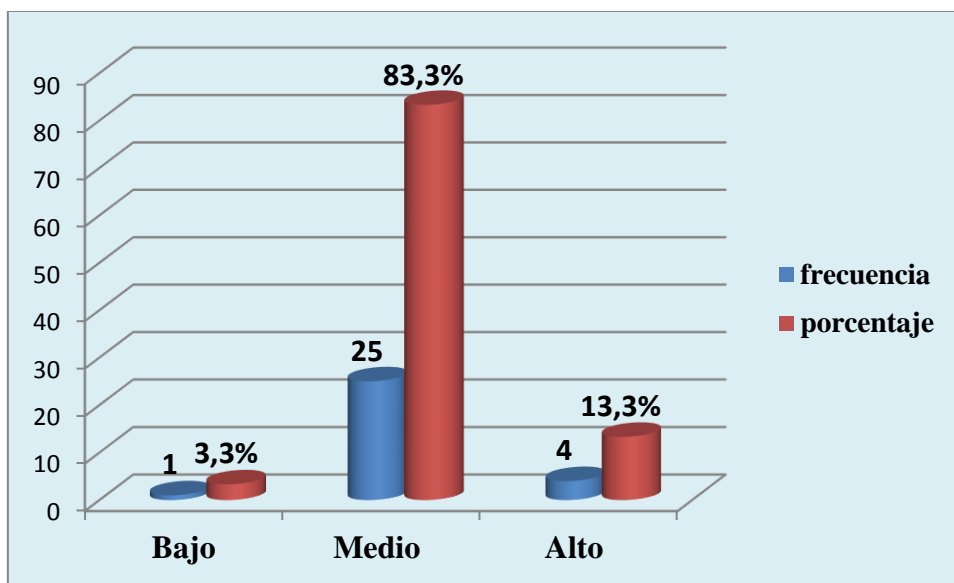


Figura 4: Resultados de la prueba pre test del Aprendizaje significativo

Fuente: Pre test

En la aplicación del instrumento a los 30 estudiantes en el pre test del grupo experimental, los resultados fueron: 3.3 % (1) con desempeño bajo en aprendizaje significativo, 83,3% (25) con desempeño medio en el aprendizaje significativo, y 13,3% (4) tiene un desempeño alto. Por lo que la mayoría tienen un desempeño bajo y medio en el aprendizaje significativo.

POS TEST

Dimensión 1

Tabla 7. Adquiere e integra el nuevo conocimiento

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | De acuerdo | 3 | 10,0 | 10,0 | 10,0 |
| | Totalmente de acuerdo | 27 | 90,0 | 90,0 | 100,0 |
| | Total | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pos test

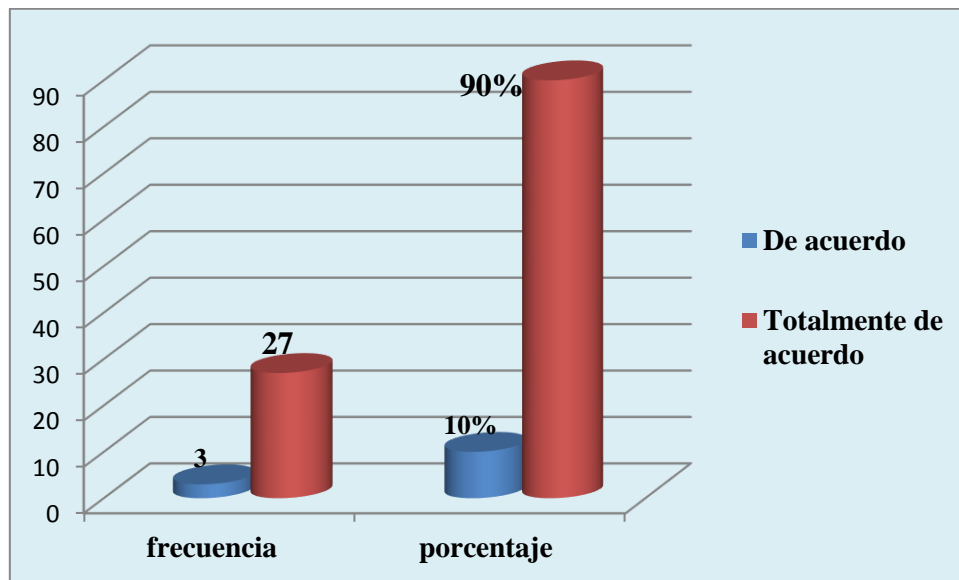


Figura 5: Adquiere e integra el nuevo conocimiento

Fuente: Pos test

En la aplicación del instrumento a los 30 estudiantes en el post test del grupo experimental, los resultados fueron: 10% (3) expresa estar de acuerdo que el juego como estrategia didáctica para adquirir e integrar el nuevo conocimiento y 90% (27) indica que el juego como estrategia didáctica adquiera e integra el nuevo conocimiento, Por lo que la mayoría de los encuestados refieren que el juego como estrategia didáctica permite adquirir e integrar el nuevo conocimiento.

Dimensión 2

Tabla 8. Asimila el nuevo conocimiento

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | De acuerdo | 1 | 3,3 | 3,3 | 3,3 |
| | Totalmente de acuerdo | 29 | 96,7 | 96,7 | 100,0 |
| | Total | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pos test

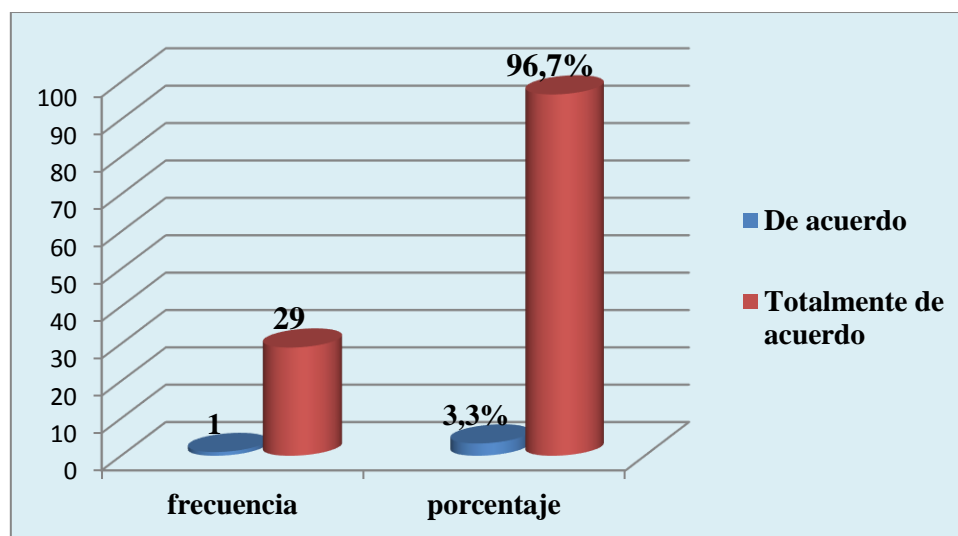


Figura 6: Asimila el nuevo conocimiento

Fuente: Pos test

En la aplicación del instrumento a los 30 estudiantes en el post test del grupo experimental, los resultados fueron: 3,3 % (1) (expresa estar en desacuerdo que mediante el juego se adquiere e integra el nuevo conocimiento en tanto que 96,7% (29) considera que la aplicación del juego como estrategia didáctica ayuda a adquirir e integrar el nuevo conocimiento Por lo que la mayoría solo considera estar totalmente de acuerdo.

Dimensión 3

Tabla 9. Toma decisiones y resolución de problemas

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-----------------------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | De acuerdo | 1 | 3,3 | 3,3 | 3,3 |
| | Totalmente de acuerdo | 29 | 96,7 | 96,7 | 100,0 |
| | Total | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pos test

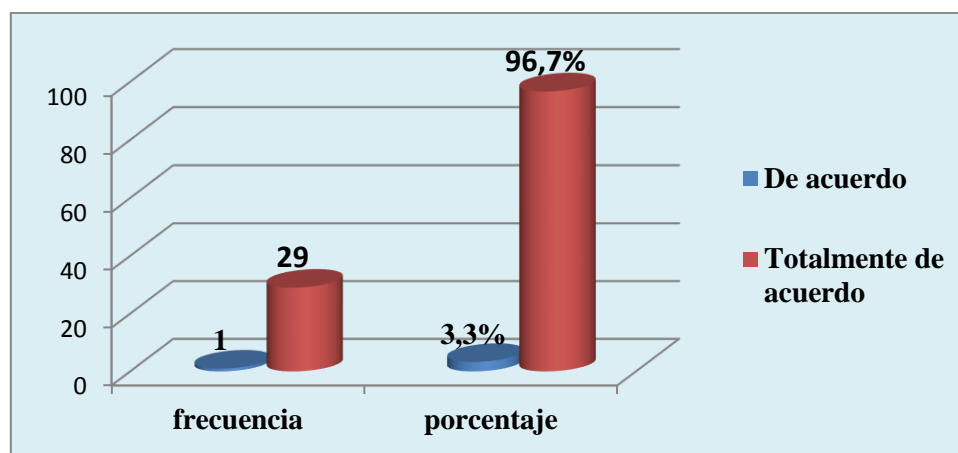


Figura 7: Toma decisiones y resolución de problemas

Fuente: Pos test

En la aplicación del instrumento a los 30 estudiantes en el post test del grupo experimental, los resultados fueron: 3,3 % (1) expresa estar de acuerdo que mediante el juego como estrategia ayuda a adquirir e integrar el nuevo conocimiento, 96.7% (29) indican estar totalmente de acuerdo que el juego como estrategia didáctica permite mejorar la toma de decisiones y resolución de problemas en los estudiantes. Por lo que la mayoría de los estudiantes que se le aplica la prueba de post test, están totalmente de acuerdo que la ayuda en la toma de decisiones y resolución de problemas.

Tabla 10. Resultado de la prueba pos test del Aprendizaje significativo

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Bajo | 1 | 3,3 | 3,3 | 3,3 |
| | Alto | 25 | 83,3 | 83,3 | 86,7 |
| | Medio | 4 | 13,3 | 13,3 | 100,0 |
| | Total | 30 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Pos test

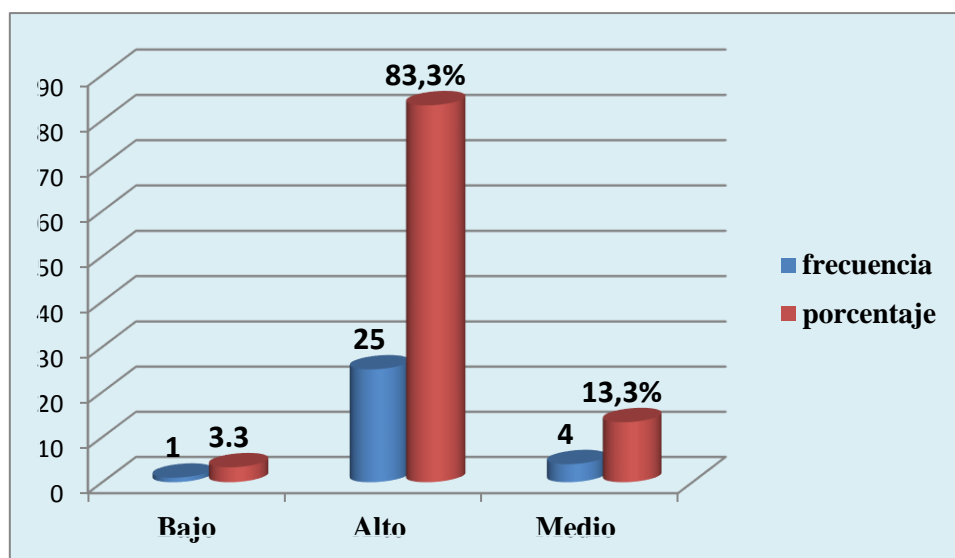


Figura 8: Resultado de la prueba pos test del Aprendizaje significativo

Fuente: Pos test

En la aplicación del instrumento a los 30 estudiantes en el pos test del grupo experimental, los resultados fueron: 83,3% (25) con desempeño de aprendizaje significativo alto, 13,3% (4) con desempeño de aprendizaje significativo medio y 3,3% (1) con desempeño de aprendizaje significativo bajo. El juego como estrategia didáctica si tiene influencia, ya que tiene diferencia significativa entre el pre-test y pos test, en asimilar los nuevos conocimientos, aadquirir e integrar el nuevo conocimiento, y Toma decisiones y resolución de problemas del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria sección A de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos de Tingo María, Huánuco 2019.

4.4 Contrastación de Hipótesis

4.4.1 Contrastación Hipótesis General

1° Formulación de hipótesis

Ho: El juego como estrategia didáctica no tiene influencia en el aprendizaje en del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

Ha: El juego como estrategia didáctica si tiene influencia en el aprendizaje en del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

2. Nivel de significancia 5% = 0.05

3. Elección de la prueba estadística

Prueba de Wilcoxon

| | | Rangos | | |
|-------------------------------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Aprendizaje Significativo 1 - | Rangos negativos | 30 ^a | 15,50 | 465,00 |
| Aprendizaje Significativo 2 | Rangos positivos | 0 ^b | ,00 | ,00 |
| | Empates | 0 ^c | | |
| | Total | 30 | | |

A. Aprendizaje Significativo Pre test < Aprendizaje Significativo Pos test

B. Aprendizaje Significativo Pre test > Aprendizaje Significativo Pos test

C. Aprendizaje Significativo Pre test = Aprendizaje Significativo Post test

Estadísticos de prueba^a

Aprendizaje Significativo Pre test
-Aprendizaje Significativo Pos test

| | |
|--------------------------------|---------------------|
| Z | -5,151 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,000 |

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

V. Se basa en rangos positivos.

4° Estimación del pvalor

El pvalor $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza el hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterno o de trabajo, por lo se establece existe diferencias significativas entre los aprendizajes significativos entre la PRE.TEST y la POS TEST, debido al uso de Juego como estrategia didáctica.

Conclusión: El juego como estrategia didáctica tiene influencia en el aprendizaje en del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

4.4.2 Contrastación de Hipótesis específica 1

1° Formulación de hipótesis

Ho EL juego como estrategia didáctica no tiene influencia (no tiene diferencia significativa entre el PRE-TEST y POS TEST) en aadquirir e integrar el nuevo conocimiento, del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria sección A de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa deTingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

Ha EL juego como estrategia didáctica tiene influencia (tiene diferencia significativa entre el PRE-TEST y POS TEST) en asimilar los nuevos conocimientos aadquirir e integrar el nuevo conocimiento, del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria sección A de la Institución Educativa N°

32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

2. Nivel de significancia 5% = 0.05

3. Elección de la prueba estadística Prueba de Wilcoxon

| Rangos | | | | |
|---|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pos test | Rangos negativos | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Rangos positivos | 30 ^b | 15,50 | 465,00 |
| Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pre test | Empates | 0 ^c | | |
| | Total | 30 | | |

a. Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pos test < Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pre test

b. Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pos test > Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pre test

c. Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pos test = Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pre test

| Estadísticos de prueba^a | |
|---|---------------------|
| Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pos test | |
| Adquiere e integra el nuevo conocimiento Pre test | |
| Z | -5,202 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,000 |

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

4° Estimación del pvalor

El valor $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterna o de trabajo, por lo se establece existe diferencias significativas entre las dimensiones de los aprendizajes significativos entre la PRE.TEST y la POS TEST, debido al uso de Juego como estrategia didáctica.

Conclusión: El juego como estrategia didáctica tiene influencia (tiene diferencia significativa entre el pre-test y pos test) en asimilar los nuevos conocimientos aadquirir e integrar el nuevo conocimiento., del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria sección A de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

4.4.3 Hipótesis específica 2

1° Formulación de Hipótesis

Ho: El uso del juego como estrategia didáctica no tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

Ha: El uso del juego como estrategia didáctica tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

2. Nivel de significancia 5% = 0.05

3. Elección de la prueba estadística Prueba de Wilcoxon

| | | Rangos | | |
|---------------------------------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Asimila el nuevo conocimiento 2 | Rangos negativos | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Rangos positivos | 30 ^b | 15,50 | 465,00 |
| Asimila el nuevo conocimiento 1 | Empates | 0 ^c | | |
| | Total | 30 | | |

a. Asimila el nuevo conocimiento Pos test < Asimila el nuevo conocimiento Pre test

b. Asimila el nuevo conocimiento Pos test > Asimila el nuevo conocimiento Pre test

c. Asimila el nuevo conocimiento Pos test = Asimila el nuevo conocimiento Pre test

| Estadísticos de prueba^a | |
|--|---------------------|
| Asimila el nuevo conocimiento Pos test - Asimila el nuevo conocimiento Pre test | |
| Z | -5,324 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,000 |

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

4° Estimación del valor

El pvalor $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterna o de trabajo, por lo se establece existe diferencias significativas entre las dimensiones asimila nuevo conocimiento de los aprendizajes significativos entre la PRE.TEST y la POS TEST, debido al uso de Juego como estrategia didáctica

Conclusión: El juego como estrategia didáctica tiene influencia (tiene diferencia significativa entre el pre-test y pos test) en asimilar los nuevos conocimientos aadquirir e integrar el nuevo conocimiento., del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria sección A de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

4.4.4 Contrastación de Hipótesis 3

1° Formulación de hipótesis

H₀: El uso de los juegos como estrategia didáctica no tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

H_a: El uso de los juegos como estrategia didáctica no tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes

del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

2. Nivel de significancia 5% = 0.05

3. Elección de la prueba estadística

| Rangos | | | | |
|---|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Toma decisiones y resolución de problemas | Rangos negativos | 0 ^a | ,00 | ,00 |
| | Rangos positivos | 30 ^b | 15,50 | 465,00 |
| 2 - Toma decisiones y resolución de problemas | Empates | 0 ^c | | |
| | Total | 30 | | |

a. Toma decisiones y resolución de problemas Pos test < Toma decisiones y resolución de problemas Pre test

b. Toma decisiones y resolución de problemas Pos test > Toma decisiones y resolución de problemas Pre test

c. Toma decisiones y resolución de problemas Pos test = Toma decisiones y resolución de problemas Pre test

| Estadísticos de prueba^a | |
|---|--|
| | Toma decisiones y resolución de problemas Pos test Toma decisiones y resolución de problemas Pre test |
| Z | -5,260 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | ,000 |

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

4° Estimación del valor

El pvalor $0.000 < 0.05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterna o de trabajo, por lo se establece existe diferencias significativas entre las dimensiones toma de decisiones y resolución de problemas de los aprendizajes significativos entre la PRE.TEST y la POS TEST, debido al uso de Juego como estrategia didáctica

Conclusión: EL juego como estrategia didáctica tiene influencia (tiene diferencia significativa entre el PRE-TEST y POS TEST) en la toma de decisiones y resolución de problemas del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria sección A de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

4.5 Discusión o análisis de los resultados

4.5.1 Análisis descriptivo de la aplicación de los instrumentos

Los resultados obtenidos en los cuadros N° 1, 2, 3 se puede apreciar que en la aplicación de la PRUEBA PRE TEST a los estudiantes del 2° grado de primaria antes de la aplicación de las estrategias de juego, se obtienen valores de Bajo en 3,3 %, medio en un 63,3%, y alto en solamente en un 13,3%, porque se puede concluir que los resultados de los aprendizajes significativos tienen un bajo nivel de desempeño en los estudiantes.

Sin embargo en los resultados obtenidos en las cuadros N° 5, 6 y 7 se puede apreciar que en la aplicación de la PRUEBA DE POS TEST a los estudiantes del 2° grado de primaria después de la aplicación de las estrategias de juego , se obtienen valores superiores : Bajo en solo un 3,3 % , alto en 83,3% y medio solamente en un 13,3%, lo que demuestra que los resultados de los aprendizajes significativos después de la aplicación de estrategias de juego son mejores y superiores, lo que significa que las estrategias de juego son eficaces en los aprendizajes significativos en el área Ciencia Tecnología y ambiente

4.5.2 Análisis de Contrastación de Hipótesis

Los resultados obtenidos a través de las pruebas estadísticas, utilizando el prueba de Prueba de Wilcoxon de los rangos se han obtenidos diferencias

significativas en la prueba de hipótesis general y la prueba de hipótesis específica 1 , la prueba de hipótesis específicas 2 la prueba de hipótesis específica 3 , obteniéndose en todos los casos un pvalor = 0.000 < 0.05 por lo que se rechazan las hipótesis nula y se aceptan las hipótesis de trabajo, donde se propone que existen diferencias significativas entre las dimensiones de la variable aprendizajes significativos respecto a los resultados de las Prueba de PRE TEST y POST TEST, Por lo que se demuestra que la estrategias de los juegos tienen influencia en el resultados de los aprendizajes significativos de los estudiantes del nivel primario en el área de Ciencia y Tecnología.

4.5.3 Respecto a los antecedentes del estudio

En los antecedentes del estudio como el propuesto por Salirrosas (2016) en su tesis titulada “*Diseño sustentable en los juegos lúdicos como componente estratégico para fomentar prácticas ecológicas en los estudiantes escolarizados de 6 y 7 años*”. Trujillo Perú. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de 7 años de edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos 2016. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, ya que cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas. El nivel de investigación ser aplicada y de diseño pre experimental porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos. En la investigación se logra establecer que los juegos lúdicos ayudan a mejorar sus competencias y prácticas ecológicas, los resultados de esta investigación se complementan y es complementaria, pues se logrado establecer que los juegos como

estrategia didáctica permite mejorar los aprendizajes significativos en el área de Ciencia Tecnología y ambiente. Otros estudios corroboran y son similares sus resultados a la investigación realizada.

III. CONCLUSIONES

Luego de analizar y la discusión de los resultados. A manera de síntesis presentamos las siguientes conclusiones:

El análisis de los resultados ha demostrado que el juego como estrategia didáctica tiene influencia en el aprendizaje significativo en del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

El análisis de los resultados ha demostrado que el uso del juego como estrategia didáctica tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

El análisis de los resultados ha demostrado que el uso del juego como estrategia didáctica tiene influencia en asimilar los nuevos conocimientos en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

El análisis de los resultados ha demostrado que el uso de los juegos como estrategia didáctica tiene influencia en tomar decisiones y solucionar problemas en el área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito de Rupa Rupa de Tingo María región Huánuco, en el año académico 2019.

IV. RECOMENDACIONES

Luego de analizar y la discusión de los resultados. A manera de sugerencia presentamos las siguientes recomendaciones:

Se recomienda a los docentes del área de Ciencia y tecnología seleccionar los juegos apropiados para aplicarlos como estrategia didáctica para lograr aprendizajes significativos en los procesos pedagógicos en los estudiantes de la Educación Básica Regular

Se recomienda a los docentes y directivos de las Instituciones educativas del nivel primaria promover espacios de trabajo colegiado y reflexión docente para analizar el uso de los juegos para el trabajo pedagógico para el logro de aprendizajes significativos en los niños y niñas de la Educación Básica Regular.

Se recomienda al Ministerio de Educación del Perú promover el uso del juego en las actividades de aprendizajes para lograr aprendizajes significativos en el área de Ciencia y Tecnología, a través de orientaciones metodológicas donde se promueva el trabajo colaborativo y en equipo para resolver situaciones problemáticas respecto al área.

Se recomienda a los directivos de las Instituciones educativas de educación básica regular promover las estrategias de aprendizaje activas que permitan el uso del juego en las actividades de aprendizaje como una forma de promover el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo.

Se recomienda a los docentes de las instituciones educativas promover el trabajo colegiado y espacios de reflexión sobre estrategias didácticas en el área de Ciencia y Tecnología para el uso de juego en las sesiones de aprendizajes para lograr aprendizajes significativos a través del redescubrimiento de las leyes de la naturaleza

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Barrantes. (2017). Tesis. *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05*. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1429/TM%20CE-Cn%203153%20B1%20-%20Barrantes%20Montes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barreto, Carmen. (2013). *Estadística*. Versión: 379, 81.
- Bernal. (2000). *Confiabilidad y validez*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/Aida829/validez-y-confiabilidad-32382518>Bernal,
- Carmen. (2008). *Población*. Recuperado de http://www.academia.edu/34675847/PROYECTO_OK
- Cárdenas. (2 004). *Materiales didácticos*. Recuperado de https://www.ecured.cu/Recursos_did%C3%cos
- Carrasco., y Teccsi. (2017). Tesis: *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 Virgen Peregrina del Rosario*. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6
- Carrasco. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: Editorial San Marcos. P. 226. Recuperado de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-operacionali>

[zacion-de-variables.html](#) Cuenca. (2014). Tesis: *Influencia de la estrategia metodológica basado en juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la i. e. "César Vallejo Mendoza" de Yauya, Áncash -2014.* Recuperado de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2867/42863.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Colmenares. (2012). Tesis: *Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza de la Lectura y la Escritura.* Recuperado de <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/6292/1/COMPLETO%20.pdf>

Ausubel, David. (1950-1966). *La Teoría del Aprendizaje Significativo.* Recuperado de <https://psicologiyamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

De Gutiérrez. (2015). Tesis: *Estrategias lúdicas y pedagógicas para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas a través de la creatividad.* Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2556/1/1brandy%20tesis%20final%20gutierrez%20ultima%20%282%29%2013.pdf>

EUPATI. (s.f). *Criterios de inclusión y exclusión.* Recuperado de <https://www.eupati.eu/es/glossary/criterios-de-exclusion/>

Feito. (2008). *Competencias educativas.* Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf>

Gaudy. (2012). *Técnicas e instrumentos de investigación.* Recuperado de

- <https://es.scribd.com/doc/77185549/Tecnicas-e-Instrumentos-de-Investigacion>
- Gómez. (2013). Tesis: *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Recuperado de http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/665/3/cervantes_fg.pdf
- Hernández. (2008). *Investigación pre-experimental*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/solanghyz/diseo-preexperimental-4298863>
- Hernández. (2006). *La muestra*. Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/cilia_1_va/capitulo3
- Hernández., Fernández., y Baptista. (2014). *La investigación*. Recuperado de https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Herrera. (2015). Tesis: *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes del nivel primaria de la institución educativa particular Vons siemens de Chosica, Lima, 2015*” Recuperado de http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/129/Paola_Lizeth_Tesis_Licenciado_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hijar, Carmen. (2008). *Aprendizaje Significativo*. España: Editorial Narcea.
- Huerta. (2005). *Desarrollo integral de la persona y la sociedad*. Recuperado de <http://dns.ts.ucr.ac.cr/binarios/tendencias/rev-co-tendencias-11-09.pdf>
- Krupskaica. (2009). *Los juegos*. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2013a/1287/1287.pdf>
- López. (2014). Tesis: *El juego didáctico y desarrollo del lenguaje*. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/08/Lopez-Filiberto.pdf>

- Marín. (2015). Tesis: *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad*. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/456/MarinBustamanteAdrianaMaria..pdf?sequence=2&isAllowed=yHugo>
- Manrique. (2004). *Materiales educativos*. Recuperado de https://seminario-taller-apa-micea-tic.webnode.com.ar/_files/200000014-3bf4e3cefb/APRENDIZAJE_AUTONOMO_A_DISTANCIA.pdf
- Makarenko. (2011). *Estrategias para mejorar el aprendizaje a través del juego*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos78/aportes-educacion-makarenko/aportes-educacion-makarenko2.shtml>
- Ministerio de Educación. (2001, 2005). *El DCN área de Ciencia y Ambiente*. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/normatividad/plan_institucional/pei2001-2005/pei01-05version_aprobada.pdf
- Morandeira. (2005). *Los juegos*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd182/influencia-del-juego-en-el-comportamiento.htm>
- Muñoz., y otros. (2006). *Tipo cuantitativo*. Recuperado de <https://www.lifeder.com/tipos-investigacion-cientifica/>
- Piaget. (1956). *Estrategias de los juegos*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Pinillos, José. (1977). *Principios de psicología*. Recuperado de

<http://es.wikipedia.org/wiki/Motivaci3n>

PISA. (2012 - 2015). *El rendimiento acad3mico de los estudiantes*. Recuperado de <https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus-ESP.pdf>

Puchaicela. (2018). Tesis: *El juego como estrategia did3ctica para mejorar el proceso de enseanza-aprendizaje de la multiplicaci3n y divisi3n, en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educaci3n general b3sica "Miguel Rio Frío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Recuperado de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20UCHAICELA.pdf>

Rodríguez., y García. (1996). *Instrumento*. Recuperado de <https://www.grupocomunicar.com/contenidos/pdf/infoescuela/II.3.pdf>

Salirrosas. (2016). Tesis. *Diseño sustentable en los juegos lúdicos como componente estratéxico para fomentar prácticas ecológicas en los estudiantes escolarizados de 6 y 7 años*. Recuperado de repositorio.uladech.edu.pe/.../APRENDIZAJE_SALIRROSAS_VILCHEZ_ROSA_MA.

Usova. (2008). *Colectivismo*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3589/358950159008.pdf>

Vega. (2015). Tesis: *Los juegos did3cticos y su efecto en el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de primer año de educaci3n b3sica de la unidad educativa "Adolfo maría Astudillo" del cant3n Babahoyo*. Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1794/1/T-UTB-CEPOS-MDC-0000087.pdf>

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**CUESTIONARIO DIRIGIDO AL DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA I.
E. N° 32916 ESTEBAN FLORES LLANOS DEL DISTRITO RUPA RUPA DE TINGO MARÍA
REGIÓN HUÁNUCO – 2018**

OBJETIVO: Establecer la influencia del juego como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje en del área de Ciencia y Ambiente en los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 32916 Esteban Flores Llanos del distrito Rupa Rupa de Tingo María región, Huánuco 2019.

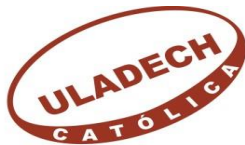
INSTRUCCIONES: marque con una x en la opción que considere correctas

| | |
|--|--------------------------|
| I. ¿Se debe aplicar juegos como parte de la enseñanza? | |
| 1 Si | <input type="checkbox"/> |
| 2 No | <input type="checkbox"/> |
| II. ¿Ocupa ambientes exteriores para generar aprendizajes significativos? | |
| 1 Si | <input type="checkbox"/> |
| 2 No | <input type="checkbox"/> |
| III. ¿Cree usted que los estudiantes desarrollan habilidades cuando juegan? | |
| 1 Si | <input type="checkbox"/> |
| 2 No | <input type="checkbox"/> |
| 3 ¿La aplicación de los juegos, inciden en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes? | |
| 1 Si | <input type="checkbox"/> |
| 2 No | <input type="checkbox"/> |
| 4. ¿Consideras que el juego permite la socialización entre los estudiantes? | |
| 1 Si | <input type="checkbox"/> |

| | |
|---|--|
| 2 No | |
| 5 ¿En las tareas se aplica el juego? | |
| 1 Si | |
| 2 No | |
| 3 ¿Brinda usted la confianza necesaria en el aula? | |
| 1 Si | |
| 2 No | |
| 4 ¿Considera que los estudiantes han conseguido el desarrollo de capacidades? | |
| 1 Si | |
| 2 No | |
| 5 ¿Logra usted que los estudiantes participen en los juegos durante la clase? | |
| 1 Si | |
| 2 No | |

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CUESTIONARIO PRE-TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA I. E. N° 32916 ESTEBAN FLORES LLANOS DE DEL

DISTRITO RUPA RUPA DE TINGO MARÍA REGIÓN HUÁNUCO – 2018

INSTRUCCIONES: Marca con una x en la opción que consideres correcta

1: En desacuerdo 2. Medianamente de acuerdo 3: De acuerdo

| N° | Ítems | 1 | 2 | 3 |
|----|--|---|---|---|
| | Dimensión 1 Adquirir e integrar el nuevo conocimiento. | | | |
| 1 | Los juegos como estrategia didáctica permiten adquirir nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 2 | Los juegos como estrategia didáctica permiten integrar nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 3 | Los juegos como estrategia didáctica ayuda mejorar el aprendizaje del área de CTA | | | |
| 4 | Los juegos como estrategia didáctica logran permite mejorar las competencias del área de CTA | | | |
| 5 | Los juegos como estrategia didáctica permiten adquirir nuevos conocimientos en el ara de CTA | | | |
| 6 | Los juegos como estrategia didáctica logran activar los conocimientos previos en el área de CTA | | | |
| 7 | Los juegos como estrategia didáctica permiten el mejor aprendizaje en el área de CTA. | | | |
| | Dimensión 2 Asimila los nuevos conocimientos con los que ya había tenía. | | | |
| 8 | Los juegos como estrategia didáctica permiten mejorar la asimilación de los nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 9 | Los juegos como estrategia didáctica mejoran la asimilación de los | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| | nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 10 | Los juegos como estrategia didáctica mejoran el aprendizaje significativo en el área de CTA | | | |
| 11 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan a mejorar la asimilación de los nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 12 | Los juegos como estrategia didáctica mejora la adquisición de nuevo conocimiento en el área de CTA | | | |
| 13 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan la asimilación de los nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 14 | Los juegos como estrategia didáctica permiten mejorar los nuevos aprendizajes en el área de CTA | | | |
| | Dimensión 3 Toma decisiones y solucionar problema | | | |
| 15 | Los juegos como estrategia didáctica permiten tomar decisiones para el mejorar el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 16 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan a la solución de problemas en el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 17 | Los juegos como estrategia didáctica permiten tomar decisiones más adecuadas para el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 18 | Los juegos como estrategia didáctica resolver situaciones problemáticas en el área de CTA | | | |
| 19 | Los juegos como estrategia didáctica ayuda en la toma de decisiones en el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 20 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan a tomar decisiones en adquisición de competencias en el área de CTA | | | |

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
CUESTIONARIO POS -TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA I. E. N° 32916 ESTEBAN FLORES LLANOS DEL DISTRITO
RUPA RUPA DE TINGO MARÍA REGIÓN HUÁNUCO – 2018

INSTRUCCIONES:

Marca con una x en la opción que consideres correcta 1: En desacuerdo 2.

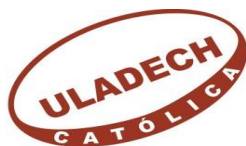
Medianamente de acuerdo 3: De acuerdo

| N° | Ítems | 1 | 2 | 3 |
|----|--|---|---|---|
| | Dimensión 1 Adquirir e integrar el nuevo conocimiento. | | | |
| 1 | Los juegos como estrategia didáctica permiten adquirir nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 2 | Los juegos como estrategia didáctica permiten integrar nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 3 | Los juegos como estrategia didáctica ayuda mejorar el aprendizaje del área de CTA | | | |
| 4 | Los juegos como estrategia didáctica logran permite mejorar las competencias del área de CTA | | | |
| 5 | Los juegos como estrategia didáctica permiten adquirir nuevos conocimientos en el ara de CTA | | | |
| 6 | Los juegos como estrategia didáctica logran activar los conocimientos previos en el área de CTA | | | |
| 7 | Los juegos como estrategia didáctica permiten el mejor aprendizaje en el área de CTA. | | | |
| | Dimensión 2 Asimila los nuevos conocimientos con los que ya había tenía. | | | |
| 8 | Los juegos como estrategia didáctica permiten mejorar la asimilación de los nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 9 | Los juegos como estrategia didáctica mejoran la asimilación de los | | | |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| | nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 10 | Los juegos como estrategia didáctica mejoran el aprendizaje significativo en el área de CTA | | | |
| 11 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan a mejorar la asimilación de los nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 12 | Los juegos como estrategia didáctica mejora la adquisición de nuevo conocimiento en el área de CTA | | | |
| 13 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan la asimilación de los nuevos conocimientos en el área de CTA | | | |
| 14 | Los juegos como estrategia didáctica permiten mejorar los nuevos aprendizajes en el área de CTA | | | |
| | Dimensión 3 Toma decisiones y solucionar problema. | | | |
| 15 | Los juegos como estrategia didáctica permiten tomar decisiones para el mejorar el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 16 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan a la solución de problemas en el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 17 | Los juegos como estrategia didáctica permiten tomar decisiones más adecuadas para el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 18 | Los juegos como estrategia didáctica resolver situaciones problemáticas en el área de CTA | | | |
| 19 | Los juegos como estrategia didáctica ayuda en la toma de decisiones en el aprendizaje en el área de CTA | | | |
| 20 | Los juegos como estrategia didáctica ayudan a tomar decisiones en adquisición de competencias en el área de CTA | | | |

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Anexo 4



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

Lima, octubre 2018

CARTA N° 01-2018-02 -D-EPE-ULADECH Católica

Señor:

Director

I.E. N° 32916 Esteban Flores Llanos de Tingo María.

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el Taller de Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria.


Los estudiantes se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO SECCIÓN A DEL NIVEL PRIMARIA DEL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE”** los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

BR. JAKELINE TERESHCOVA LÓPEZ POVES

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.



VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Anexo 5

VALIDACIÓN DEL CONSTRUCTO DE LOS INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

Título de la Investigación: *Los juegos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo*

Autora: *Janeline Teresachora López Torres*

Centro de Estudios: *ULADECH Católica*

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

| | Excelente | Buena | Regular | Mala |
|------------|-----------|-------|---------|------|
| Claridad | | ✓ | | |
| Adecuación | | ✓ | | |
| Cantidad | | ✓ | | |
| Calidad | | ✓ | | |

Modificaciones que haría a las instrucciones:

Indica claramente lo que se desea que haga el entrevistado

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

| | Excelente | Buena | Regular | Mala |
|---|-----------|-------------|---------|------|
| Orden lógico de presentación | | ✓ | | |
| Claridad en la redacción | | ✓ | | |
| Adecuación de las opciones de respuestas | | ✓ | | |
| Cantidad de preguntas | | <i>5-20</i> | | |
| Adecuación a los destinatarios | | ✓ | | |
| Eficacia para proporcionar los datos requeridos | | ✓ | | |

Modificaciones que haría a las preguntas:

*Ninguna cuestionario docente ✓
Cuestionario Pre Test y Post Test ✓*

Preguntas que agregaría:

Ninguna

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

| | Excelente | Buena | Regular | Mala |
|---------------------------------------|-----------|-------------------------------------|---------|------|
| Validez de contenido del cuestionario | | <input checked="" type="checkbox"/> | | |

Percepción general del cuestionario

Se rescata lo que se quiere saber de
ambos variables

Observaciones y recomendaciones:

Ninguna
Añadió una opción más al pretest y posttest

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres:

Valenzuela Arteaga de Jiménez Victoria Esther

Grado y Año de obtención:

Magister 2012

Institución donde labora:

UVADECH Católica


VICTORIA VALENZUELA
MAGISTER
FIRMA INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA