

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**ESCUELA POSGRADO**  
**SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE**  
**EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**El juego como elemento motivador como nuevo enfoque  
pedagógico en la Institución Educativa Señor de la Vida,  
Chimbote 2024**

Tesis para optar el Grado de Maestro en Educación con  
mención Docencia y Gestión de la Calidad

**Autor:**  
**Vergaray Navarro, Zulay Milagritos**

**Asesor**  
**Augusto Rengifo Mendoza**  
**Orcid: 0000-0002-3804-9198**

**Chimbote - Perú**  
**2024**

**INDICE DE CONTENIDOS**

Indice .....	ii
Palabras clave .....	iii
Resumen .....	iv
Abstract.....	v
Introducción.....	1
Metodología.....	26
Resultados.....	28
Análisis y discusión .....	50
Conclusiones:.....	52
Recomendaciones .....	53
Referencias bibliográficas.....	54
Anexos .....	56

## INDICE DE TABLAS

TABLA N° 01 .....	54
¿Cómo considera Ud. el rendimiento de sus estudiantes?	
TABLA N° 02 .....	56
¿Sus estudiantes(as) se integran al grupo de estudiantes con facilidad?	
TABLA N° 03 .....	58
¿Cómo son las manifestaciones de sus estudiantes?	
TABLA N° 04 .....	60
¿Cuáles cree Ud. que son las causas de esas manifestaciones?	
TABLA N° 05 .....	62
Sí tienen esos problemas ¿Cómo Ud. puede tratarlos para que lo superen?	
TABLA N° 06 .....	64
¿Qué concepto tiene Ud. acerca del juego?	
TABLA N° 07 .....	66
¿Qué clase de juegos hace Ud. practicar a sus estudiantes(as)?	
TABLA N° 08 .....	68
¿En qué momento cree Ud. que deben practicar los juegos sus estudiantes?	
TABLA N° 09 .....	70
¿A que actividad se dedica Ud. diario?	
TABLA N° 10 .....	72
¿Cómo se portan sus hijos en su casa?	
TABLA N° 11 .....	74
¿Sus hijos hacen amistad con los niños de su edad rápidamente?	
TABLA N° 12 .....	76
¿En la escuela sus hijos ¿a qué se dedican más?	
TABLA N° 13 .....	78
¿Ud. cree que el juego es necesario e importante para sus hijos?	
TABLA N° 14 .....	80
¿Ud. cree que el profesor (a) debe realizar recreación y deportes con sus estudiantes(as)?	

TABLA N° 15 .....	82
¿Qué actitud adoptaría si su hijo solamente se dedica a jugar?	
TABLA N° 16 .....	84
¿En tu clase tus compañeros practican el juego?	
TABLA N° 17 .....	86
¿Los niños creen que todos los docentes deben enseñarles a jugar a sus estudiantes?	
TABLA N° 18 .....	88
¿En qué momentos deberían practicar la recreación y el deporte?	
TABLA N° 19 .....	90
¿Podrían comprender el currículo de competencias de las diferentes áreas, jugando?	
TABLA N° 20 .....	92
¿Cuáles son los juegos de tu preferencia?	
TABLA N° 21 .....	94
¿Cuándo juegan lo hacen solos o con participación directa del profesor de sección?	

## INDICE DE FIGURAS

FIGURA N° 01 .....	54
¿Cómo considera Ud. el rendimiento de sus estudiantes?	
FIGURA N° 02 .....	56
¿Sus estudiantes(as) se integran al grupo de estudiantes con facilidad?	
FIGURA N° 03 .....	58
¿Cómo son las manifestaciones de sus estudiantes?	
FIGURA N° 04 .....	60
¿Cuáles cree Ud. que son las causas de esas manifestaciones?	
FIGURA N° 05 .....	62
Sí tienen esos problemas ¿Cómo Ud. puede tratarlos para que lo superen?	
FIGURA N° 06 .....	64
¿Qué concepto tiene Ud. acerca del juego?	
FIGURA N° 07 .....	66
¿Qué clase de juegos hace Ud. practicar a sus estudiantes(as)?	
FIGURA N° 08 .....	68
¿En qué momento cree Ud. que deben practicar los juegos sus estudiantes?	
FIGURA N° 09 .....	70
¿A que actividad se dedica Ud. diario?	
FIGURA N° 10 .....	72
¿Cómo se portan sus hijos en su casa?	
FIGURA N° 11 .....	74
¿Sus hijos hacen amistad con los niños de su edad rápidamente?	
FIGURA N° 12 .....	76
¿En la escuela sus hijos ¿a qué se dedican más?	
FIGURA N° 13 .....	78
¿Ud. cree que el juego es necesario e importante para sus hijos?	
FIGURA N° 14 .....	80
¿Ud. cree que el profesor (a) debe realizar recreación y deportes con sus estudiantes(as)?	

FIGURA N° 15 .....	82
¿Qué actitud adoptaría si su hijo solamente se dedica a jugar?	
FIGURA N° 16 .....	84
¿En tu clase tus compañeros practican el juego?	
FIGURA N° 17 .....	86
¿Los niños creen que todos los docentes deben enseñarles a jugar a sus estudiantes?	
FIGURA N° 18 .....	88
¿En qué momentos deberían practicar la recreación y el deporte?	
FIGURA N° 19 .....	90
¿Podrían comprender el currículo de competencias de las diferentes áreas, jugando?	
FIGURA N° 20 .....	92
¿Cuáles son los juegos de tu preferencia?	
FIGURA N° 21 .....	94
¿Cuándo juegan lo hacen solos o con participación directa del profesor de sección?	

## PALABRAS CLAVE

<b>Tema</b>	Juego
<b>Especialidad</b>	Educación Superior

## KEYWORD

<b>Theme</b>	Game
<b>Specialty</b>	Higher education

## LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

<b>Línea de investigación</b>	Teoría y Métodos Educativos
<b>Área</b>	Ciencia sociales
<b>Subárea</b>	Ciencia de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "El juego como elemento motivador como nuevo enfoque pedagógico en la Institución Educativa Señor de la Vida, Chimbote 2024" del (a) estudiante: VERGARAY NAVARRO ZULAY MILAGRITOS, identificado(a) con Código N° 3611200048, se ha verificado un porcentaje de similitud del **19%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 25 de abril de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## RESUMEN

El presente trabajo tuvo el objetivo de mejorar el desarrollo de la estructura órgano-funcional del educando, así como sus habilidades, destrezas y conocimiento. El tipo de investigación fue descriptivo de diseño cuantitativo. La muestra estuvo constituida por 184 colaboradores. La técnica que se empleó para recolectar la información fue la encuesta y su instrumento el cuestionario. Los resultados que se encontraron indicaron que los 18 docentes encuestados 09 docentes, con el 50% manifiestan que el juego, es una actividad para el desarrollo físico y psíquico que estimula las habilidades, desarrolla las capacidades y evitan el cansancio. Además, de los 70 padres de familia encuestados 37 aseveran con el 52,7% que el juego no es un paso importante para sus hijos en el Centro Educativo donde estudian, porque ellos tienen que aprender a expresarse bien en castellano.

**ABSTRACT**

The present study aimed to improve the development of students' organ-functional structure, as well as their skills, abilities, and knowledge. The research was conducted using a descriptive, quantitative design. The sample consisted of 184 collaborators. The technique used to collect data was a survey, and the instrument used was a questionnaire. The results indicated that of the 18 teachers surveyed (9 teachers, 50%) stated that play is an activity for physical and psychological development that stimulates skills, develops abilities, and prevents fatigue. Furthermore, of the 70 parents surveyed, 37 (52.7%) stated that play is not an important step for their children at the school where they attend, because they need to learn to express themselves well in Spanish.

## INTRODUCCIÓN

En cuanto a los antecedentes de la investigación, se encontraron los siguientes trabajos:

Rivera (2023) en su tesis afirma que las actividades recreativas son una herramienta importante para anunciar procesos de enseñanza y aprendizaje. Este estudio se centra en un grupo de niños, desde el primer grado de la Institución Educativa Luz del Saber que manifestaba la falta de motivación en sus clases. El propósito es investigar el impacto que tienen las actividades lúdicas en la motivación y cómo estas mejoran el aprendizaje significativo en los niños de 6 y 7 años. Se diseñan y aplican tres planeaciones didácticas, dividiéndose en diferentes sesiones consecutivas, teniendo en cuenta sus necesidades, contextos y estilos de aprendizaje para desarrollar habilidades que le permitan aprender el uso de jugos, canciones, talleres, incluidas las actividades recreativas. Finalmente, es posible verificar que el juego es un aliado, un recurso que motiva y atrae efectivamente a los niños, dándoles la oportunidad de obtener conocimiento y darle una idea de su entorno, enfatizando que los niños de la mencionada institución educativa 1 lograron cumplir con los objetivos establecidos durante cada planificación didáctica.

Santín y Espinoza (2023) el trabajo de investigación actual está relacionado con el juego destinado a aprender la motivación, donde se inició como un objetivo "para determinar la aparición de un juego destinado a aprender la motivación". En este estudio, trabajamos con métodos: científico, descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo, hermenéutico y estadísticamente utilizando técnicas y entrevistas de examen aplicadas a 34 talentos de personas divididas en 33 estudiantes y 1 maestro. Una vez que se realizó el trabajo de investigación, se decidió que el juego corregido contribuye significativamente a la mejora de la motivación de los estudiantes para sus enseñanzas. Se concluye que el juego de juego tiene un impacto significativo en el estado de motivación en su proceso de aprendizaje, ya que el juego es una actividad característica que responde a las necesidades e intereses del niño, lo que le permite ser

más activo y competente en sus enseñanzas, y promueve otras habilidades que no son inigualables.

Oshiro (2022) El objetivo es proponer una nueva estrategia lúdica en los centros de educación para motivar a los estudiantes de 3 a 5 secundaria en el estudio. El método utilizado es el pensamiento de Toulouse Thinking basado en las pruebas, desarrollar y transferir. Por lo tanto, se realizó un estudio sobre estudios previos destinado a analizar el contexto y las posibles soluciones a los temas sobre la falta de motivación para los estudiantes de la escuela, lo que resultó en usos de las variables de motivación según Flores y Gómez (2010), principalmente motivación externa para esta propuesta. Los beneficiarios del proyecto es el típico estudiante amigero, un estudiante con problemas familiares, un maestro moderno y un padre familiar. La muestra estuvo conformada por 94 estudiantes del 3ro al 5to año de secundarias de diferentes escuelas de Lima. Los instrumentos fueron 10 entrevistas con diferentes maestros, 3 observaciones en diferentes áreas del colegio Santa Cecilia de Calera, Surquillo. Los resultados logrados mostraron que las actividades recreativas como un complemento para las clases de maestros o como un tipo de estudio en el hogar afectarán el aprendizaje y las calificaciones de los estudiantes. Se muestra que estos juegos de este tipo pueden usarse como una estrategia lúdica en la interacción entre las clases de educación secundaria y la motivación para que los estudiantes vierten y, por lo tanto, desarrollen sus estudios.

Ccahuana (2021) El propósito del trabajo actual es describir el uso de los juegos tradicionales como un recurso educativo en la Institución Educativa Intercultural Bilingüe en el distrito de Rocchacc, en la provincia de Chincheros y el Departamento de Apurímac. Este estudio fue de tipo cualitativo y etnográfico que consisten en análisis de información e interpretación sobre el tema de estudio. La exposición fue maestros especializados en juegos tradicionales, explicaron el propósito de este estudio y necesitaban su consentimiento. La pregunta se planteó para esto: ¿cómo se puede utilizar un juego tradicional como recurso educativo en una institución educativa intercultural bilingüe? Las conclusiones más importantes fueron inicialmente que las instituciones educativas reconocen que los juegos tradicionales se transfieren de los

valores, el conocimiento social, cultural y ancestral. En segundo lugar, permite a los niños actuar en diálogo, la libre expresión de interacción entre emociones, emociones y parejas. El tercero concluye que el juego tradicional es favorable para aprender niñas y niños en el aula como fuera, así como a los maestros en el trabajo educativo. Por lo tanto, están en las manos de que estos juegos aún son apreciados.

Palacios (2021) el propósito de este estudio es determinar el impacto de los juegos recreativos como una estrategia de enseñanza en el proceso de aprendizaje de los alumnos de la escuela primaria como el valor y la importancia de hoy en el aula y fuera de este tipo de estrategias, donde el proceso aumenta, mostrando la importancia de los juegos en los estudiantes de progreso social y cognitivo en diferentes niveles de crecimiento, especialmente en los primeros años de vida. Los temas relacionados con las estrategias que el maestro debe usar en el proceso de aprendizaje, lo que permite a los estudiantes obtener conocimiento a través de la curiosidad, la investigación, la manipulación, las actividades recreativas que ayudan a obtener nuevos conocimientos, en otras palabras, el juego. Los resultados logrados en el estudio indican que los juegos recreativos contribuyen efectivamente al comportamiento de los niños de primera clase, lo que a su vez fortalece las condiciones interpersonales para lograr la coexistencia de la armonía en la escuela y en su entorno social.

Casaño (2020) tuvo como propósito construir la estructura, las prácticas educativas, usar estrategias de motivación basadas en juegos para lograr el aprendizaje de niñas y niños en la institución de educación inicial N° 249 Leoncio Prado. La metodología utilizada fue el estudio de la actividad pedagógica, el tipo cualitativo de investigación, los investigadores fueron profesores de investigación, estudiantes de 5 años, las técnicas utilizadas en la recopilación de datos fueron observaciones y sus herramientas para la investigación diaria, el manual de observación, las técnicas de análisis se rechazaron y las técnicas de interpretación fueron triangulares. La innovadora recomendación de educación consistió en jugar el juego como una estrategia de motivación. Se ha establecido la siguiente conclusión: la efectividad de la propuesta de educación reconstruida contribuyó a mejorar las prácticas educativas en las estrategias de motivación.

La fundamentación científica quedó definida por los siguientes conceptos.

### **El juego**

El juego es una actividad o forma de entretenimiento que se realiza por diversión o placer, y que generalmente involucra reglas y objetivos. Los juegos pueden ser físicos o mentales, individuales o grupales, y pueden variar ampliamente en complejidad y propósito.

Los juegos sirven como un recurso cohesivo que puede ayudar y mejorar la adquisición de conocimiento interno por parte de los miembros del grupo sobre las diferentes características personales de sus miembros, mejorando así su conocimiento y las relaciones interpersonales dentro del grupo. En estas actividades, el trabajo de un individuo tiene un impacto en otros miembros del equipo, provocando una mayor participación y cooperación en el trabajo al tiempo que promueve un sentido de pertenencia al equipo.

La finalidad del juego como recurso de división de grupos es preparar y dividir al grupo grande en diferentes grupos de trabajo según la actividad que vayamos a realizar. Son útiles al dividir grupos grandes en diferentes subgrupos para simplificar muchas de las dinámicas generales del trabajo grupal.

El juego de evaluación está diseñado para evaluar las reuniones realizadas, la realización de las actividades (evaluación del proceso) o una evaluación preliminar para ver qué conocimientos tenían los participantes antes de comenzar a trabajar. Las evaluaciones se realizarán a nivel grupal e individual, de forma oral o escrita, de forma anónima o individual, y abarcarán desde sentimientos y vivencias hasta aspectos más formales como la organización y los contenidos.

El juego en sí es un medio de expresión, una herramienta de conocimiento, un medio social, un regulador y compensador emocional, y una herramienta eficaz para el desarrollo de la estructura del pensamiento, en definitiva, es un medio importante para organizar, desarrollar y afirmar la personalidad.

### **El juego en la edad escolar.**

El juego en la edad escolar es una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas durante su etapa de educación primaria y secundaria. Va mucho más allá del simple entretenimiento, ya que cumple funciones cruciales en su crecimiento físico, cognitivo, social y emocional.

Importancia del juego en la edad escolar:

- **Desarrollo cognitivo:** El juego estimula la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la atención. A través del juego, los niños exploran, experimentan y aprenden sobre el mundo que les rodea de una manera activa y participativa. Juegos como los rompecabezas, los juegos de mesa y los juegos de construcción fomentan estas habilidades.
- **Desarrollo social y emocional:** El juego proporciona oportunidades para interactuar con otros, aprender a compartir, negociar, cooperar, respetar reglas y resolver conflictos. También ayuda a los niños a comprender y expresar sus emociones, desarrollar la empatía y construir relaciones sociales saludables. Los juegos en grupo como el escondite, el fútbol o los juegos de mesa cooperativos son excelentes para esto.
- **Desarrollo físico:** Los juegos activos y los deportes contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa (correr, saltar, lanzar), la motricidad fina (dibujar, escribir, manipular objetos pequeños), la coordinación, el equilibrio y la fuerza física. Además, ayudan a mantener un estilo de vida activo y saludable, previniendo el sedentarismo y la obesidad.
- **Desarrollo del lenguaje y la comunicación:** Muchos juegos implican la comunicación verbal y no verbal, lo que enriquece el vocabulario, mejora la expresión oral y la comprensión. Los juegos de roles, por ejemplo, fomentan la adopción de diferentes personajes y formas de hablar.

- **Aprendizaje significativo:** El juego facilita un aprendizaje más significativo y duradero, ya que los niños aprenden de forma activa y disfrutan del proceso. Los conceptos se internalizan de manera más efectiva cuando se descubren a través de la experiencia lúdica. Incluso se pueden incorporar elementos de juego en el aprendizaje formal (gamificación).
- **Reducción del estrés:** Jugar es una excelente manera de liberar tensiones, reducir la ansiedad y mejorar el estado de ánimo tanto en niños como en adultos.
- **Fortalecimiento de vínculos:** El juego compartido entre niños y adultos (padres, maestros) fortalece los lazos afectivos, genera momentos de alegría y crea recuerdos positivos.

Tipos de juegos comunes en la edad escolar:

- **Juegos tradicionales y populares:** Escondite, rayuela, saltar a la cuerda, carreras de sacos, el pañuelo, etc.
- **Juegos de mesa:** Ajedrez, damas, parchís, cartas, juegos de estrategia, etc.
- **Juegos deportivos:** Fútbol, baloncesto, voleibol, atletismo, etc.
- **Juegos de construcción:** Bloques, legos, etc.
- **Juegos de rol o simbólicos:** Jugar a la casita, al doctor, a la escuela, etc.
- **Juegos de reglas:** Juegos de mesa, deportes, juegos de cartas con reglas específicas.
- **Juegos cooperativos:** Juegos donde el objetivo es alcanzar una meta común, fomentando el trabajo en equipo.
- **Juegos al aire libre:** Explorar la naturaleza, construir cabañas, juegos con agua y arena.
- **Juegos digitales (con moderación):** Videojuegos educativos y de estrategia que pueden estimular ciertas habilidades cognitivas.

Es importante que los niños en edad escolar tengan oportunidades regulares para jugar tanto en la escuela como en casa, con sus compañeros, amigos y familiares. El juego es una necesidad fundamental para su desarrollo saludable y feliz.

## **Importancia del juego.**

*La importancia de los juegos* radica en su profundo impacto en múltiples aspectos del desarrollo humano, especialmente durante la infancia y la edad escolar, pero con beneficios que se extienden a lo largo de toda la vida. Aquí se detallan algunas de sus principales contribuciones:

### **Desarrollo Infantil y Adolescente:**

- **Desarrollo Cognitivo:**
  - Estimula la creatividad e imaginación: Los juegos permiten a los niños inventar, fantasear y explorar diferentes escenarios y soluciones.
  - Fomenta la resolución de problemas: Muchos juegos presentan desafíos que requieren pensamiento lógico y estratégico para superar.
  - Mejora la atención y la concentración: Participar en un juego exige mantener el foco en las reglas, los objetivos y las acciones.
  - Desarrolla el pensamiento abstracto y el razonamiento: Juegos como el ajedrez o los juegos de mesa estratégicos ejercitan estas habilidades.
  - Facilita el aprendizaje: El juego convierte el aprendizaje en una experiencia más atractiva y memorable.
- **Desarrollo Social y Emocional:**
  - Promueve la interacción social: Los juegos grupales enseñan a compartir, cooperar, negociar, respetar turnos y seguir reglas sociales.
  - Desarrolla la empatía: Al asumir diferentes roles en el juego simbólico, los niños aprenden a comprender las perspectivas de otros.
  - Ayuda a regular las emociones: Los juegos pueden generar alegría, frustración, emoción, y aprender a manejar estas emociones es crucial.
  - Fomenta la comunicación: Muchos juegos requieren comunicación verbal y no verbal entre los participantes.
  - Construye la autoestima y la confianza: Superar desafíos en los juegos y lograr objetivos genera una sensación de logro.

- Desarrollo Físico:
  - Mejora la motricidad gruesa: Juegos como correr, saltar, lanzar y atrapar desarrollan la coordinación y el control del cuerpo.
  - Desarrolla la motricidad fina: Juegos de construcción, manualidades o juegos de mesa con piezas pequeñas mejoran la destreza manual.
  - Fomenta un estilo de vida activo: Los juegos deportivos y al aire libre contribuyen a la salud física y previenen el sedentarismo.
  - Mejora la coordinación ojo-mano y el equilibrio.

#### Beneficios en la Edad Adulta:

- Reducción del estrés: Los juegos proporcionan una vía de escape y relajación de las tensiones diarias.
- Estimulación cognitiva: Los juegos mentales y de estrategia ayudan a mantener la agilidad mental y prevenir el deterioro cognitivo.
- Fomento de la socialización: Los juegos en grupo son una excelente manera de conectar con otros y fortalecer las relaciones.
- Desarrollo de habilidades: Algunos juegos pueden mejorar habilidades específicas como la planificación, la toma de decisiones o la comunicación.
- Entretenimiento y diversión: El juego sigue siendo una fuente importante de disfrute y ocio.

#### **Finalidad del juego.**

Es necesario conocer y diferenciar los juegos del deporte y la finalidad de estos con aquellos, lo que los maestros deben conocer perfectamente y tener en cuenta que el logro de objetivos educacionales se realizan en diferentes aspectos así:

- a. **Físicos.** El alumno participa en la clase manifestando toda su realidad, sus afectos y emociones. Una forma particular de integración con el grupo de compañeros, ya sea espontánea o dirigida desde luego de acuerdo a sus intereses y necesidades.

En la clase de educación del movimiento, el docente deberá tener muy en cuenta la incidencia de la actividad sobre el organismo infantil y todos los aspectos del desarrollo evolutivo. Partiendo de un concepto integrado de salud física, mental, afectiva y social. En este aspecto es importante atender los efectos del movimiento, las Leyes que lo condicionan sobre esta base, entonces dosificar los esfuerzos, pausas en el trabajo a fin de que realmente la actividad contribuya al mejoramiento y mantenimiento de la salud del alumno.

- b. Biológicas.** El juego despliega una actividad que incita al movimiento y sobre todo al desarrollo de los órganos biológicos. “El niño es un ser muy activo y su actividad es virtud e indicio de salud. Mientras mas sano está sentirá el drive formotor actividades o impulso a la actividad corporal”
- c. Psíquico.** Aquí me refiero particularmente a los juegos dramáticos, es decir aquellos que emergen de las escenas de la vida diaria en forma de juego. Donde el niño demuestra concretamente por medio de la identificación que es lo que siente al estar en el papel de otras persona o cosas: el juego dramático no solo sirve como un medio de aprender acerca de la sociedad la que forma parte el niño; sino que el sentimiento de participación, además le proporciona una sensación de poder, de comunicación, de realización que sobrepasa las posibilidades reales. A este respecto opina Diego Del Río al decir “que jugar es lo más natural de las medidas autocurativas de la que el niño puede disponer, ya que mediante el juego dramático externaliza su drama interior y hace visible los diversos aspectos de su personalidad y podemos decir, que el juego es un instrumento de crecimiento, de conocimiento, de expresión de equilibrio psicológico”
- d. Espirituales.** El epígrafe de una nación algo equivocada en realidad, la idea que se quiere transmitir es que la actitud lúdica puede ser el punto de partida de las más diversas y elevadas creaciones espirituales del juego, el

conjunto de la cultura. El juego engendra la norma y el refinamiento estimula la inversión y la libertad substituyéndolas a las necesidades, las monotonías y a la violencia de la naturaleza. Por esta razón los juegos se realizan durante los ratos de cansancio y de ocio, ya sea en forma colectiva o individual que tiene en si mismo su propio estímulo. Nosotros somos veedores de que en los recreos se presentan los juegos teatrales, deportes, pasatiempos y otras diversiones.

- e. **Higiénicos.** Por medio de los juegos podemos adquirir hábitos de mejor comportamiento del niño y sobre todo de circulación sanguínea, la respiración sea más profunda y por consecuencia exista un mayor trabajo del organismo, haciendo que se produzca la transpiración y eliminación de los elementos tóxicos del organismo, esto es cuando se realiza una actividad física y cuando se realiza una actividad mental los juegos sirven para contrarrestar la fatiga y el cansancio.

#### **Necesidad del juego en la escuela.**

En la escuela primaria, sobre todo en el medio rural, los juegos en general deben ser las actividades principales que realizar, eje sobre el cual debe girar la educación de los niños, ya que lo innato en los niños no se les puede privar ni disminuir su preferencia por el juego, por el contrario se le debe dirigir y orientar para que dosifiquen su tiempo y pueda serle provechoso para su salud y la formación integral de su organismo. No esperemos ni tratemos de que los estudiantes se adapten a los docentes, pues el remedio está en hacer lo que piensan y para poder comprenderlos, conocer sus intereses y conducirlos convenientemente. Es difícil hacer del niño especialmente rural un hombre sin iniciativa sin espíritu de recreación y regocijo, sin dejar que sus inclinaciones se desarrollen equilibradamente y éstas se forman con mayor facilidad y eficacia con la alegría y el juego expresado de sus impulsos vitales; es su vida misma por ello vive el niño plenamente entregado al juego, su actividad extensa y necesaria para su

desenvolvimiento en el mundo, ya que a todos los niños les encanta jugar, porque ello les proporciona alegría como dice José Encinas: “El juego es una manifestación innata y por lo tanto tiene ese deseo, necesidad de jugar solo con sus compañeros y para ello no le queda otra cosa al docente a seguir guiándolo y orientándolo en los juegos”.

### **Efectos del juego**

Los efectos del juego son muy valiosos dentro de la capacitación del aprendizaje, pero para este estudio lo he considerado de la manera siguiente:

#### **a. Efectos Psicológicos.**

Cada edad infantil tiene su propio nivel de juego, es decir especial elección y su manera de jugar. Es por eso que los niños de edad diferente por lo común no pueden jugar juntos y para esto el profesor debe saber escoger para cada grupo determinado los juegos adecuados y no realizarlos en forma indiscriminada porque corremos el riesgo de atender contra la formación psicológica de los estudiantes, de repente con consecuencias traumáticas en su psicología. Por ello debemos distribuir los juegos tratando de que cada uno de ellos colabore en la formación integral de su persona.

En ciertas circunstancias el niño aislado demuestra ansiedad que puede generar una aversión a la escuela, por esto es necesario examinar y auscultar a los niños que son nerviosos o de conductas retraídas, su comportamiento lúdico para descubrir el problema que lo aqueja para conversar con sus padres y darles el tratamiento pertinente para la formación de su personalidad, razón por lo que el profesor tendrá que actuar con mucho tino.

#### **Efectos Fisiológicos.**

Estos defectos responden a criterios de crianza en la infancia y las asignaciones de higiene realizadas en el hogar.

Los juegos y las rondas imponen al niño un trabajo de sus músculos, estimulan las funciones orgánicas, su duración de intensidad rítmica, velocidad y distancia, son factores que deben considerarse como importantes para promover la emotividad (placer) e intelectualidad (ilusión), porque este juego inspira en el alumno a que se desenvuelva de un modo colectivo, sin llegar a la fatiga, despertando por el contrario la satisfacción y alegría.

Los juegos físicos en la forma de deportes, son probablemente los más difundidos y populares, los que ejercen la coordinación motriz, la fuerza, resistencia, agilidad, destreza, velocidad, reflejos, etc. que con ello consolidan la base del equilibrio personal.

Para ejercitar este juego el docente deberá adecuar y motivar las características especialmente en los recreos, porque los estudiantes solos no miden las consecuencias y lo realizan en forma confusa, con violencia y sin dirección, dando lugar a crear situaciones caóticas y muchas veces peligrosas para los niños.

Para esto tiene que planificar los diferentes deportes que deben ejercitar sus estudiantes con indicaciones precisas de su conveniencia, prestancia y predisposición de los niños para cada uno de ellos como son el voley, básquet, fútbol, etc.

#### **b. Efectos pedagógicos.**

Cabe notar que este aspecto toma importancia en la educación del niño ya que los juegos tienen sus efectos muy importantes porque desarrollan y despiertan el interés intelectual y deben estar de acuerdo a la inclinación que tiene el niño sin que este sea impuesto por el profesor, ya que con esta

actitud se estaría desvirtuando su labor docente. Creemos con toda seguridad que los juegos son medios socializadores para todas y cada una de las actividades de aprendizaje y de esa manera buscar la confianza y amistad de los estudiantes con el profesor y sus compañeros, tanto mejor dirigidos los resultados serán más provechosos porque así se les dará oportunidad a los estudiantes para que se desenvuelvan con naturalidad y libre de complejos y se muestran tal como son sin deformar su conducta.

La justificación de la investigación se dividió en los siguientes campos:

Desde el punto de vista teórico, la presente investigación, se justifica, en la medida en que hará uso de teorías conocidas de la pedagogía y psicología con respecto a los juegos educativos y si influyen en el desarrollo de sus habilidades y destrezas. La investigación, permitirá corroborar, contrastar y/o complementar la teoría conocida, de acuerdo al contexto en que tiene lugar.

En lo metodológico y práctico, el aporte se basa fundamentalmente en la compartición de materiales y experiencias de trabajo, que podrán ser acogidas por los diversos docentes tanto de la institución, así como de otras del lugar.

El aporte social, tendrá lugar cuando se observe que el fruto de la investigación se vaya consolidando niveles apropiados de desarrollo en los niños, asegurando de ese modo su desarrollo personal a partir de la seguridad en sí mismos.

La problemática de la investigación sostiene que la educación es un proceso integral del desarrollo de las potencialidades humanas, en los niveles cognitivos, psico-motor, afectiva, espiritual del hombre en la formación de la personalidad, exige que la función educativa formal e informal desde los primeros años, esté dirigida a lograr este fin.

Sin embargo la realidad es otra, la acción educativa tiende solamente al desarrollo cognitivo o simplemente acumular conocimientos en forma pasiva a algunas veces participativa de los estudiantes son simplemente receptores sometidos al dictado

tradicional o copiado de párrafos o la rutina del desarrollo de clases pasivas, verticales, no permitiéndose a los estudiantes ejercitar su participación para desarrollar sus habilidades, actitudes, aptitudes y destrezas que le permitan su pleno desenvolvimiento.

Por naturaleza los niños se caracterizan por su gran capacidad de observación, creatividad, curiosidad y sobre todo vitalidad y actividad expresada en movimientos, juegos, inquietudes, porque no podemos concebir un niño inactivo que se encuentre totalmente quieto, que incitaría a la preocupación de los padres y maestros.

Sabemos que para todo niño sano, el juego es una de las actividades significativas que más les gusta hacer en toda circunstancia de su vida infantil y que ningún profesor debe pasar por alto en su acción educativa, por cuanto el juego es una actividad importante para su formación integral tanto física como psíquica.

A través de la evolución de la historia de la educación, el juego ha sido valorado en forma básica y sui géneris de enfrentamiento con aquello que la vida impone a cada ser humano a través del tiempo y el espacio.

La característica del juego es de ser una acción concomitante con las propias necesidades del niño, y como la iniciativa, búsqueda de soluciones novedosas, desarrollo de la actividad creadora estimulando el proceso del aprendizaje dinámico sin ejercer presión, porque con el juego el alumno, adopta actitudes decisivas para su vida futura, y si es pequeño los niños aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que los rodea, aparte de los conocimientos y habilidades que adquiere al jugar. También les ofrece la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes procurando realizarse solos.

Esta actividad es un factor determinante en la formación de la personalidad por que las vuelven en personas activas, reflexivas y creadoras poniendo en práctica su disposición y suficiencia, los mismos que deben ser perfeccionados con la conducción, el aconsejamiento del profesor por medio del ejercicio. Por tanto jugar y aprender deben ser unidades inseparables porque muchas veces los estudiantes aprenderán

jugando muchos conocimientos, por lo tanto es preciso dedicar una atención preferente a los niños que juegan para que se devuelvan creativamente.

Ante lo expuesto anteriormente se formula la siguiente pregunta:

¿El juego posibilita el desarrollo cognitivo y físico de los estudiantes de la Institución Educativa Señor de la Vida?

La conceptualización y operacionalización de las variables se clasifica en:

Definición conceptual:

El juego es una actividad o forma de entretenimiento que se realiza por diversión o placer, y que generalmente involucra reglas y objetivos. Los juegos pueden ser físicos o mentales, individuales o grupales, y pueden variar ampliamente en complejidad y propósito.

Definición operacional:

Esta variable se midió mediante el instrumento del cuestionario la cual estuvo compuesta en la escala de Likert y se suministró a padres y alumnos.

La hipótesis quedó definida de la siguiente manera: el uso del juego, como recursos pedagógico, posibilita el desarrollo cognitivo y físico de los estudiantes de la Institución Educativa Señor de la Vida.

En cuanto al objetivo general es: mejorar el desarrollo de la estructura órgano-funcional del educando, sus habilidades, destrezas y conocimiento, afirmando su personalidad, tomando conciencia de sus posibilidades de realización como ser individual y social, mediante actividades diversificadas y la práctica de valores de solidaridad y democracia.

Mientras que los objetivos específicos:

- Fijar las destrezas motoras básicas, desarrollando la coordinación, equilibrio, el ritmo y la postura, adecuándolos a los cambios morfo -funcionales de la edad.
- Mejorar el rendimiento físico aumentando la fuerza, resistencia y velocidad con la práctica regular y sistemática de las actividades físicas, el respeto a las normas que rigen el trabajo colectivo y las de higiene personal y social.
- Adquirir conocimientos básicos de educación física y los deportes en relación con los cambios morfo-funcionales de la pubertad, diferencia de sexo y las reglas de higiene.

## METODOLOGÍA

El tipo de investigación según la orientación fue descriptivo. Según lo indicado por Hernández, Fernández y Baptista (2014).

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), el diseño de estudio del trabajo de investigación fue no experimental y descriptivo ya que sólo examinó la variable, tomando en consideración el siguiente esquema:

M - O

Donde:

M = Muestra

O = Encuesta

Teniendo que trabajar con una población objetiva o universo de estudio, se ha decidido realizar en la Institución Educativa Señor de la Vida con 18 docentes de aula del tercer y cuarto grados, 70 padres de familia y 96 estudiantes pertenecientes a cuatro secciones del segundo ciclo del nivel educación primaria de menores.

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA VIDA</b>	
DOCENTES	18
PADRES DE FAMILIA	70
ESTUDIANTES	96
<b>TOTAL</b>	<b>184</b>

**FUENTE:** Elaboración propia.

La muestra quedó constituida por la misma población.

En el estudio se hizo uso de la técnica del cuestionario, que es el medio técnico que utiliza el investigador para recopilar información, que le permita solucionar el problema investigado y consiste en el interrogatorio que realiza éste en forma individual o de cierto número de personas siguiendo un determinado esquema.

Los instrumentos empleados fueron las hojas estructuradas donde se consignó una serie de preguntas seleccionadas y dirigidas a explorar y conseguir la opinión de los estudiantes, docentes y padres de familia con respecto al tema de investigación, el cual constó de preguntas de carácter cerrado.

Los datos numéricos se procesaron para tener la más clara y rápida comprensión de los hechos estudiados y con ellos se construirán Tablas estadísticas, gráficos, etc. de tal manera que sinteticen sus valores y se pueda, a partir de ellos, extraerse enunciados de índole teórica, ya sea agrupando, relacionando y/o analizando los datos, para obtener generalizaciones empíricas, su análisis precisa un conjunto de transformaciones:

- Evaluar los datos: su calidad, cantidad y fuentes. Supone: no considerar datos no comprobados o no significativos y añadir otros más importantes.
- Editar los datos: exige que sean precisos y completos; consistentes, decidiendo ante dos o más respuestas contradictorias, cuál es la correcta. Si no es posible, se eliminan ambas, clasificándolas como no información; organizados, codificados en unidades de medida uniformes; ordenados, que facilite la clasificación, codificación y tabulación.
- Clasificar los datos: terminada la recogida de datos, se dispone de una masa de datos que se clasifica para que adquieran significación, sobre la base de criterios de sistematización, es decir, se diseñan, las clases o categorías, dentro de las cuales se clasifican las respuestas a las preguntas de cada instrumento. No existe esquema único de clasificación por lo que debe ser confeccionado,

las categorías clasificadoras serán exhaustivas, en tanto ellas permitan colocar cada respuesta en alguna de las categorías y serán mutuamente excluyentes, esto es, no debería darse el caso de colocar una respuesta en más de una categoría.

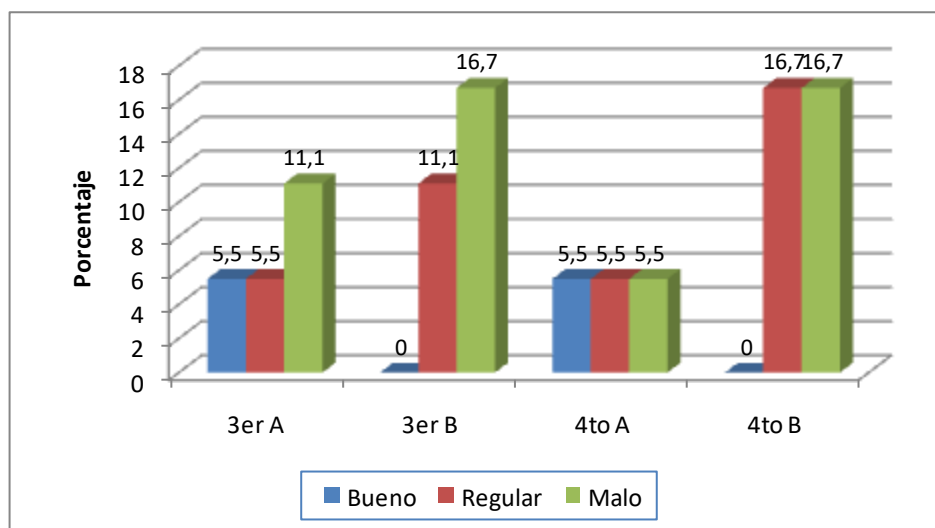
## RESULTADOS

**Tabla 1**

*¿Cómo considera Ud. el rendimiento de sus estudiantes?*

Grados y sección	Bueno	%	Regular	%	Malo	%	total	%
3er A	01	5,5	01	5,5	02	11,1	04	22,1
3er B	0	0	02	11,1	03	16,7	05	27,8
4to A	01	5,5	01	5,5	01	5,5	03	16,5
4to B	0	0	03	16,7	03	16,7	06	33,4
	02	11,00	07	38,8	09	50,0	50,0	99,8

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los docentes.



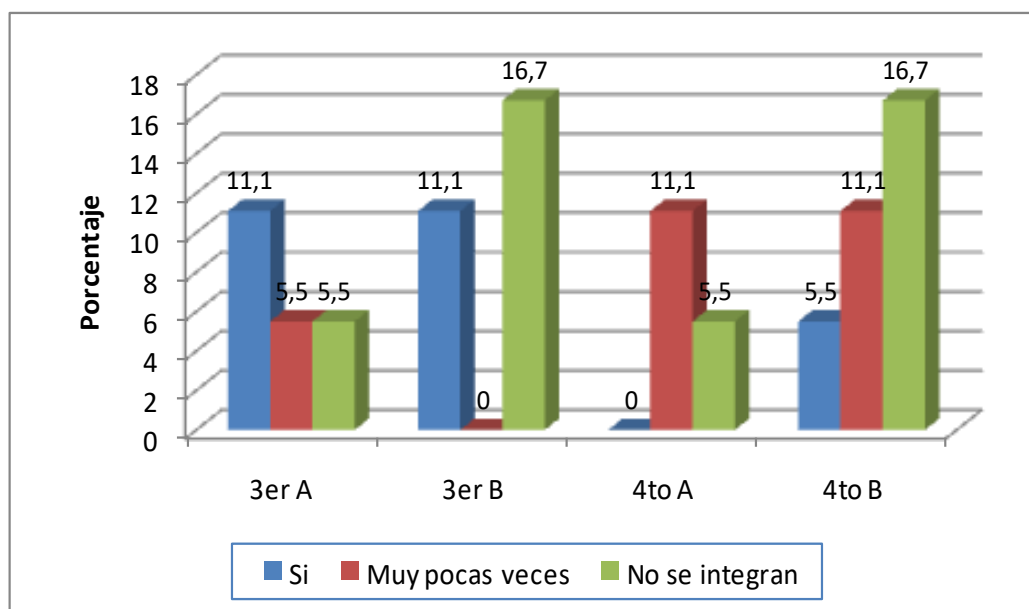
De la muestra de 18 docentes podemos deducir lo siguiente: 2 docentes con el 11,0 % opinan que el rendimiento en el tercer y cuarto grado es mínimo. 7 maestros con el 38,8 % indican que sus estudiantes de los grados 3ro y 4to obtienen un rendimiento regular, finalmente, 09 docentes que representa el 50,0 % mencionan que el porcentaje es elevado de estudiantes que no estudian.

**Tabla 2**

*¿Sus estudiantes(as) se integran al grupo de estudiantes con facilidad?*

<b>Grados y sección</b>	<b>Si</b>	<b>%</b>	<b>Muy pocas veces</b>	<b>%</b>	<b>No se integran</b>	<b>%</b>	<b>total</b>	<b>%</b>
3er A	02	11,1	01	5,5	01	5,5	04	22,1
3er B	02	11,1	0	0	03	16,7	05	27,8
4to A	0	0	02	11,1	01	5,5	03	16,6
4to B	01	5,5	02	11,1	03	16,7	06	33,3
	05	27,7	05	27,7	08	44,4	18	99,8

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los docentes.



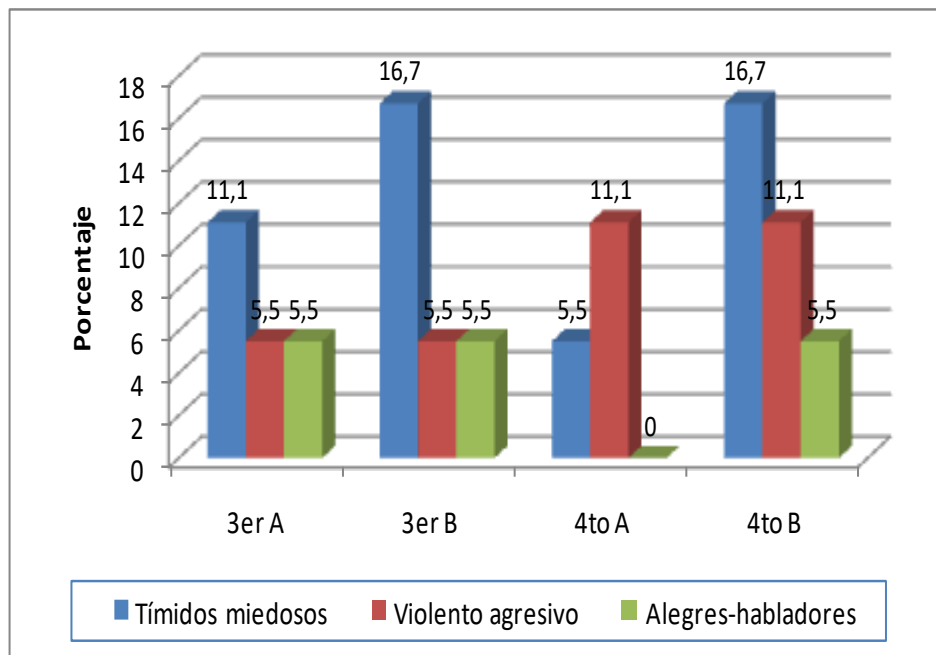
El Tabla que precede nos demuestra que: 5 docentes con el 27,7% manifiestan que sus estudiantes se integran con facilidad al grupo. 5 docentes con el 27,7% también expresan que sus estudiantes muy pocas veces les agradan participar en forma espontánea con sus compañeros. 8 maestros con el mayor porcentaje del 44,4% confirman que sus estudiantes no se integran a la mayor parte de sus compañeros.

**Tabla 3**

*¿Cómo son las manifestaciones de sus estudiantes?*

Grados y sección	Tímidos miedosos	%	Violento agresivo	%	Alegres Habladores	%	total	%
3er A	02	11,1	01	5,5	01	5,5	04	22,1
3er B	03	16,7	01	5,5	01	5,5	05	27,7
4to A	01	5,5	02	11,1	0	0	03	16,6
4to B	03	16,7	02	11,1	01	5,5	06	33,3
	09	50,0	06	23,2	03	16,5	18	97,7

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes.



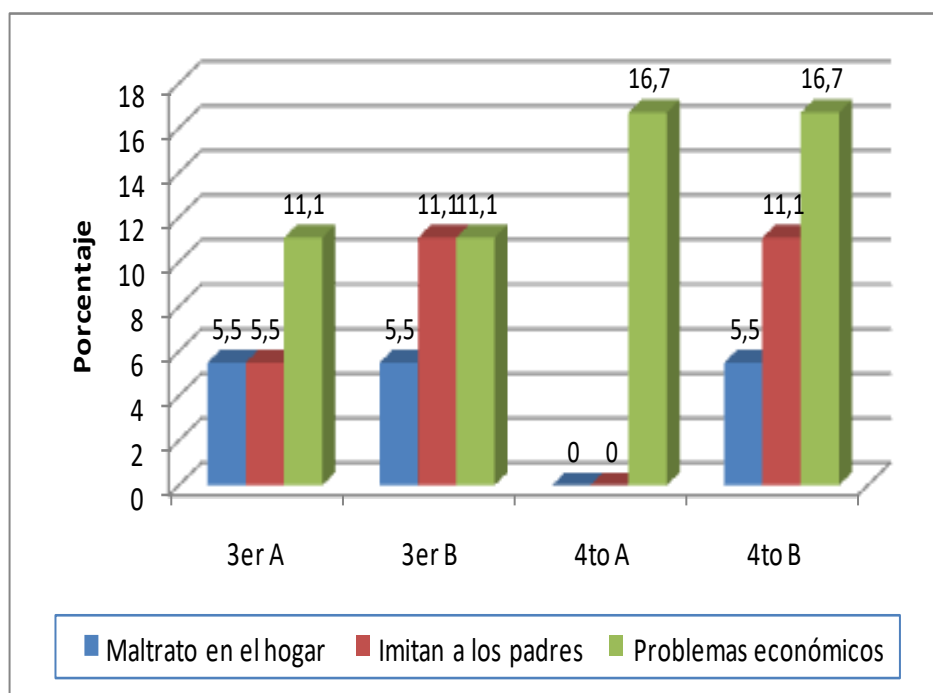
Del total de docentes encuestados los resultados son los siguientes: 6 docentes con el 23,2 % manifiestan que sus niños son violentos, agresivos y generalmente cometen berrinches dentro del aula especialmente cuando se encuentran solos. 3 maestros con el 16,5 % expresan que los estudiantes en su salón de clases son alegres y habladores, esto presenta que en su hogar sus padres viven con mayores satisfacciones, sin problemas que molesten su tranquilidad.

**Tabla 4**

*¿Cuáles cree Ud. que son las causas de esas manifestaciones?*

Grados y sección	Maltrato en el hogar	%	Imitan a los padres	%	Problemas económicos	%	total	%
3er A	01	5,5	01	5,5	02	11,1	04	22,1
3er B	01	5,5	02	11,1	02	11,1	05	27,7
4to A	0	0	0	0	03	16,7	03	16,7
4to B	01	5,5	02	11,1	03	16,7	06	33,3
	03	16,5	05	27,7	10	55,6	18	99,8

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes.



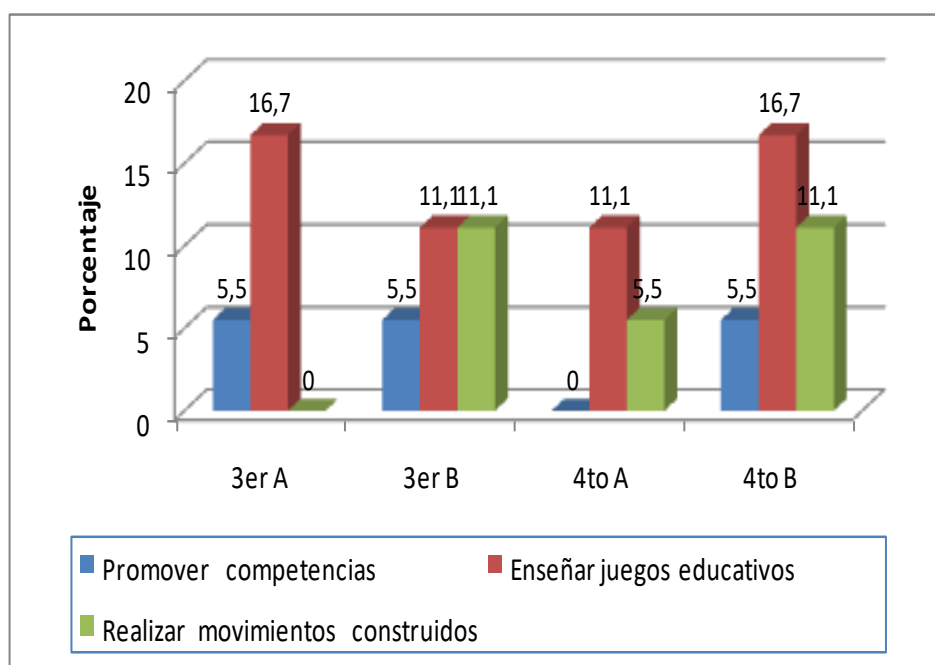
De los resultados del Tabla que antecede se desprende que: 3 docentes con el 16,5% indican que los estudiantes imitan a sus padres que, cuando ellos eran niños los trataban con rigor y ahora aplican las mismas costumbres. 5 maestros con el 27,7% mencionan que tienen problemas económicos, razón por la que en sus hogares rigen preocupados para poder resolver dichas atingencias. 10 docentes con 55,6% explican que sus niños en sus hogares son maltratados por sus padres.

**Tabla 5**

*Sí tienen esos problemas ¿Cómo Ud. puede tratarlos para que lo superen?*

Grados y sección	Promover competencias	%	Enseñar juegos educativos	%	Realizar movimientos contruidos	%	Total	%
3er A	01	5,5	03	16,7	0	0	04	22,2
3er B	0	5,5	02	11,1	02	11,1	05	27,7
4to A	0	0	02	1,1	01	5,5	03	16,6
4to B	01	5,5	03	16,7	02	11,1	06	33,3
	03	16,5	10	55,6	05	27,7	18	99,8

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes.



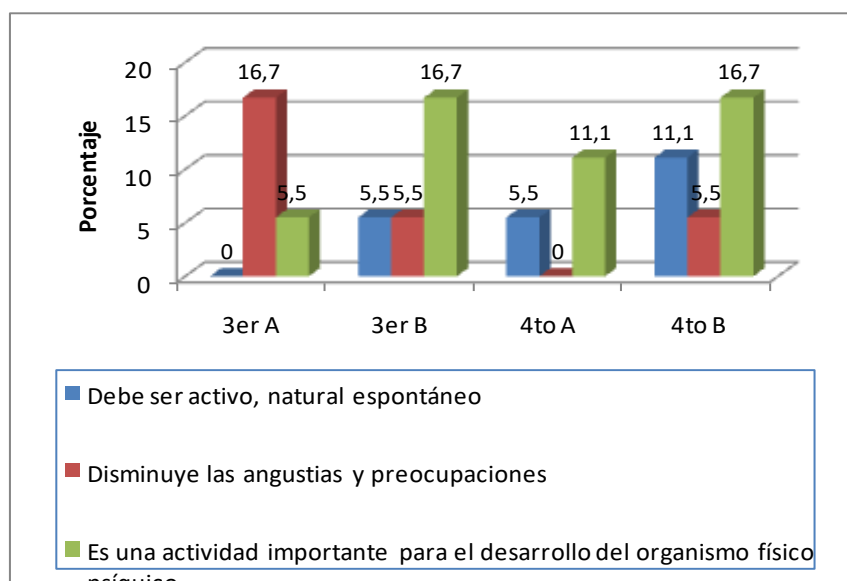
De los resultados del Tabla que antecede desprendemos que: 3 docentes con el 16,5 % dicen que deben promover en los niños competencias deportivas. 10 docentes con el mayor porcentaje del 55,6% a su vez mencionan que en esos casos los docentes deben matizar con juegos educativos. 5 maestros con el 27,7 % explican que requieren realizar movimientos contruidos.

Tabla 6

*¿Qué concepto tiene Ud. acerca del juego?*

Grados y sección	Debe ser activo, natural espontáneo	%	Disminuye las angustias y preocupaciones	%	Es una actividad importante para el desarrollo del organismo físico psíquico	%	Total	%
3er A	0	0	03	16,7	01	5,5	04	22,2
3er B	01	5,5	01	5,5	03	16,7	05	27,7
4to A	01	5,5	0	0	02	11,1	03	16,6
4to B	02	11,1	01	5,5	03	16,7	06	33,3
	04	22,1	05	27,7	09	50,0	18	99,8

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes.



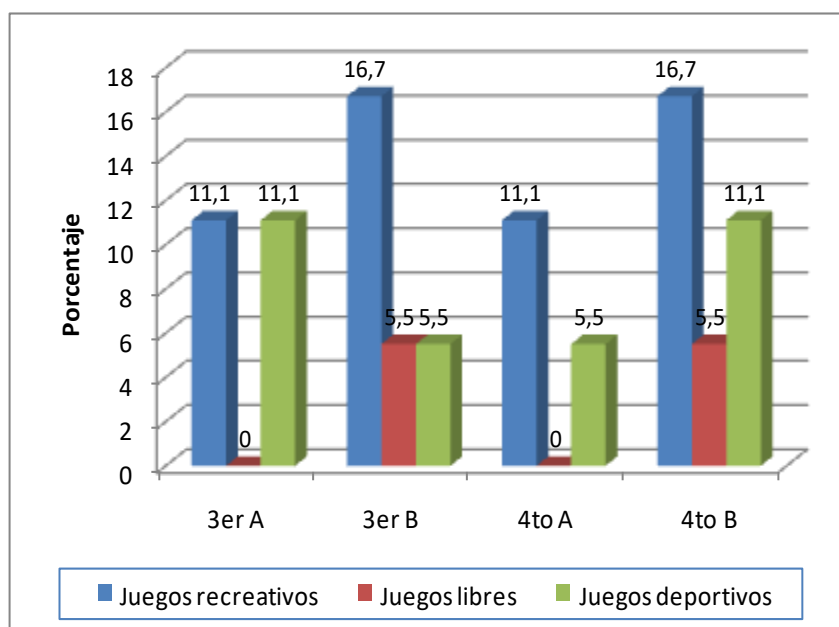
De las encuestas aplicadas encontramos las siguientes apreciaciones. 4 docentes con el 22,1 % manifiestan que todo juego debe ser activo, natural y espontáneo. 5 maestros con el 27,7 % declaran que los juegos disminuyen las angustias y preocupaciones. 9 docentes con el mayor porcentaje del 50,0% aseveran que el juego es una actividad importante para el desarrollo del organismo.

Tabla 7

*¿Qué clase de juegos hace Ud. practicar a sus estudiantes(as)?*

Grados y sección	Juegos recreativos	%	Juegos libres	%	Juegos deportivos	%	Total	%
3er A	02	11,1	0	0	02	11,1	04	22,2
3er B	03	16,7	01	5,5	01	5,5	05	27,7
4to A	02	11,1	0	0	01	5,5	03	16,6
4to B	03	16,7	01	5,5	02	11,1	06	33,3
	10	55,6	02	11,0	06	33,2	18	99,8

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes.



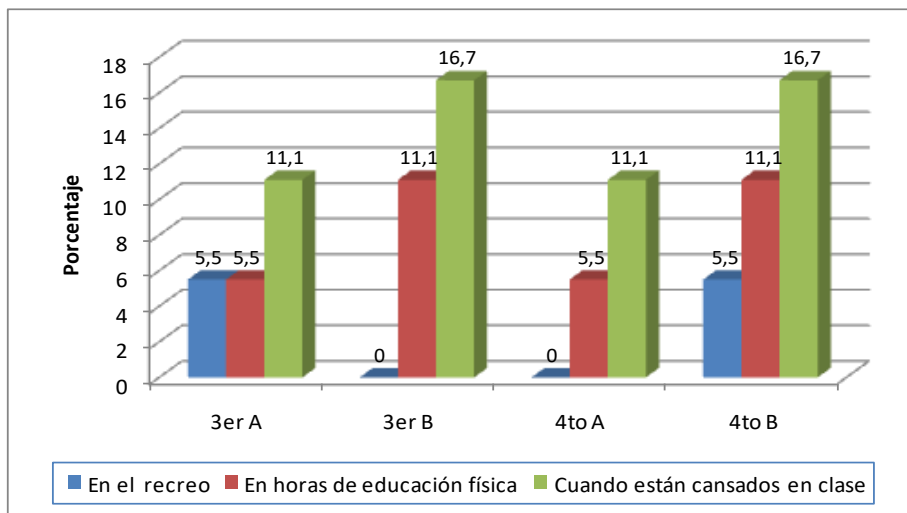
De las respuestas recogidas podemos abstraer lo que sigue: 10 docentes con un gran porcentaje del 55.6 % manifiestan que a sus estudiantes tratan de hacerles practicar juegos recreativos, para evitar el cansancio a la que muchas veces se ven afectados los estudiantes dentro del aula. 2 docentes con el 11.0 % mencionan que sus estudiantes practican juegos libres y los dejan a su criterio para que realicen sus actividades deportivas. 6 maestros con el 33.2 % afirman que a sus estudiantes del gusta practicar los deportes, porque así pueden demostrar sus inclinaciones y habilidades.

Tabla 8

*¿En qué momento cree Ud. que deben practicar los juegos sus estudiantes?*

Grados y sección	En el recreo	%	En horas de educación física	%	Cuando están cansados en clase	%	Total	%
3er A	01	5,5	01	5,5	02	11,1	04	22,1
3er B	0	0	02	11,1	03	16,7	05	27,8
4to A	0	0	01	5,5	02	11,1	03	16,6
4to B	01	5,5	02	11,1	03	16,7	06	33,3
	02	11,0	06	33,2	10	55,6	18	99,8

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes.



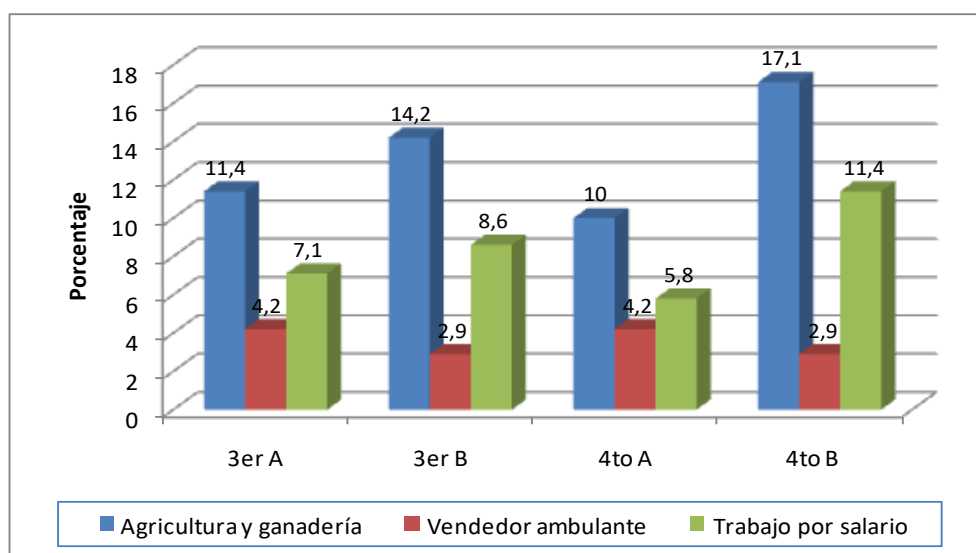
El Tabla descrito líneas arriba nos demuestra que: 2 maestros con el 11.0% ratifican que los momentos más apropiados para que se recreen los niños son en los recreos. 6 docentes con el 33.2 % por su parte evidencian que esta actividad deben razonarlo en las horas de educación física. 10 docentes con el mayor porcentaje acreditan que la horas más apropiadas para que practiquen la recreación es cuando se sienten cansados dentro de la clase.

**Tabla 9**

*¿A qué actividad se dedica Ud. diario?*

Grados y sección	Agricultura y ganadería	%	Vendedor ambulante	%	Trabajo por salario	%	Total	%
3er A	08	11,4	03	4,2	05	7,1	16	22,7
3er B	10	14,2	02	2,9	06	8,6	18	25,7
4to A	07	10,0	03	4,2	04	5,8	14	20,0
4to B	12	17,1	02	2,9	08	11,4	22	31,4
	37	52,7	10	14,2	23	32,9	70	99,8

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia.



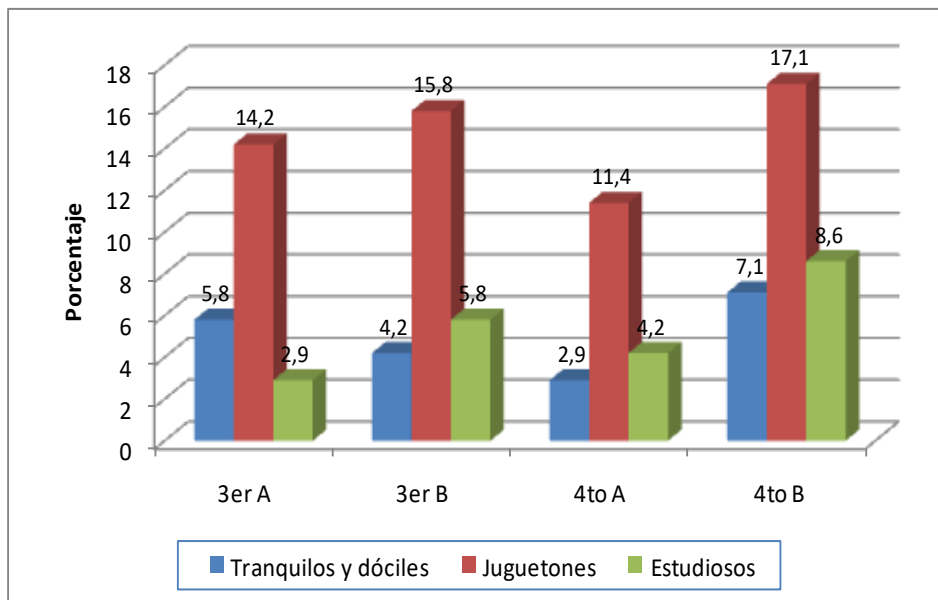
El Tabla que arriba lo describo demuestra que: 37 padres de familia con el mayor porcentaje del 52,7 % ratifican que se dedican en su gran mayoría a la agricultura y crianza de animales menores. 10 jefes de hogar con el 14.2 % evidencian que su trabajo principal es el comercio abundante, que es la única forma de poder recabar algún dinero para sobrevivir. 23 progenitores manifiestan que simplemente son trabajadores asalariados, porque no poseen terrenos ni animales y se dedican solamente a colaborar en las tareas agrícolas en la que reciben un pequeño salario diario.

**Tabla 10**

*¿Cómo se portan sus hijos en su casa?*

Grados y sección	Tranquilos y dóciles	%	Juguetones	%	Estudiosos	%	Total	%
3er A	04	5,8	10	14,2	02	2,9	16	22,9
3er B	03	4,2	11	15,8	04	5,8	18	25,8
4to A	02	2,9	08	11,4	03	4,2	13	18,5
4to B	05	7,1	12	17,1	06	8,6	23	32,8
	14	20,0	41	58,5	15	21,5	70	100,0

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia.



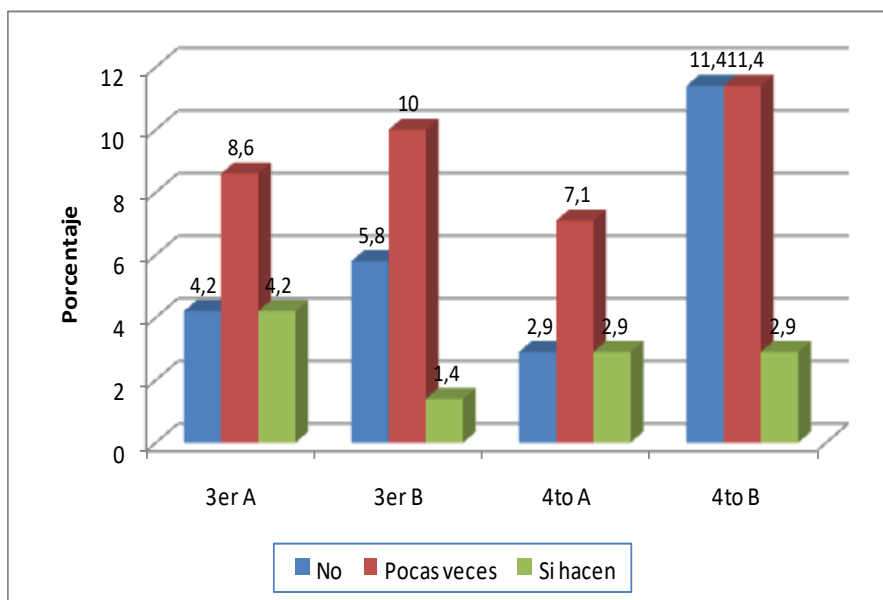
Las encuestas aplicadas nos han dado los resultados siguientes: 14 progenitores con el 20,0% indican que sus hijos en su casa se portan con tranquilidad y son muy dóciles. 41 padres de familia con el mayor porcentaje revelan que sus hijos especialmente los varoncitos son muy juguetones y les gusta el deporte. 15 jefes de hogar con el 21,5 % corroboran que sus descendientes son estudiosos en su casa y siempre están pendientes de la realización de sus tareas y labores escolares.

**Tabla 11**

*¿Sus hijos hacen amistad con los niños de su edad rápidamente?*

<b>Grados y sección</b>	<b>No</b>	<b>%</b>	<b>Pocas veces</b>	<b>%</b>	<b>Si hacen</b>	<b>%</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
3er A	03	4,2	06	8,6	03	4,2	16	22,9
3er B	04	5,8	07	10,0	01	1,4	18	25,6
4to A	02	2,9	05	7,1	02	2,9	13	18,6
4to B	08	11,4	08	11,4	02	2,9	23	32,8
	36	51,3	26	37,1	08	11,4	70	99,8

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia.



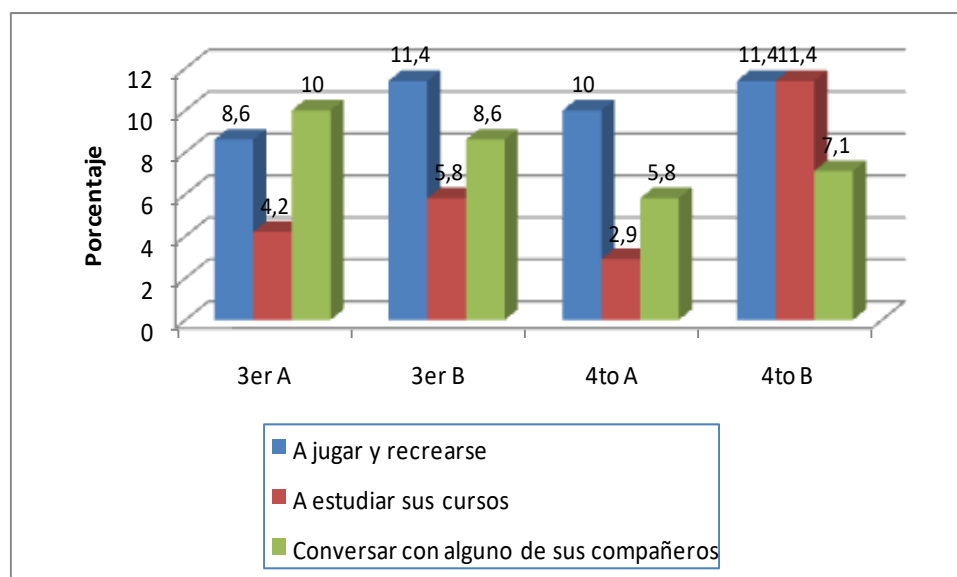
De las respuestas expresadas podemos abstraer lo siguiente: 36 padres de familia con el 51,3% confirman que sus descendientes no hacen amistad fácilmente con sus compañeros, es decir en el aula se comportan discretos y taciturnos. 26 jefes de familia con el 37,1% mencionan que sus vástagos dentro del aula o en la escuela muy pocas veces hacen amistad con sus compañeros, demostraran desconfianza. 8 progenitores con su mayor porcentaje indican que sus descendientes si hacen amistad con facilidad y buscan amigos rápidamente y tratan de ser muy joviales y divertidos.

Tabla 12

*¿En la escuela sus hijos ¿a qué se dedican más?*

Grados y sección	A jugar y recrearse	%	A estudiar sus cursos	%	Conversar con alguno de sus compañeros	%	Total	%
3er A	07	8,6	03	4,2	07	10,0	16	22,8
3er B	08	11,4	04	5,8	06	8,6	18	25,8
4to A	07	10,0	02	2,9	04	5,8	13	18,7
4to B	10	11,4	08	11,4	05	7,1	23	32,7
	32	44,2	26	24,3	22	31,5	70	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia.



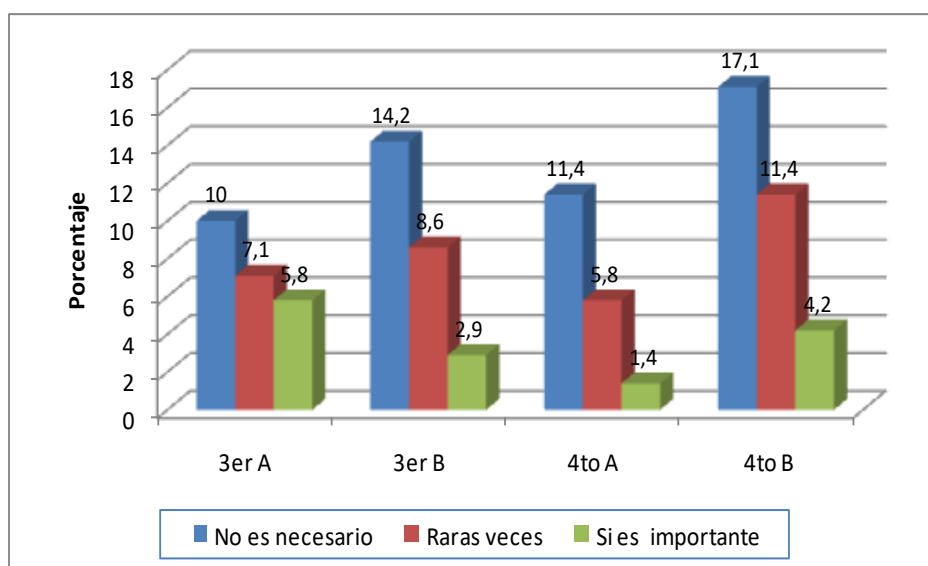
Los resultados de la encuesta refleja lo siguiente: 32 progenitores con el 44,2% manifiestan que se dedican a jugar y recrearse con sus compañeros. 16 jefes de hogar con el 24,3% acreditan que es probable que sus hijos se dedican a estudiar. 22 padres de familia con el 31,5% refieren que sus hijos se dedican a conversar con algunos de sus amigos.

**Tabla 13**

*¿Ud. cree que el juego es necesario e importante para sus hijos?*

Grados y sección	No es necesario	%	Raras veces	%	Si es importante	%	Total	%
3er A	07	10,0	05	7,1	04	5,8	16	22,9
3er B	10	14,2	06	8,6	02	2,9	18	25,7
4to A	08	11,4	01	5,8	01	1,4	13	18,6
4to B	12	17,1	03	11,4	03	4,2	23	32,7
	37	52,7	26	32,9	10	14,3	70	99,9

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia.



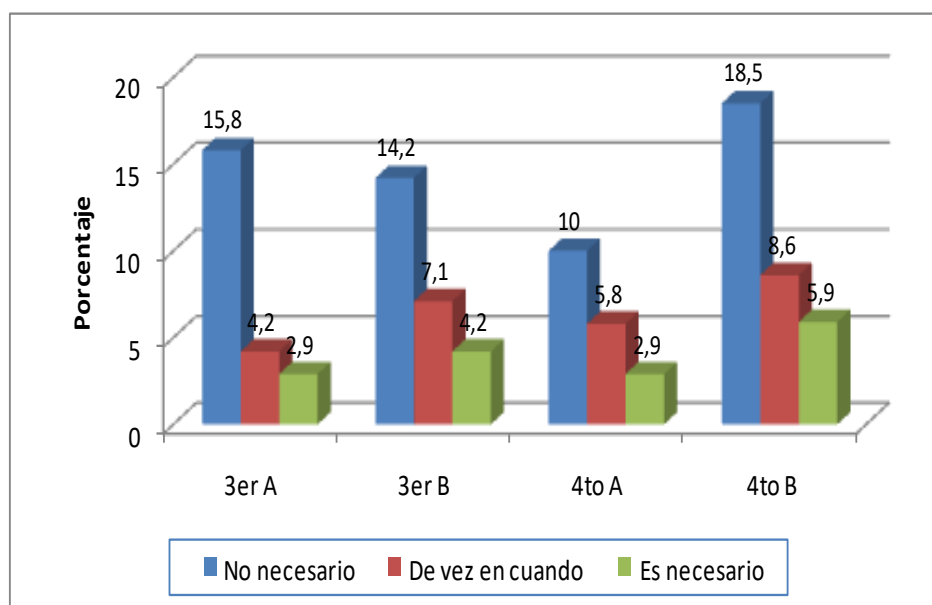
El resultado de las encuestas de las encuestas nos dan las siguientes apreciaciones: 37 papás con el 52,7% asevera que el juego no es muy necesario e importante para sus hijos. 15 jefes de hogar con el 32,9% manifiestan que muy raras veces es importante. 10 progenitores indican que el juego si es importante necesario para sus hijos.

**Tabla 14**

*¿Ud. cree que el profesor (a) debe realizar recreación y deportes con sus estudiantes(as)?*

Grados y sección	No necesario	%	De vez en cuando	%	Es necesario	%	Total	%
3er A	11	15,8	03	4,2	02	2,9	16	22,9
3er B	10	14,2	05	7,1	03	4,2	18	25,5
4to A	07	10,0	04	5,8	02	2,9	13	18,7
4to B	13	18,5	06	8,6	04	5,9	23	32,9
	41	58,5	18	25,7	11	15,8	70	100,0

FUENTE: Encuesta aplicada a los padres de familia.



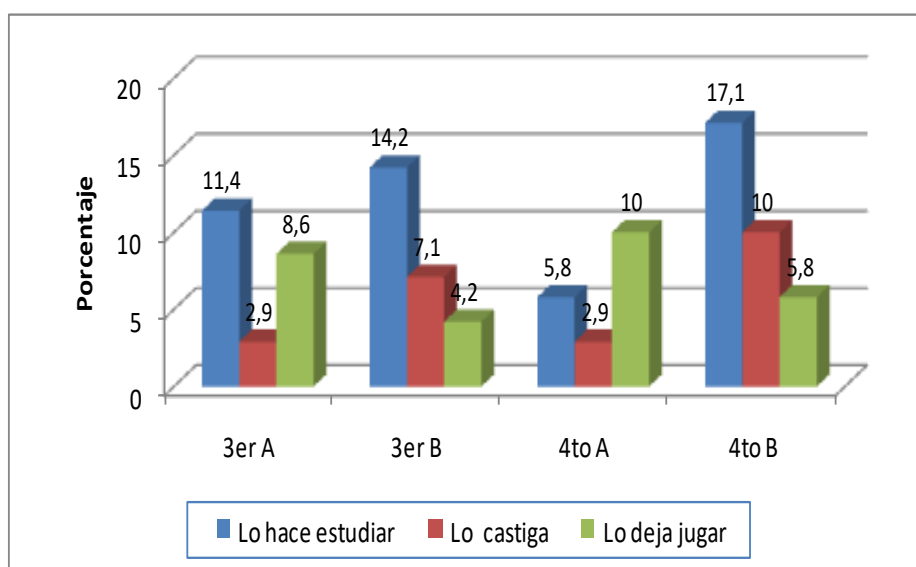
El Tabla que lo describo líneas arriba nos demuestra que: 41 Padres de familia con el porcentaje del 58,5% refieren que no necesario e imprescindible que los docentes de dichos grados realicen la recreación y la práctica de algún deporte, porque es parte del desarrollo de sus hijos. 18 progenitores con el 25,7% a su vez indican de vez en cuando es indispensables que ejecuten acciones de recreación y deportes, para que sus hijos crezcan sanos y llenos de salud. 11 PP.FF. con el 15,8% mencionan que es necesario que los docentes practiquen con sus hijos la recreación y el deporte.

**Tabla 15**

*¿Qué actitud adoptaría si su hijo solamente se dedica a jugar?*

Grados y sección	Lo hace estudiar	%	Lo castiga	%	Lo deja jugar	%	Total	%
3er A	08	11,4	02	2,9	06	8,6	16	22,9
3er B	10	14,2	05	7,1	03	4,2	18	25,5
4to A	04	5,8	02	2,9	07	10,0	13	18,7
4to B	12	17,1	07	10,0	04	5,8	23	32,9
	34	48,5	16	22,9	17	28,6	70	100

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los padres de familia.



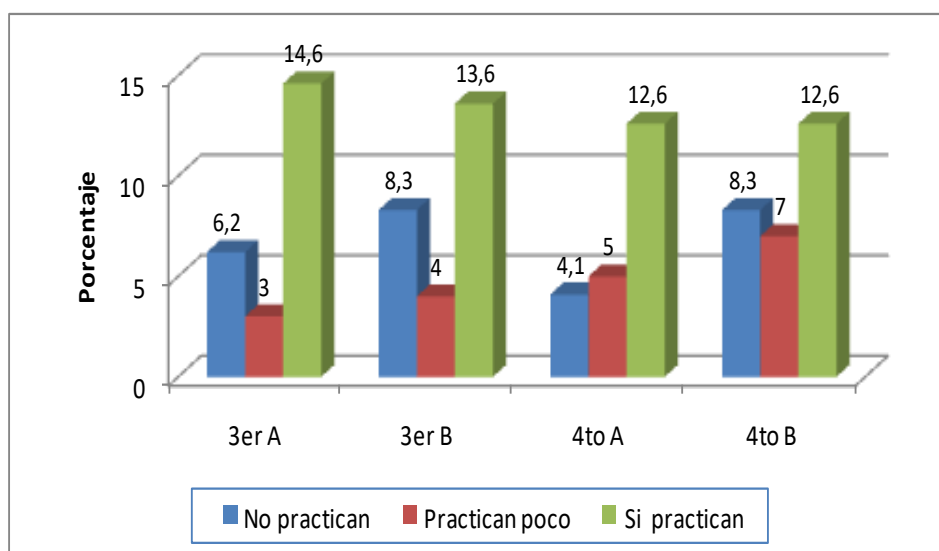
Las respuestas emitidas nos dan a conocer que: 34 Jefes de familia con el 48,5%, evidencia que si sus hijos deben dedicarse a estudiar porque para eso los han matriculado en la escuela. 16 padres de familia con 22,9% aseveran que si sus vástagos se dedicarían solamente a jugar los castigan, primero verbalmente y se reinciden materialmente. 17 Progenitores con el 28,6% menciona que los dejarían jugar para que desarrollen sanos y fuertes.

**Tabla 16**

*¿En tu clase tus compañeros practican el juego?*

Grados y sección	No practican	%	Practican poco	%	Si practican	%	Total	%
3er A	06	6,2	03	03	14	14,6	23	23,9
3er B	08	8,3	04	04	13	13,6	25	26,0
4to A	04	4,1	05	05	12	12,6	21	21,9
4to B	08	8,3	07	07	12	12,6	27	28,1
	26	26,9	19	19,6	51	53,4	96	99,9

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes.



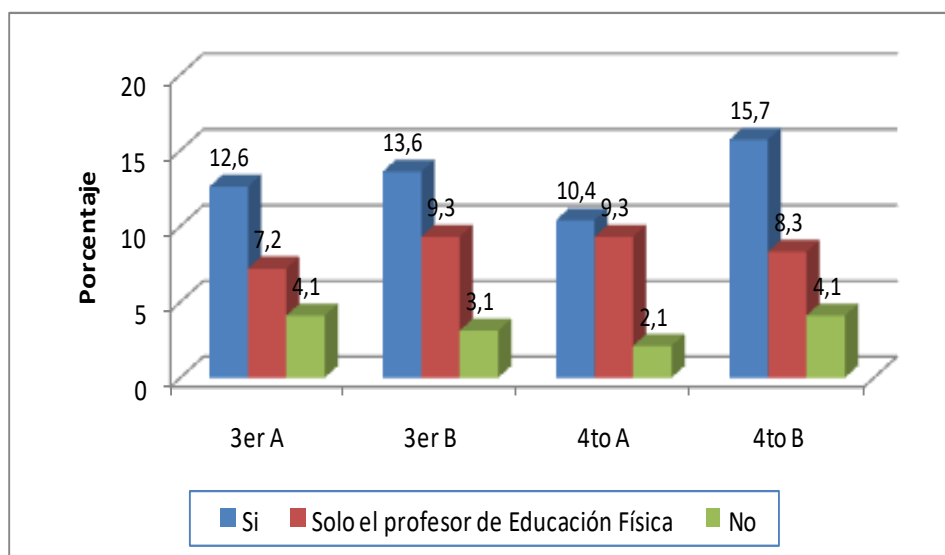
Las respuestas emitidas por los estudiantes nos dan a comprender que: 26 estudiantes con el 26,9% evidencian que si practican el juego, pero lo hacen por su cuenta sin orientación alguna. 19 estudiantes con el 19,6% aseveran que practican poco el juego, y solamente lo hacen en horas de educación física, realizando carreras y algunos deportes. 51 niños con un gran porcentaje indican que sí practican deportes y juegos, porque el profesor que les enseña los orienta hacia esa disciplina.

**Tabla 17**

*¿Los niños creen que todos los docentes deben enseñarles a jugar a sus estudiantes?*

Grados y sección	Si	%	Solo el profesor de Educación Física	%	No	%	Total	%
3er A	12	12,6	07	7,2	04	4,1	23	23,9
3er B	13	13,6	09	9,3	03	3,1	25	26,0
4to A	10	10,4	09	9,3	02	2,1	21	21,8
4to B	15	15,7	08	8,3	04	4,1	27	28,1
	50	52,3	33	34,1	13	13,4	96	99,8

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes.



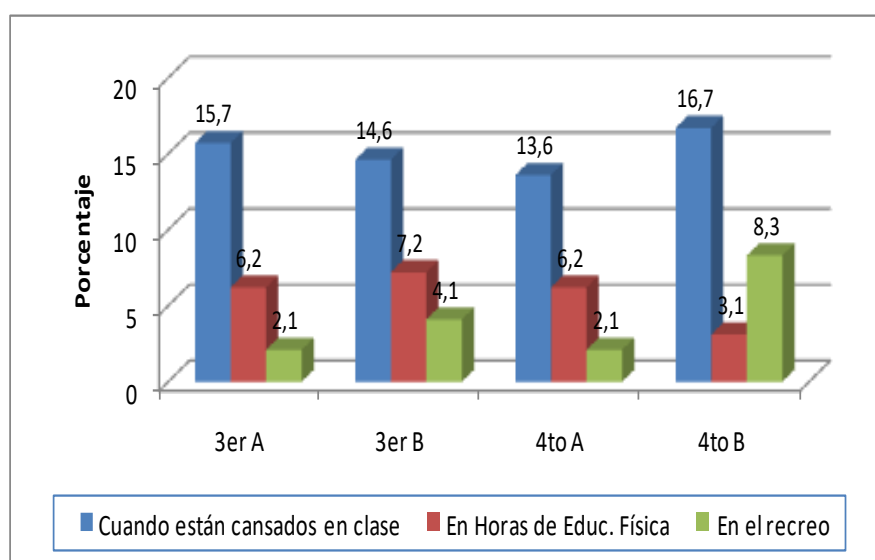
Las respuestas expresadas por los estudiantes nos dan a entender que: 50 niños del 3er y 4to grados indican que si les encantaría que sus docentes les enseñen muchos juegos que ellos saben, porque eso les sería muy provechoso. 33 estudiantes con el 34,1% aseguran que esa labor debe realizarla el profesor de educación física, porque está preparado para la práctica del deporte y la recreación. 13 estudiantes con el 13,4% manifiestan que preferirían que sus docentes les enseñen las áreas de la currícula.

**Tabla 18**

*¿En qué momentos deberían practicar la recreación y el deporte?*

Grados y sección	Cuando están cansados en clase	%	En Horas de Educ. Física	%	En el recreo	%	Total	%
3er A	15	15,7	06	6,2	02	2,1	23	24,0
3er B	14	14,6	07	7,2	04	4,1	25	25,9
4to A	13	13,6	06	6,2	02	2,1	21	21,9
4to B	16	16,7	03	3,1	08	8,3	27	28,1
	58	60,6	22	22,7	16	16,6	96	99,9

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes.



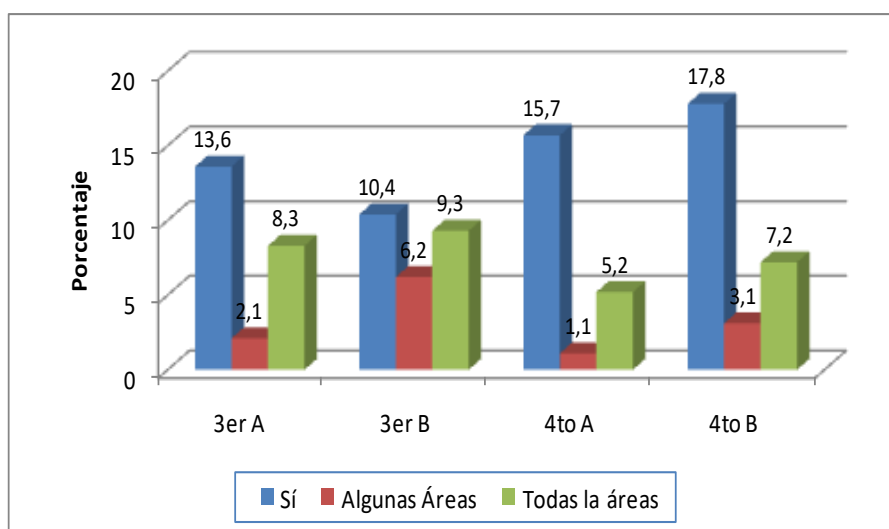
La descripción del Tabla que lo presento puedo interpretarlo de la siguiente manera: 58 estudiantes con el 60,6% manifiestan que muchas veces las clases que exponen los docentes son aburridas y sería propicio el momento de matizar con algún juego o recrearlos para evitar el cansancio. 22 estudiantes con el 22,7% indican que las actividades de Educación Física deben realizarlas en las horas respectivas con el profesor de especialidad. 16 niños con el menor porcentaje del 16,6% mencionan que la recreación y el juego debe realizarse en los momentos de recreo para evitar la pérdida de clases con el profesor de las otras áreas.

**Tabla 19**

*¿Podrían comprender el currículo de competencias de las diferentes áreas, jugando?*

<b>Grados y sección</b>	<b>Sí</b>	<b>%</b>	<b>Algunas Áreas</b>	<b>%</b>	<b>Todas la áreas</b>	<b>%</b>	<b>Total</b>	<b>%</b>
3er A	13	13,6	02	2,1	08	8,3	23	24,0
3er B	10	10,4	06	6,2	09	9,3	25	25,9
4to A	15	15,7	01	1,1	05	5,2	21	22,0
4to B	17	17,8	03	3,1	07	7,2	27	28,1
	55	57,5	12	12,5	30	30,0	96	100,0

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes.



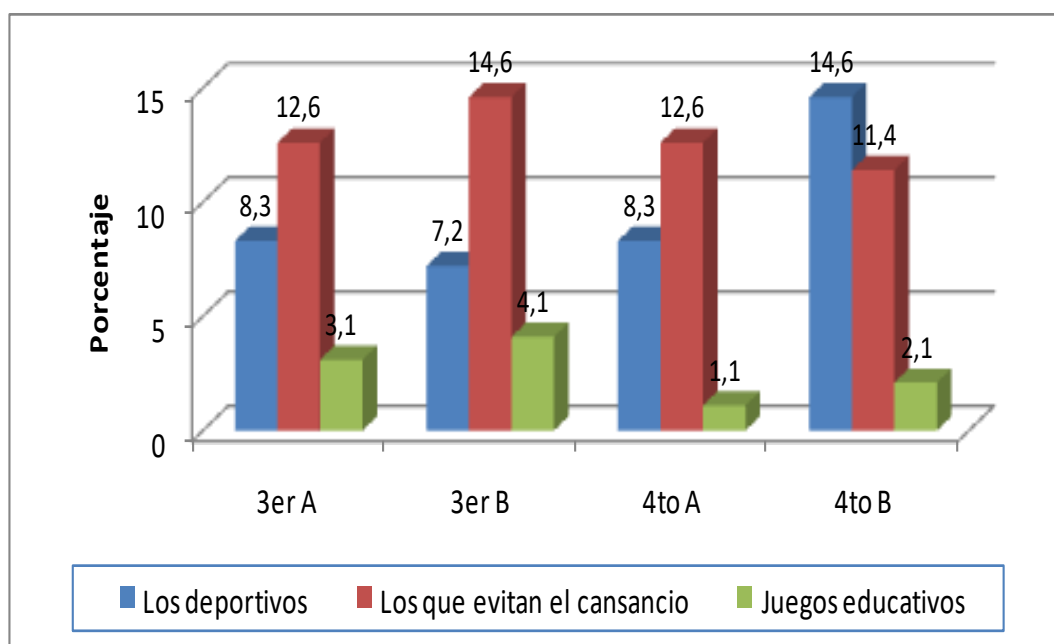
El Tabla arriba descrito, nos demuestra que: 55 estudiantes con el 57,5% justifican que pueden aprender los contenidos jugando, especialmente ahora que está en biga el constructivismo, donde se aprende haciendo. 12 estudiantes con el 12,5% manifiestan que solamente se aprendería algunas áreas como matemática y ciencias naturales. 30 niños con el 30,0% aseveran que aprenderían con más facilidad todas las áreas de los contenidos curriculares, puesto que en el aprendizaje actual todos participamos, de tal suerte se nos haría más fácil la captación de conocimientos.

**Tabla 20**

*¿Cuáles son los juegos de tu preferencia?*

Grados y sección	Los deportivos	%	Los que evitan el cansancio	%	Juegos educativos	%	Total	%
3er A	08	8,3	12	12,6	03	3,1	23	24,0
3er B	07	7,2	14	14,6	04	4,1	25	25,9
4to A	08	8,3	12	12,6	01	1,1	21	22,0
4to B	14	14,6	11	11,4	02	2,1	27	28,1
	37	38,4	49	51,2	10	10,4	96	100,0

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes.



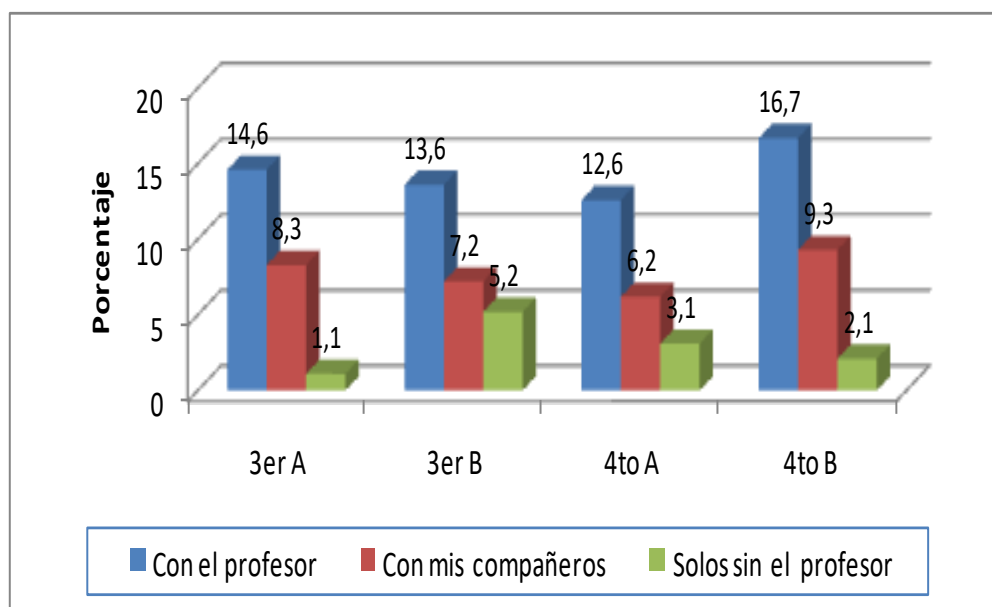
La descripción del Tabla que lo presentamos nos demuestra que: 37 estudiantes con el 38,4% se inclinan por los juegos deportivos. 49 niños con el máximo porcentaje del 51,2% prefieren los juegos que relajan el cansancio. 10 estudiantes con el 10,4% indican que les gustaría practicar todos los juegos educativos que conozca el profesor.

**Tabla 21**

*¿Cuándo juegan lo hacen solos o con participación directa del profesor de sección?*

Grados y sección	Con el profesor	%	Con mis compañeros	%	Solos sin el profesor	%	Total	%
3er A	14	14,6	08	8,3	01	1,1	23	24,0
3er B	13	13,6	07	7,2	05	5,2	25	26,0
4to A	12	12,6	06	6,2	03	3,1	21	21,9
4to B	16	16,7	09	9,3	02	2,1	27	28,1
	55	57,5	30	31,0	11	11,5	96	100,0

**FUENTE:** Encuesta aplicada a los estudiantes.



De las encuestas aplicadas recogemos las siguientes respuestas: 55 niños con el 57,5% indican que la mayor parte de las veces juegan con la intervención directa de sus docentes de sección. 30 estudiantes con el 31% confirman que los hacen solamente con la participación de sus compañeros, es decir, que juegan generalmente partidos de fútbol. 11 estudiantes con el 11,5% realizan sus juegos sin participación activa del profesor de sección, es decir, que él los organiza y muchas veces es el actor de las actividades de recreación.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El presente estudio tuvo como objetivo mejorar el desarrollo de la estructura órgano-funcional del educando, sus habilidades, destrezas y conocimiento, afirmando su personalidad, tomando conciencia de sus posibilidades de realización como ser individual y social, mediante actividades diversificadas y la práctica de valores de solidaridad y democracia.

En los resultados que se encontraron se pudo comprobar que el juego es un elemento importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, y a la vez es un componente motivador que permite al estudiante a desarrollar sus habilidades físicas y psicológicas. Estos resultados coinciden con el estudio de Rivera (2023) quien en su tesis concluyó que el juego es un aliado, un recurso que motiva y atrae efectivamente a los niños, dándoles la oportunidad de obtener conocimiento y darle una idea de su entorno, enfatizando que los niños de la institución educativa lograron cumplir con los objetivos establecidos durante cada planificación didáctica.

También se encontró semejanza con el estudio de Santín y Espinoza (2023) quienes en su trabajo desarrollado concluyeron que el juego corregido contribuye significativamente a la mejora de la motivación de los estudiantes para sus enseñanzas. Se concluye que el juego de juego tiene un impacto significativo en el estado de motivación en su proceso de aprendizaje, ya que el juego es una actividad característica que responde a las necesidades e intereses del niño, lo que le permite ser más activo y competente en sus enseñanzas, y promueve otras habilidades que no son inigualables.

Igualmente, se coincide con el estudio de Oshiro (2022) quien aplicó el pensamiento de Toulouse Thinking y encontró que los resultados logrados mostraron que las actividades recreativas como un complemento para las clases de maestros o como un tipo de estudio en el hogar afectarán el aprendizaje y las calificaciones de los estudiantes. Se muestra que estos juegos de este tipo pueden usarse como una estrategia lúdica en la interacción entre las clases de educación secundaria y la motivación para que los estudiantes vierten y, por lo tanto, desarrollen sus estudios.

Finalmente, se coincide con el estudio de Ccahuana (2021) quien desarrolló un estudio en la provincia de Chincheros, Apurímac, y obtuvo las siguientes conclusiones: en primer lugar, las instituciones educativas reconocen que los juegos tradicionales se transfieren de los valores, el conocimiento social, cultural y ancestral. En segundo lugar, permite a los niños actuar en diálogo, la libre expresión de interacción entre emociones, emociones y parejas. El tercero concluye que el juego tradicional es favorable para aprender niñas y niños en el aula como fuera, así como a los maestros en el trabajo educativo. Por lo tanto, están en las manos de que estos juegos aún son apreciados.

## CONCLUSIONES

Como podemos observar en el Tabla N° 06, de los 18 docentes encuestados 09 docentes, con el 50% manifiestan que el juego, es una actividad para el desarrollo físico y psíquico que estimula las habilidades, desarrolla las capacidades y evitan el cansancio cuando la clase del profesor se hace tediosa y aburrida es cuando se debe estimular el aprendizaje con juegos apropiados, así se facilitará la comprensión y se despertará el interés de los estudiantes para lograr los objetivos programados.

El Tabla N° 07, pregunta dirigida los docentes que en número de 10 con el mayor porcentaje del 55,6% responden que dentro de su aula al desarrollar sus contenidos intercalan con juegos recreativos, porque el éxito del juego como factor pedagógico corrobora en el logro de los fines asignados a este medio educativo, el mismo que será alcanzado en la medida en que, en su aplicación se haga un concienzudo planeamiento, se aplique una técnica adecuada y se ponga de manifiesto la preparación, las aptitudes profesionales y las cualidades del maestro.

El Tabla N° 13 dirigida a los padres de familia, de los 70 padres de familia encuestados 37 aseveran con el 52,7% que el juego no es un paso importante para sus hijos en el Centro Educativo donde estudian, porque ellos tienen que aprender a expresarse bien en castellano, las 4 operaciones aritméticas que son elementos valiosos no sólo por el interés que universalmente despiertan en los niños, o por la alegría que ellos experimentan en su aprendizaje sino además, tienen, la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para formar o deformar la vida de las personas, además un docente puede descubrir talentos entre sus estudiantes o perjudicar, los procesos de aprendizaje de los niños causando un daño irreparable a 30 ó 45 personas sino impulsa una educación de calidad, para que puedan emigrar a la ciudad y desarrollarse.

En el Tabla N° 19 aplicada a los estudiantes nos evidencian que 55 estudiantes con el 57,5% ratifican que con el juego se puede aprender los contenidos de otras áreas, porque al conversar con los estudiantes frecuentemente sobre el juego, ellos nos pueden dar muchas luces que el profesor inteligente sabrá aprovechar para matizar el proceso de enseñanza porque procura la formación integral de la persona al relacionarse con todas la áreas del currículo de Educación Primaria.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda enseñar nuevas habilidades a los educandos con la finalidad de ofrecerles nuevas oportunidades para que puedan estimular la práctica de actividades recreativas

Se recomienda a la institución educativa realizar talleres sobre técnicas de lectura y escritura basadas en juegos para que los estudiantes puedan tener un desarrollo más integral.

Se recomienda a los padres de familia a incentivar a sus hijos a desarrollar actividades lúdicas para que desarrollen no solamente habilidades físicas sino también psicológicas y puedan obtener un mejor rendimiento académico.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bolhler, C. (1986) *Nuevos Métodos de Enseñanza* Edit. Onega- Lima 1986.
- Casaño, M. (2020) *El juego como estrategia motivadora para lograr aprendizajes en niños y niñas*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Huancavelica.
- Ccahuana, C. (2021) *EL juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurimac*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Del Riego, D. (1990) “*El Juego como Actividad Simbólica*”-Edit. Trillas-México-1990.
- Encinas, J. (1986) “*Psicología del Niño*” Edit. Minerva-Lima 1986.
- Escobar, M. (1989) “*Copias de Sociología*” UNSAAC-Cusco Perú-1989.
- Gil, R. (1995) “*Valores y Desarrollo Personal*” Edit. Escuela Española-Madrid-España-1995.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación*. Mc. Graw Hill Education. México
- Huizinga, J. (1989): “*El Juego en la Vida*” Edit, Trillas-México-1989.
- Oshiro, C. (2022) *Estrategia lúdica y motivación para los estudiantes de 3ro al 5to de secundaria en Lima Metropolitana*. Escuela Superior Tecnológica Privada “Toulouse Lautrec”.
- Palacios, J. (2021) *Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa Integrada N° 15 – 20347 – Santa María – Huaura – 2021*. Universidad José Faustino Sánchez Carrión.
- Rita, Y. (1994) “*La Enseñanza y el Estilo del Aprendizaje*” Edit. Anaya-Lima-1994.
- Rivera, J. (1989) “*Educación y Socialización*”-Edit. Lima-1989.
- Rivera, Y. (2023) *El impacto de los juegos en la motivación y atención de niños de 6 a 7 años en primer grado de la institución educativa Luz del saber*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Santín, C. y Espinoza, M. (2023) *El juego dirigido para la motivación del aprendizaje.*

Universidad Nacional de Loja, Ecuador.

Simmel, J. (1975) “*Estudio de las formas de Educación*”-Edit. Espasa Calpe S.A.

Buenos Aires-1975.

Wallon, J. (1986): “*Educación y Desarrollo*”-Edit. Trillas-México-1986.

# **ANEXOS**

### ANEXO 1: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
<b>Variable Independiente</b>  Uso del juego	El juego es una actividad o forma de entretenimiento que se realiza por diversión o placer, y que generalmente involucra reglas y objetivos. Los juegos pueden ser físicos o mentales, individuales o grupales, y pueden variar ampliamente en complejidad y propósito	Fundamentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parte de una teoría.</li> <li>- Tiene el sustento pedagógico.</li> <li>- Está relacionado con los objetivos, contenidos y actividades.</li> </ul>	Nominal
		Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Son claros y precisos</li> <li>- Son viables de alcanzarse.</li> <li>- Se relacionan con la fundamentación, contenidos y actividades.</li> </ul>	
		Metodología	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emplea metodología interactiva.</li> <li>- Formadores emplean estrategias de enseñanza.</li> <li>- Docentes participantes hacen uso de</li> </ul>	

			<p>estrategias de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se propicia la participación individual y grupal.</li> </ul>	
		Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es suficiente para lograr los objetivos previstos</li> <li>- Se hace buen uso del recurso tiempo.</li> <li>- Es adecuado para los participantes.</li> </ul>	-
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La evaluación es permanente: antes, durante y después.</li> <li>- Se pone énfasis en la evaluación cualitativa.</li> <li>- Se propicia la metacognición.</li> <li>- Se propicia la autoevaluación.</li> </ul>	-
<b>Variable Dependiente</b>		Desarrollo cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja conceptos: datos, hechos, fechas, etc.</li> <li>- Domina procedimientos y</li> </ul>	Nominal

Desarrollo cognitivo y físico			estrategias de aprendizaje. - Practica valores, normas y actitudes.	
		Desarrollo físico	- Afirma y construye su identidad personal - Acepta los cambios físicos que se operan en él. - Desarrolla su autoconcepto y su autoimagen.	





**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA DE POST GRADO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ANEXO N° 3**

**ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES**

**1. ¿Cómo considera Ud. el rendimiento de sus estudiantes?**

- a) Bueno
- b) Regular
- c) Malo

**2. ¿Sus estudiantes(as) se integran al grupo de estudiantes con facilidad?**

- a) Si
- b) Muy pocas veces
- c) No se integran

**3. ¿Cómo son las manifestaciones de sus estudiantes?**

- a) Tímidos miedosos
- b) Violento agresivo
- c) Alegres Habladores

**4. ¿Cuáles cree Ud. que son las causas de esas manifestaciones?**

- a) Maltrato en el hogar
- b) Imitan a los padres
- c) Problemas económicos

**5. Sí tienen esos problemas ¿Cómo Ud. puede tratarlos para que lo superen?**

- a) Promover competencias
- b) Enseñar juegos educativos
- c) Realizar movimientos contruoidos

**6. ¿Qué concepto tiene Ud. acerca del juego?**

- a) Debe ser activo, natural espontáneo
- b) Disminuye las angustias y preocupaciones
- c) Es una actividad importante para el desarrollo del organismo físico psíquico

**7. ¿Qué clase de juegos hace Ud. practicar a sus estudiantes(as)?**

- a) Juegos recreativos
- b) Juegos libres
- c) Juegos deportivos

**8. ¿En qué momento cree Ud. que deben practicar los juegos sus estudiantes?**

- a) En el recreo
- b) En horas de educación física
- c) Cuando están cansados en clase



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA DE POST GRADO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ANEXO N° 4**

**ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA**

**1. ¿A que actividad se dedica Ud. diario?**

- a) Agricultura y ganadería
- b) Vendedor ambulante
- c) Trabajo por salario

**2. ¿Cómo se portan sus hijos en su casa?**

- a) Tranquilos y dóciles
- b) Juguetones
- c) Estudiosos

**3. ¿Sus hijos hacen amistad con los niños de su edad rápidamente?**

- a) No
- b) Pocas veces
- c) Si hacen

**4. ¿En la escuela sus hijos ¿a qué se dedican más?**

- a) A jugar y recrearse
- b) A estudiar sus cursos
- c) Conversar con alguno de sus compañeros

**5. ¿Ud. cree que el juego es necesario e importante para sus hijos?**

- a) No es necesario
- b) Raras veces
- c) Si es importante

**6. ¿Ud. cree que el profesor (a) debe realizar recreación y deportes con sus estudiantes(as)?**

- a) No necesario
- b) De vez en cuando
- c) Es necesario

**7. ¿Qué actitud adoptaría si su hijo solamente se dedica a jugar?**

- a) Lo hace estudiar
- b) Lo castiga
- c) Lo deja jugar



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
ESCUELA DE POST GRADO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

**ANEXO N° 5**

**ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES**

- 1. ¿En tu clase tus compañeros practican el juego?**
  - a) No practican
  - b) Practican poco
  - c) Si practican
  
- 2. ¿Los niños creen que todos los docentes deben enseñarles a jugar a sus estudiantes?**
  - a) Si
  - b) Solo el profesor de Educación Física
  - c) No
  
- 3. ¿En qué momentos deberían practicar la recreación y el deporte?**
  - a) Cuando están cansados en clase
  - b) En Horas de Educ. Física
  - c) En el recreo
  
- 4. ¿Podrían comprender el currículo de competencias de las diferentes áreas, jugando?**
  - a) Sí
  - b) Algunas Áreas
  - c) Todas las áreas

**5. ¿Cuáles son los juegos de tu preferencia?**

- a) Los deportivos
- b) Los que evitan el cansancio
- c) Juegos educativos

**6. ¿Cuándo juegan lo hacen solos o con participación directa del profesor de sección?**

- a) Con el profesor
- b) Con mis compañeros
- c) Solos sin el profesor

## **ANEXO 6: PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### **4.2. Propuesta Pedagógica**

#### **4.2.1. Denominación**

PROYECTO PARA LA ORGANIZACIÓN, IMPLEMENTACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE UN “CLUB DEPORTIVO RECREACIONAL

#### **4.2.2. Base legal**

En concordancia con la ley General de Educación N° 28044, Cap. IV., Art. 18, Inc. F., acerca de las Medidas de Equidad, Etapas del Sistema Educativo Art. 29 Inc. A de Educación Básica Regular y el Art. N°33 que se refiere al Currículo de Educación Básica, y demás normas para las distribución de Hs. En la Modalidad de Educación Primaria de Menores y el Cap. VIII de la Ley N° 23384 Art. 41 de la Educación Primaria Inc. B para desarrollar las facultades volitivas y físicas del educando.

#### **4.2.3. Descripción del proyecto.**

Consideramos que los docentes, por su experiencia en el campo de la educación y por los estudios pedagógicos ya tienen un concepto claro de lo que es el juego, del papel que éste desempeña en la vida del niño y, por ende de su valor como elemento pedagógico.

Pese a ello, creemos oportuno hacer algunas reflexiones sobre el particular, no para repetir esos conocimientos, sino para precisar algunos conceptos que nos servirá de base para comprender mejor algunas normas didácticas que más adelante indicamos.

Entre todos los agentes de la educación física, el juego es, seguramente, el que menos conocimientos científicos y técnicos requieren para su aplicación, lo que nos hace pensar que es la actividad física más accesible para ser empleada

por el profesor no especializado en dicha materia, cual es el caso de los docentes de educación primaria.

Si a esto sumamos la gran atracción que ejerce en los niños y su inestable valor como medio pedagógico, nos es fácil comprender por que el juego constituye la actividad física que con mayor frecuencia emplea el profesor para realizar su labor educativa.

Sin embargo debemos aclarar que sólo aparentemente el juego es una actividad fácil de enseñar. En efecto, resulta sumamente fácil si sólo se requiere enseñar el juego; pero de lo que se trata es de utilizar el juego para realizar una labor verdaderamente educativa; si lo que se quiere es aprovechar convenientemente todas las posibilidades que el juego ofrece para procurar la educación integral del niño; es decir, si en lugar de ser un **fin**, sin más trascendencia que pasar el rato, el juego es tomado como un **medio** de la pedagogía; entonces la situación cambia y la dirección de los juegos se hace algo difícil y sumamente delicado. El educador por lo tanto, necesita estar preparado para conseguir los mejores resultados, para obtener provecho y, si se quiere explotar al máximo este valioso instrumento.

El profesor que dirige el juego debe estar atento para no permitir que se desvíe la acción y se desvirtúen los objetivos buscados durante el juego, el entusiasmo que a veces llega a la vehemencia, hace muchas veces olvidar los objetivos profundos que lo inspiran y resulta fácil dejarse ganar por las formas exteriores o por móviles más superficiales y temporales. Para evitar que esto suceda, el profesor tiene que actuar con mucho cuidado y constantemente poner de manifiesto sus aptitudes y su vocación de maestro.

Dejar pasar “comprensivamente” algunas actitudes incorrectas, disimular cuando algún alumno pretende conseguir ventajas en el juego apelando a recursos desleales; son ejemplos de actitudes que resultan muchas veces cómodas para el profesor; pero significan el desperdicio de magníficas oportunidades para la acción formativa que le toca realizar. Por otro lado

reprimir en forma brusca tales hechos o dejarse llevar por la cólera ante actos de indisciplina, son otros ejemplos de actitudes incompatibles con la tarea educativa. Saber en qué momento intervenir, como actuar y en qué medida, son requisitos de un buen educador. La dificultad en la dirección de los juegos estriba precisamente en eso, ya que durante su realización el niño actúa bajo el influjo de emociones que en otras circunstancias logra controlar, o en él afloran impulsos que están en la obligación de conocer y canalizar.

#### **4.2.4. Justificación del Proyecto.**

Así como refutamos la idea de quienes piensan que, como el juego está en la naturaleza de los niños, no es necesario enseñarles a jugar; que de todas maneras ellos lo harán y que es preferible dejarlos en libertad para que la misma naturaleza les dé la forma y medida de sus juegos, según convenga a su desarrollo. Actuar con ese criterio equivale a renunciar a la misión formadora y orientadora que tiene el maestro o, por lo menos, a desperdiciar uno de los medios más valiosos de que dispone para cumplir esa función. Es el mismo dilema de la educación espontánea o natural y la educación sistemática. Además ese argumento resulta falso en nuestro tiempo y en nuestro medio, por cuanto el género de vida moderna, con todas sus comodidades y confort que trae, no proporciona al niño la oportunidad de satisfacer su necesidad natural de actividad. Esta situación se agrava si consideramos el tipo de vivienda que habita la gran mayoría de nuestra población escolar. Estrecha, oscura, sin ventilación, enclavada en urbanizaciones o lugares abandonados que no cuentan con áreas e instalaciones suficientes para que los estudiantes jueguen libremente y sin peligro y pueda desarrollar naturalmente sus facultades físicas.

Por otro lado, como ya hemos dicho, no se trata solamente de dar oportunidades a los niños para que jueguen, no precisamente enseñarles a jugar; sino de aprovechar ese medio para efectuar una labor educativa. Los llamados juegos libres contribuyen, es cierto, al desarrollo del niño, pero lo hacen en forma irregular, no controlada y a veces en forma inconveniente. Estos juegos

libres tienen su lugar fuera de la escuela o en los momentos llamados de “recreo”, donde el profesor debe concretarse a ejercer una vigilancia muy disimulada e intervenir sólo cuando sea indispensable. Pero, independientemente de estas oportunidades, se hace necesaria la actuación del maestro en la selección y dirección de otros juegos para asegurarse de que estos sean un factor positivo y no negativo o indefinido en la formación de los estudiantes. Es más, hay que tener presente lo que ya hemos manifestado y sobre lo cual insistamos por que, aunque hoy nadie lo discute, muchos lo olvidan, y es que el juego en la institución educativa no viene a ser una mera diversión ni una simple actividad física. Es indudablemente estas dos cosas, lo cual bastaría para señalarle un lugar importante en la educación; pero es que además, y fundamentalmente, constituye un medio invaluable a través del cual se puede contribuir consciente e intencionalmente y en forma efectiva al desarrollo total, a la formación integral del niño.

Por estas razones es indispensable para su equilibrio desarrollo psicológico y corporal, dar a todos los niños oportunidad de obtener triunfos y de que el niño tenga conciencia de que estos son resultados del esfuerzo, ya que un triunfo fácil, logrado sin este ingrediente, no llega a dar plena satisfacción.

Es posible que muchos niños de conducta irregular, agresivos, destructores, desordenados, tramposos, evasivos, tímidos, etc. deban su actitud a que su natural necesidad de triunfos no ha sido satisfecha o que sus progresos no han sido debidamente reconocidos.

Pero, por otro lado es necesario aconsejar que se proceda con mesura y dosificar convenientemente el reconocimiento de los triunfos para no caer en la exagerada exaltación del vencedor, lo cual sería un estímulo a la vanidad, al falso orgullo y podría llevar al histrionismo, el campeonismo y la auto-supervaloración. El ofrecimiento de premios (medallas, emblemas, trofeos, etc.) u otras recompensa (notas especiales u otros estímulos externos), en ocasiones pueden resultar útiles para la motivación o emulación; pero, en principio,

creemos que hay que ser parco en ellos por el peligro de desviar hacia motivos externos o subalternos el interés del trabajo es sí.

Es, por lo tanto, preferible, en lugar de señalar sólo a los ganadores, hacer resaltar el progreso logrado por cada uno de los que con su esfuerzo has alcanzado una superación dentro de sus posibilidades, aunque no se haya logrado superar a los demás.

#### **4.2.5. Objetivos.**

##### **▪ Objetivo General.**

Promover el fortalecimiento de las actividades Psico-motrices, y recreativas buscando la preparación fisiológica del organismo, para la realización de esfuerzos y conseguir mediante la sollicitación prudente y progresiva un desarrollo psíquico y físico normal de los estudiantes.

##### **▪ Objetivos específicos.**

- Desarrollar la capacidad de los grandes sistemas orgánicos: Circulatorio, respiratorio y muscular de los estudiantes de la Institución Educativa N° 50159 de la comunidad de Huachibamba del distrito de Yanatile.
- Iniciarse en el proceso de la relajación, auto-evaluación y en la búsqueda del aumento de su rendimiento físico para lograr una madurez de acuerdo a su edad.

#### **4.2.6. Responsables**

Como se trata de organizar, implementar y hacer funcionar el Club Deportivo Recreacional, el proyecto tendrá como Presidente al Director del Plantel Sr. David Araoz Conza y luego por elección democrática se nombrará a los docentes coordinadores en cada una de las secciones con que cuenta dicho centro educativo; quienes estarán obligados a redactar su reglamento a fin de que dicha institución funcione en forma adecuada, ordenada y continúa, puesto que el

servicio que tiene prestar sea eficiente, voluntario y gratuito en bien de los escolares del centro educativo en estudio. Para esto proponemos los siguientes juegos recreativos aplicables a la edad e interés de los niños(as) del plantel.

#### **4.2.7. Actividades recreativas**

### **JUEGOS RECREATIVOS**

#### **1. Siempre dos nunca tres**

**Etapa** : Primaria  
**Lugar** : Pista Polideportiva  
**Materiales** : Cinta o Cuerda

**Desarrollo:** Formarán 2 circulas o ronda una tras el otro quedando fuera de la ronda 2 niños uno de ellos tendrá una cinta o cuerda para poder azotar al compañero. Al comienzo el juego el niño que tiene la cuerda perseguirá al otro niño y este niño correrá por fuera de la ronda pudiendo ingresar a cualquier columna, siempre al primero el, el último que ha quedado será el perseguido así todos participan.

**Nota:** Tendrá que ir cambiando periódicamente al niño que tiene la cinta o la cuerda.

**Objetivo:** el objetivo de este juego será la Socialización – Reacción – Velocidad.

**Regla:** No podrá cruzar el circulo al entrar y salir.

#### **2. El que tiene casa, casa quiere**

**Objetivo** : Socialización – Reacción – Velocidad – Lateralidad.

**Etapa** : Primaria

**Lugar** : Pista Polideportiva

**Desarrollo:** Todos los niños formarán un círculo primeramente tomadas de la mano para pasar a la posición de firmes, unos de los niños esta suelto, caminando y tocando pudiendo ir en la posición de lado izquierdo a derecha.

Una vez que ha tocado la espalda del compañero este saldrá corriendo en sentido contrario al niño que le ha tocado la espalda, quien llegue primero al sitio ganará la posición y tendrá la casa.

**Reglas:** No podrá ingresar dentro del círculo o cruzar

**Variante:** izquierda, Derecha

### 3. Arrancar caballos

**Etapa** : Primaria

**Objetivo** : Elementos Psicomotores – Corporales

**Lugar** : Pista Polideportiva

**Material** : Sin material

**Organización** : Pequeño grupo

**Desarrollo:** Un niño se sienta, abre las piernas y delante suyo se van sentando con las piernas abiertas muy apretadas, los demás compañeros se cogen todos unos a otros con fuerza por la cintura, después un niño coge de las manos al primero de la fila intenta arrancarlo de sus compañeros cuando lo consigue el niño arrancado se pone detrás de quien lo ha arrancado, le coge de la cintura y ayuda a arrancar a los demás.

**Reglas:** El juego terminará cuando todos los niños han sido arrancados.

**Variantes:** Sin variantes.

### 4. Hombre lobo

**Etapa** : Primaria

**Objetivo** : Elemento Psicomotrices – Temporalidad.

**Lugar** : Pista polideportiva.

**Material** : Sin material

**Organización** : Gran grupo

**Desarrollo:** Se forman dos grupos formados en filas cuando suene el silbato un grupo persigue al otro, al oír dos silbatos se cambia el papel ósea que el otro grupo persigue.

**Reglas:** Sin reglas

**Variante:** Cambio de personajes.

## 5. El que tiene enemigo nunca duerme

**Etapa** : Primaria

**Objetivo** : Reacción – Lateralidad - Espacialidad

**Lugar** : Pista polideportiva.

**Material** : Cuerpo Correa

**Organización** : Gran grupo

**Desarrollo:** Los niños estarán formados en un círculo con las manos atrás, uno de los niños tendrá una cuerda o correa estará caminando o tratando hacia el lado derecho y entregará la cuerda a cualquiera de los niños, los niños participantes estarán atentos y tendrá cuidado del niño que esta al lado izquierdo, una vez que el niño ha recibido la cuerda o correa, azotará al niño que esta al lado derecho, este saldrá corriendo por fuera del círculo hasta llegar a su sitio.

**Reglas:** No podrá entrar dentro del círculo o cruzar.

**Variante.** Puede realizar al otro lado.

## 6. Gallos y gatos

**Etapa** : Primaria

**Objetivo** : Permite la Socialización – Reacción – Temporalidad

**Lugar** : Pista polideportiva.

**Material** : Sin material

**Organización** : Gran grupo

**Desarrollo:** Los niños estarán formados en filas frente a frente a una distancia de 2 a 3 metros y por detrás de las filas se señalará una línea en ambas filas. El profesor indicará gatos, gallo gansos, gallinas, si indica gatos los gatos perseguirán a los gallos y si lo atrapa antes que ingrese a su cueva se convierte en gatos o viceversa, el grupo que tenga mayor cantidad de participantes ganará.

**Reglas:** No podrá agarrar cuando el niño haya pasado la línea señalizada.

**Variante:** Sin variante.

## 7. Formando grupos

**Etapa** : Primaria

**Objetivo** : Socialización – Temporalidad - Cooperación

**Lugar** : Pista polideportiva.

**Material** : Sin material

**Organización** : Gran grupo

**Desarrollo:** Todos los niños estarán tratando alrededor del profesor, cuando el profesor indique formar grupos de 2-4-6-8, etc. Los niños se agruparán y los niños que no tengan grupo saldrán del juego.

**Reglas.** Sin reglas

**Variantes:** Se podrá indicar números en inglés

## 8. El rey manda

**Etapas** : Primaria – Secundaria

**Objetivo** : Rapidez trabajo de corporalidad, cooperación.

**Lugar** : Pista polideportiva.

**Material** : Sin material

**Organización** : Gran grupo

**Desarrollo:** En este caso el profesor hará de rey formará dos grupos de igual número de participantes, el profesor dará las ordenes indicando el rey manda que le traigan medias, zapatillas, chompas, gorros, etc.

**Reglas:** No podrán participar otros niños que no estén en el grupo.

**Variantes:** Cualquier niño podrá hacer de rey.

## 9. La red

**Etapas** : Primaria – Secundaria

**Objetivo** : Cooperación - Agilidad

**Lugar** : Pista polideportiva.

**Material** : Sin material

**Organización** : Gran grupo

**Desarrollo:** Se ubicará dos niños al medio del campo deportivo cuando suene el silbato los niños del grupo tratarán de pasar al otro lado sin ser atrapado o tocados los niños que son tocados integrará la red.

**Reglas:** No podrán salir del cuadrilátero demarcado.

**Variantes:** Se puede utilizar una cuerda.

## 10. La mosca

**Etapas** : Primaria.

**Objetivo** : Elementos Psicomotores básicos – Especialidad.

**Lugar** : Pista Polideportiva.

**Material** : Sin material.

**Desarrollo:** Un alumno comienza a correr y el otro debe desplazarse junto a él en la situación que indique el profesor delante, atrás, izquierda, derecha.

**Reglas:** Sin reglas.

**Variantes:** Que uno se ponga a cuatro patas y el otro tiene que pasar por arriba por abajo.

### 4.2.7. Beneficiarios.

Los beneficiarios de estas actividades serán todos los estudiantes de todas las secciones del 1er al 6to grado de educación primaria de menores, teniendo prioridad los niños(as) de los primeros grados por ser menorcitos y que requieren un cuidado y asistencia continua por la edad que atraviesan.

#### **4.2.8. Recursos.**

##### **Humanos**

- Presidente del Club.
- Coordinadores serán los docentes de cada sección y grado que se encuentran a cargo de sus respectivas secciones.

##### **Financieros.**

- Porcentaje de los ingresos de APAFA.
- Aportación del Concejo Distrital de Mollendo.
- Recursos propios adquiridos a base de actividades.

#### **4.2.9. Administración del Proyecto**

Como se ha considerado en el acápite de responsables, el proyecto estará administrado por el Director del Plantel a quien lo corresponde el cargo por ser elegido como Presidente del Club, además porque se trata de todo el Centro Educativo; quien será cuenta documentada de su labor al culminar su período.

# REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
VERGARAY NAVARRO ZULAY MILAGRITOS		41004481	Milagritos123456@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input type="checkbox"/>	Título Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad
<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<b>EL JUEGO COMO ELEMENTO MOTIVADOR COMO NUEVO ENFOQUE PEDAGÓGICO EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA VIDA, CHIMBOTE 2024</b>			
5. Programa Académico			
<b>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN DE LA CALIDAD</b>			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público <sup>3</sup> ( <a href="http://info.eu-repo/semantics/openAccess">info.eu-repo/semantics/openAccess</a> )		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Acceso restringido <sup>4</sup> ( <a href="http://info.eu-repo/semantics/restrictedAccess">info.eu-repo/semantics/restrictedAccess</a> ) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

## A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

## B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>5</sup>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>6</sup>




Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	20	06	2025

### Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2
- Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S 006-2015-PCM
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley

27444, art. 32, núm. 32.3).

# El juego como elemento motivador como nuevo enfoque pedagógico en la Institución Educativa Señor de la Vida, Chimbote 2024

## INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	17%	%	9%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://repositorio.tls.edu.pe">repositorio.tls.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.usil.edu.pe">repositorio.usil.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
9	<a href="https://repository.unad.edu.co">repository.unad.edu.co</a> Fuente de Internet	1%

10	<a href="http://oposptvalencia.blogspot.com">oposptvalencia.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1 %
11	<a href="http://www.buenastareas.com">www.buenastareas.com</a> Fuente de Internet	1 %
12	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	1 %
13	<a href="http://revistainvecom.org">revistainvecom.org</a> Fuente de Internet	1 %
14	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1 %
15	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
17	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %
20	<a href="http://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe">repositorio.escuelatarapoto.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

Submitted to Universidad Privada San Pedro

22	Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Anahuac México Sur Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad Estatal Amazonica- Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad del Istmo de Panamá Trabajo del estudiante	<1 %
28	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.usanpedro.pe Fuente de Internet	<1 %
31	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo