

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS:

**Estudio comparativo sobre la práctica del juego
entre los estudiantes de educación primaria
de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022**

Para optar el título profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTADO POR:

Bach. Nakira HUAYTALLA CHUMBILE

ASESOR:

Dr. Alejandro Máximo HUAMÁN DE LA CRUZ

AYACUCHO - PERÚ

2024

Formado en sus aulas como una madre en su regazo.

Este presente trabajo es dedicado para mi madre, mi padre y hermano. Ellos siempre me ayudan e impulsan a conseguir mis metas.

Nakira

Agradecimientos

A mi alma mater, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, quien me brindo una formación profesional competente y de esta manera a ser comprometida con mi profesión.

Agradezco a la Escuela Profesional de Educación Primaria, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, quien me ofreció una formación integral y de esta manera poder servir a mi comunidad con la profesión que amo.

A mi asesor de tesis, el Dr. Alejandro Máximo Huamán De La Cruz, un especial agradecimiento por su apoyo, orientación, guía y paciencia en esta investigación.

Gracias a los directores, profesores y estudiantes de las instituciones educativas del distrito Ayacucho por su valioso y desinteresado apoyo a la presente investigación.

Índice general

Dedicatoria.....	ii
Índice General.....	iv
Índice De Tablas	vi
Índice De Anexos.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract	ix
Introducción	x
I. Planteamiento Del Problema	12
1.1 Descripción de la situación problemática	12
1.2 Formulación del problema.....	14
1.2.1 Problema general	14
1.2.2 Problema específico.....	14
1.3 Formulación de objetivos	14
1.3.1 Objetivo general	14
1.3.2 Objetivos específicos.....	14
1.4 Justificación	15
II. Marco Teórico	17
2.1 Antecedentes.....	17
2.2 Bases teóricas	21
2.3. Bases conceptuales	33
III. Metodología.....	35
3.1 Formulación de hipótesis.....	35
3.1.1 Hipótesis general	35
3.1.2 Hipótesis específicas.....	35
3.2 Variable	35
3.3 Operacionalización de variables.....	36

3.4 Tipos y nivel de investigación	37
2.5 Métodos	37
3.6 Diseño de investigación.....	38
3.7 Población y muestra.....	38
3.8 Técnica e instrumento.....	40
3.9 Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	40
3.10 Técnicas de procesamiento de datos.....	41
3.11 Aspectos éticos	41
IV. Resultados y discusión.....	43
4.1. Resultados a nivel descriptivo	43
4.2. Resultados a nivel inferencial	46
4.3. Discusión de resultados	51
Conclusiones	56
Recomendaciones	57
Referencias Bibliográficas	58
Anexos	64

Índice de tablas

Tabla 1	<i>Distribución de los estudiantes de la muestra del IV ciclo de educación primaria. Ayacucho- 2022</i>	39
Tabla 2	<i>Valoración de instrumento cuestionario.</i>	41
Tabla 3	<i>Descripción de resultados sobre la práctica del juego</i>	43
Tabla 4	<i>Descripción de resultados sobre la práctica del juego sensorial</i>	44
Tabla 5	<i>Descripción de resultados sobre la práctica del juego de construcción</i>	44
Tabla 6	<i>Descripción de resultados sobre la práctica del juego de cooperación</i>	45
Tabla 7	<i>Descripción de resultados sobre la práctica del juego de estrategias</i>	46
Tabla 8	<i>Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra</i>	46
Tabla 9	<i>Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis general</i>	47
Tabla 10	<i>Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 1</i>	48
Tabla 11	<i>Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 2</i>	49
Tabla 12	<i>Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 3</i>	50
Tabla 13	<i>Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 4</i>	51

Índice de anexos

Anexo 1	Matriz de consistencia	65
Anexo 2	<i>Instrumentos de acopio de datos</i>	66
Anexo 3	Ficha técnica	68
Anexo 4	Resultados de validez de instrumentos	69
Anexo 5	Consentimiento Informado	75
Anexo 6	Resultado de confiabilidad de instrumento	76
Anexo 7	Constancia sobre la aplicación de los instrumentos	77
Anexo 8	Fotografías	79

Resumen

El objetivo general de la investigación fue comparar la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. La investigación es de tipo básica, nivel descriptivo con diseño descriptivo comparativo. La muestra estuvo constituida por 120 alumnos distribuido a 60 estudiantes por cada institución educativa de educación primaria. La técnica de investigación fue la encuesta; mientras que, el instrumento de acopio de datos estuvo conformado por el cuestionario. Los resultados demostraron que el 51,1% de los alumnos de la Institución Educativa Privada “Santa María” afirman que frecuentemente practican el juego en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 56,7% de los estudiantes de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” manifiestan que casi siempre practican el juego en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; por lo que, se llegó a concluir que no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022, tal como se muestra en la prueba de no paramétrica de la U de Mann-Whitney con un resultado de $p = 0,084 > 0,05$ ($p < 0,05$).

Palabras clave: Juego, práctica de lo lúdico, práctica del juego.

Abstract

The general objective of the research was to compare the practice of the game in primary school students of a public and private educational institution. Ayacucho, 2022. The research is of a basic type, descriptive level with a comparative descriptive design. The sample consisted of 120 students distributed to 60 students for each educational institution of primary education. The research technique was the survey; while the data collection instrument consisted of the questionnaire. The results showed that 51.1% of the students of the Private Educational Institution "Santa María" affirm that they frequently play the game in the teaching-learning sessions; while, 56.7% of the students of the "Guamán Poma de Ayala" Application Schools state that they almost always practice the game in the teaching-learning sessions; Therefore, it was concluded that there are no significant differences in the practice of the game between primary school students of a public and private educational institution. Ayacucho, 2022, as shown in the Mann-Whitney U non-parametric test with a result of $p = 0.084 > 0.05$ ($p < 0.05$).

Key words: Game, playful practice, game practice.

Introducción

El juego es una actividad intrínseca al desarrollo humano que desempeña un papel fundamental en el crecimiento cognitivo, emocional y social de los individuos. En el ámbito educativo, la práctica del juego cobra especial relevancia, ya que no solo contribuye al bienestar de los estudiantes, sino que también puede influir en su rendimiento académico y en la construcción de habilidades sociales. El presente estudio se centra en explorar y comparar la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada en Ayacucho durante el año 2022.

El departamento Ayacucho, caracterizada por su rica diversidad cultural e histórica, cuenta con una variedad de instituciones educativas que ofrecen servicios tanto en el ámbito público como privado. La importancia de comprender cómo los estudiantes de educación primaria practican el juego en estos contextos educativos radica en la posibilidad de identificar pautas, diferencias y semejanzas que podrían tener implicaciones significativas para la labor docente y la formación de los estudiantes. A pesar de que se conoce la importancia del juego en el desarrollo infantil, existen brechas en la comprensión de como el juego es empleado tanto en el ámbito particular y público. La variabilidad entre instituciones educativas, especialmente entre las públicas y privadas, puede influir en la forma en que los estudiantes participan en actividades lúdicas, lo que lleva a cuestionarse: ¿En qué se diferencia la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada, Ayacucho, 2022? En este sentido, el objetivo general de este estudio es comparar la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. Para abordar los objetivos planteados, se desarrolló el presente estudio comparativo utilizando el métodos descriptivo e hipotético – deductivo, que incluyó una encuesta.

Finalmente, el presente trabajo se organiza de la siguiente manera: En el primer capítulo, se aborda el problema planteado, se establecen los objetivos y se formulan las hipótesis junto con una descripción detallada del problema. En el segundo capítulo, se proporciona el respaldo teórico y se presentan los antecedentes que facilitan la comprensión del estudio. El tercer capítulo abarca la metodología, donde se especifica el tipo de investigación, los niveles de estudio, el diseño, la muestra, los instrumentos, entre otros aspectos. En el cuarto capítulo, se lleva a cabo la discusión de los resultados, seguida de las conclusiones, las sugerencias, las referencias y los anexos.

I. Planteamiento del problema

1.1 Descripción de la situación problemática

La sociedad y el modo de conocer está en constante cambio, pero lamentablemente en algunos espacios educativos los profesores siguen haciendo uso de métodos tradicionales de enseñanza en el aula, lo cual, causa aburrimiento y desmotivación en los estudiantes lo que conlleva a un aprendizaje meramente transmisivo y repetitivo. Debido que aún existen docentes que se resisten a la innovación y a la incorporación de nuevas estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En ese sentido, los juegos son herramientas significativas para involucrar a los estudiantes en su educación de una forma divertida, activa y motivadora. Al hacer uso de los juegos en el proceso educativo se despierta el interés del educando por aprender, la participación efectiva y el desarrollo de diversas habilidades sociales y cognitivas. Por su lado, Millar (1968) manifiesta que los juegos infantiles han sido dejado de lado y visto como una forma de recreación para los estudiantes en sus horas libres o para pasar un rato con los amigos, pero lo que muchos profesores no hemos notado es que los juegos son una muy buena estrategia de apoyo en el aprendizaje de los estudiantes ya que mediante este podemos trabajar las diversas áreas, como también los valores y el autoestima de los estudiantes y esto realizarlo a través de una forma divertida que viene hacer el juego y todo esto lo podemos ver reflejado en las teorías de autores conocidos que hacen referencia a este tema.

Por otro lado, según la teoría de Piaget (citado por Constance 1995) “el juego es la construcción del conocimiento”, pues él nos habla de que el juego va evolucionando conforme el niño va creciendo y transformando su modo de distracción, pero para él no queda ahí, sino que este juego va ayudando a la construcción del conocimiento, en pocas palabras, a la estimulación de atención, memoria, imaginación, creatividad, entre otros. El juego ayuda de forma integral al niño no solo como base cognitiva. Asimismo, Bruner (2003) nos dice que el juego no es tan solo jugar, sino que el juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más

importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso de ser él mismo, también el juego divierte, ya que incluso los obstáculos que se les ponen en cada actividad del juego sirven para superarlos de forma divertida podemos decir que este se ha vuelto una actividad muy importante en la vida de un niño. De otro modo, Campos et al. (2006) sostiene que el juego es importante para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora. Por eso señalan que el juego es bueno ser utilizada como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestro espacio educativo. Además, Luna, (2017) en el estudio realizado pudo observar que los estudiantes presentaban problemas en el área de matemáticas, pero, luego de aplicar el juego se notó mejora significativa en los logros de aprendizaje de dicha área. De manera similar, Coronel (2015) que la mayoría de los niños presentaron dificultades en el aprendizaje de la lectura, esto se debió a que aún lo docentes empleas estrategias rutinarias los cuales causan aburrimiento y distracción en los niños. De igual forma, Aristizabal (2006) demostró que antes de la implementación del juego como estrategia de mejora los estudiantes presentaban niveles bajos en su aprendizaje. Luego de la aplicación de los juegos se evidenció una mejora optima en el logro de sus aprendizajes, lo cual demuestra que los juegos son efectivos en el proceso educativo y la praxis docente.

Por consiguiente, se determinó realizar el estudio denominado: Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022, con la finalidad de realizar una comparación entre una institución pública y privada en relación al uso de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

- **Pg:** ¿En qué se diferencia la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada? Ayacucho, 2022?

1.2.2 Problema específico

- **Pe1:** ¿En qué se diferencia la práctica del juego sensorial en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada? Ayacucho, 2022?
- **Pe2:** ¿En qué se diferencia la práctica del juego de construcción en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada? Ayacucho, 2022?
- **Pe3:** ¿En qué se diferencia la práctica del juego cooperativo en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada? Ayacucho, 2022?
- **Pe4:** ¿En qué se diferencia la práctica del juego de estrategias en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada? Ayacucho, 2022?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

- **Og:** Comparar la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- **Oe1:** Diferenciar la práctica del juego sensorial en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.
- **Oe2:** Contrastar la práctica del juego de construcción en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.
- **Oe3:** Contraponer la práctica del juego cooperativo en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

- **Oe4:** Cotejar la práctica del juego de estrategias en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación teórica

La presente investigación centrada en la comparación del uso del juego en instituciones públicas y privadas se justifica en base a teorías del aprendizaje, enfoques pedagógicos, recursos institucionales, gestión educativa y contexto socioeconómico. Asimismo, se sabe que, el empleo del juego como una herramienta educativa ha ganado creciente atención en los últimos años debido a su significatividad para mejorar la participación, la motivación y el aprendizaje en los ámbitos educativos. Tanto las instituciones públicas como las privadas han adoptado esta estrategia pedagógica en sus enfoques educativos, sin embargo, existen diferencias inherentes entre estos dos tipos de instituciones que pueden influir en la forma en que el juego se implementa y aprovecha. El estudio tiene la finalidad de proporcionar una comprensión más profunda de cómo el juego se implementa y experimenta en diferentes tipos de instituciones educativas, lo cual puede contribuir a la mejora del proceso educativo y a la toma de decisiones informadas tanto en el ámbito público como en el privado.

1.4.2 Justificación práctica

La implementación del juego como herramienta educativa en instituciones públicas y privadas tiene implicaciones prácticas significativas en relación a la mejora de la calidad educativa, participación estudiantil y desarrollo de habilidades clave para la sociedad actual a la cual nos enfrentamos. El estudio comparativo busca evidenciar cómo estas dos instituciones educativas emplean el juego en el proceso de formación de los educandos, lo que puede tener derivaciones prácticas para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje en ambos contextos. Asimismo, la comparación del uso del juego en instituciones públicas y privadas tiene una justificación práctica sólida valiosa debido a que brinda información valiosa sobre cómo

implementar el juego de manera efectiva para mejorar la práctica pedagógica, fomentar habilidades esenciales y promover la innovación pedagógica. Esta investigación puede guiar a profesores, directivos y a las instancias responsables de implementar políticas educativas para optimizar el uso del juego en entornos educativos diversos.

1.4.3 Justificación metodológica

La justificación metodológica se centra en la necesidad de utilizar un enfoque consistente y riguroso que admita una comparación significativa del uso del juego en instituciones públicas y privadas. La selección de la muestra, la recopilación de datos en ambas instituciones, el uso de las técnicas e instrumentos confiables y un análisis comparativo adecuado son elementos esenciales para obtener información valiosa que pueda guiar la toma de decisiones en ambas esferas educativas. Asimismo, los instrumentos y técnicas al ser comprobados su validez y confiabilidad estos servirán para ser empleados en estudios posteriores que se realicen en relación al tema de estudio.

II. Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Iguiní (2020) investigó *“El juego como estrategia de enseñanza”*, trabajo de investigación, Consejo de Formación en Educación - Administración Nacional de Educación Pública, Uruguay. tipo básica, el diseño fue descriptivo, utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. Demostró que la actividad lúdica aplicando el juego se convierte en un ambiente favorable para el aprendizaje cooperativo, mejora las relaciones interpersonales; así como permite, el desarrollo integral del estudiante. Además, aprende distintas habilidades mediante el juego cooperativo como la empatía, tolerancia y el respeto por los demás. Asimismo, la enseñanza tomando el juego como estrategia permite el trabajo motivado y mayor logro de los aprendizajes.

Puchaicela (2018) estudio *sobre “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018”*. Tesis de pregrado, universidad Nacional de Loja, Ecuador. Estudio de tipo descriptivo, diseño cuasiexperimental, la muestra fue de 27 estudiantes del quinto grado. La técnica la observación y la guía de observación. Llegó a demostrar que el empleo del juego como estrategia de enseñanza mejoró significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática, adición y sustracción.

Aguilar y Fonseca (2020) ejecutó la investigación sobre *“El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la multiplicación en la asignatura de Matemáticas con los estudiantes de tercer grado “B” de Primaria del turno matutino del Colegio Público “Nueva Vida”, Distrito II Municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua en el segundo semestre del 2020”*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional

Autónoma de Nicaragua”. La metodología seguida fue de un estudio básica, diseño transversal, la muestra estuvo conformado por 38 estudiantes del tercer grado. La técnica y el instrumento fueron la observación y la lista de cotejo. Dio a conocer que el juego como estrategia favorece satisfactoriamente el proceso de enseñanza aprendizaje de la tabla de multiplicar. Además, la implementación del juego por los docentes genera un ambiente positivo para el trabajo académico entre los estudiantes.

Navarro y Pabón (2020) trabajó *“El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma”*. Tesis de pregrado, Universidad de la Costa, Colombia. La metodología fue de tipo aplicada, diseño cuasiexperimental, la muestra estuvo conformada por 47 estudiantes de 1ª de educación básica primaria. La técnica fue la encuesta con su respectivo cuestionario. Llegó a concluir que la aplicación del juego como estrategia facilita el aprendizaje de los estudiantes. Además, se observó que los juegos como recurso pedagógico, permite la participación activa de los estudiantes; en consecuencia, se determinó que el juego es el aliado perfecto para la enseñanza; puesto que, permite la imaginación y la creatividad; así, permite al niño desarrollar su capacidad física, intelectual, motor, emocional y la práctica de valores.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Sánchez (2021) implementó *“El uso del juego como estrategia de enseñanza para la adición y sustracción, aplicado por una docente en estudiantes de primer grado de una Institución Pública de Lima Metropolitana”*. Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú. Investigación de tipo aplicada, diseño mixto, muestra estuvo conformado por una docente y los estudiantes de primer grado de educación primaria. La técnica fue la entrevista, la observación; mientras que, los instrumentos fueron la guía de entrevista, la lista de cotejo y el cuaderno de campo. Demostró que el juego como estrategia de enseñanza contribuye a la formación holística de los alumnos. De otro lado, el empleo del juego como el

de construcción permiten mejorar el aprendizaje de cálculo, agrupación, sustracción, etc. Además, el juego como medio de enseñanza utilizando materiales facilita el aprendizaje de la adición, sustracción; puesto que, el niño mediante el juego manipula los objetos, este hecho, le permite el desarrollo cognitivo.

Huaranga (2021) aplicó *“Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014”*. Tesis de pregrado, Universidad San Martín de Porres, Perú. Investigación de tipo aplicada, diseño cuasiexperimental, muestra 52 estudiantes de primaria, la técnica de investigación fue la encuesta y la observación y sus instrumentos el cuestionario y la ficha de observación. Llegó a demostrar que el juego como herramienta metodológica genera dinamismo en el aprendizaje significativo de los niños; siendo así, permite a los alumnos desarrollar destrezas en la solución de problemas, les mantiene motivado, genera mayor desarrollo del ingenio y la creatividad hecho que le permite construir conocimientos. Además, permite al estudiante mayores niveles de facilidad en la asimilación de las ideas principales, despierta la curiosidad, interés por seguir descubriendo e investigando; por cuanto, le facilita el proceso de enseñanza aprendizaje al docente.

Leandro (2022) estudió los *“juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020”*. Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú. Estudio tipo aplicada, diseño preexperimental, la muestra tomada fue 31 estudiantes del primer grado, la técnica fue la observación y la ficha de observación el instrumento. Llegó a concluir que el juego tradicionales mejora de forma significativa el desarrollo motor de los niños; es decir, los alumnos mejoran en el dominio de la agilidad, equilibrio, rapidez, dinamicidad y velocidad. En consecuencia, al aplicarse el juego, los

estudiantes que tienen bajas habilidades inician a mejorar, superando los niveles inicio y proceso para luego, ubicarse en el nivel satisfactorio y logro destacado.

Campos, et al. (2020) investigó *“El rol de los juegos en los tres niveles de educación básica del colegio Melitón Carvajal durante el año 2019”*. Tesis de pregrado, Universidad de Lima. Estudio de tipo básica, diseño estudio de caso, muestra 3 niveles educativos, el instrumento fue la guía de entrevista. Llegó a concluir que el juego no es solo para los niños; el juego es para todos; puesto que, funciona como el eje principal que motiva el desarrollo de todas las actividades que realiza el estudiante para aprender con facilidad; es decir, los alumnos despiertan la creatividad en la solución de problemas. De otro lado, es una herramienta útil en el proceso didáctico del profesor; siendo así, urge que en la mayoría de las instituciones educativas se implemente la actividad lúdica como medio de aprendizaje.

2.1.3 Antecedentes regionales

Galindo (2018) estudió los *“Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas”*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes. Tipo básica, diseño descriptivo, muestra niños de contexto rural. Aplicó como instrumento el análisis documental. Llegó a concluir que el juego contribuye a la reproducción de la vida social, familiar, usos y costumbres, vida religiosa y otros. Por consiguiente, mediante el juego el estudiante fortalece su autoestima, el aprendizaje, su identidad, el nivel de socialización, el respeto por las normas, etc.

Escobar (2020) estudió la *“Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho”*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica. Estudio aplicado, diseño preexperimental, muestra 19 estudiantes de segundo grado. La observación se aplicó como técnica y la ficha de observación como instrumento. Llegó a demostrar que el juego permite que los estudiantes desarrollen sus habilidades sociales, mejorar el nivel de comunicación, autoestima, el proceso de integración; es decir, mayor compañerismo; además, se logra aprendizajes significativos.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. *La práctica del juego*

El juego es una actividad humana que tiene como objetivo la participación, diversión y entretenimiento. Se caracteriza por ser una actividad lúdica libre donde los participantes desarrollan un conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y volitivas de manera dinámica y divertida. El juego se presenta como una actividad impulsiva y de imitación, contribuyendo a la preparación de habilidades para la vida adulta, lo que lo convierte intrínsecamente en un proceso de adquisición de conocimientos (Michnick, et al., 2006). De esta manera, se considera una condición esencial en el desarrollo, dado que, en sus múltiples formas, fomenta el crecimiento personal, el fortalecimiento de la autoconfianza, la construcción de relaciones de confianza con otros, el estímulo de la curiosidad y el impulso constante de explorar, así como la potenciación de la creatividad (Borghi, 2010). Por su lado, Achavar (2019) explica que:

El juego es un cometido que influye en procesos de autoorganización y desarrollo que contribuyen en la cognición. Supone la coordinación sensorio-motriz, base de la inteligencia y la cognición. Desde esta perspectiva encarnada, el significado se construye en circunstancias activas en el mundo y el entorno, es decir, emerge de complejos procesos de acoplamiento estructural (p. 118)

De forma similar, Minerva (2002) expresa que emplear el juego como estrategia de aprendizaje no solo brinda la oportunidad al estudiante de resolver sus conflictos internos y afrontar situaciones futuras con confianza y determinación, siempre y cuando el facilitador haya transitado ese camino junto a él. Esto es especialmente relevante debido a que los métodos de enseñanza tradicionales, que carecen de actualización y desconocen las contribuciones tecnológicas y pedagógicas, tienden a volverse obsoletos. Del mismo modo, Stephen (2009) sostiene que el juego constituye una actividad esencial, placentera e intrínseca a través de la cual el niño adquiere autoconocimiento y comprende su entorno. Es, en esencia, la forma en

que el niño interpreta el mundo y contribuye fundamentalmente a su desarrollo saludable y evolutivo. Además, Meneses y Monge (2001) sostienen que “la actividad del juego se manifiesta en movimientos de diversas clases de movimientos que parecieran responder a estímulos exteriores y otros parecen ser la expresión de estados de bienestar o desagrado” (p. 114). Adicionalmente, Cedeño y Calle (2020) alegan que tanto los juegos individuales como los grupales desempeñan un papel fundamental en el fomento de habilidades y destrezas en niños y jóvenes. La idea de "aprender jugando" ha sido ampliamente defendida para ilustrar cómo lo lúdico enriquece el proceso de aprendizaje significativo y cognitivo en los estudiantes. En realidad, la fusión de actividades recreativas con la educación atenúa la rigidez de los métodos de aprendizaje convencionales, lo que a su vez motiva a los estudiantes a asimilar nuevos conocimientos de manera más propicia.

La teoría del juego de Vigotsky.

Lev Vigotsky (1978) se enfoca en el juego simbólico como una herramienta para fomentar la inteligencia en los niños. Desde una perspectiva constructivista, Vigotsky argumenta que los niños utilizan el juego para avanzar desde su nivel de desarrollo actual hacia su nivel de desarrollo potencial. Según su enfoque, el juego surge de los deseos y frustraciones infantiles, y actúa como un impulsor para lograr más de lo que ya se tiene. Vigotsky sugiere que, si todos los deseos de un niño fueran satisfechos, no habría necesidad de recurrir al juego ni a actividades lúdicas, lo que limitaría su capacidad de evolucionar.

2.2.1.1. Teoría del desarrollo cognitivo de Jerome Bruner (Moor 1977).

Se plantea que el juego conlleva a una reducción de las consecuencias de los errores que puedan cometerse. Aunque el juego puede ser una actividad seria, para los niños no resulta frustrante en términos de consecuencias negativas. Se destaca que el juego no ocurre al azar, sino que tiene un propósito importante en el crecimiento. Se menciona que el juego no solo es divertido, sino que también ayuda a superar obstáculos de manera más agradable y entretenida.

Se presenta como una vía para potenciar la inteligencia, dependiendo de cómo se utilice. Según esta perspectiva, el juego libre proporciona al niño la oportunidad inicial y fundamental de atreverse a pensar, hablar e incluso ser él mismo.

2.2.1.2. Teoría Cognitiva del desarrollo de Jean Piaget.

En la teoría cognitiva del desarrollo de Jean Piaget (1956), el juego se considera un mecanismo mediante el cual el niño asimila la realidad, ya sea de manera funcional o simbólica, dependiendo de su etapa de desarrollo. Piaget argumenta que el juego evoluciona en características a lo largo de estas etapas y, al mismo tiempo, impulsa la transición de una etapa a otra, estableciendo una conexión profunda entre el juego y la estructura intelectual. Para Piaget, el uso del símbolo como estructura mental es esencial para la ficción. Entre los dos y los siete años, los niños participan en el juego simbólico, el cual les permite representar diversas realidades que se vuelven más complejas a medida que crecen. A partir de aquí, comienza a emerger el juego basado en reglas, cuya complejidad aumenta con la edad del niño.

2.2.1.3. Características del juego.

Sabiendo las definiciones del juego y viendo varias definiciones de esta encontramos que las características de esta encontradas en el libro de Fergus (1999) las define de manera más específica.

- a) El juego se encuentra motivado de manera intrínseca. Es un fin por sí solo, emprendido solo por la satisfacción plena que genera.
- b) Elegido libremente por los participantes. Si a los niños se les obliga o incluso se les presiona con amabilidad- para que jueguen, quizá no consideren la actividad asignada como un juego en absoluto.
- c) Debe ser placentero. Los niños deben disfrutar de la experiencia, o no pueden ser considerados un juego.

- d) Naturaleza no literal. Es decir, involucra un cierto elemento de imaginación, una distorsión de la realidad que se adapta a los intereses del jugador
- e) El jugador juega de manera activa. El niño debe involucrarse física, psicológicamente, o en ambas formas, en lugar de mantenerse pasivo o indiferente ante lo que está ocurriendo.

Por tanto, el juego es una actividad voluntaria en la que los miembros eligen participar sin sentirse obligados. Es intrínsecamente motivador, ya que las personas encuentran placer en la actividad en sí, no solo en recompensas externas. Los juegos tienen reglas que definen cómo se juegan, estimulando la creatividad y la imaginación. A menudo separados de la realidad, los juegos ofrecen oportunidades para la interacción social, el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, y la experimentación con diferentes roles. Los juegos generan emociones positivas y diversión, y se adaptan a diversas situaciones. También son medios de aprendizaje y descubrimiento, ya que los participantes pueden explorar nuevas ideas y simulaciones de situaciones. En conjunto, el juego enriquece la vida de las personas y contribuye a su desarrollo integral y bienestar general.

2.2.1.4. Tipos de juego.

Los tipos de juego se clasifican de la siguiente manera por el autor Piaget en su libro *La formación del símbolo* (citado por Constance y Rheta) nos dice que el juego cumple una función biológica en el sentido que todos los órganos y capacidades tienen necesidad de ser usados para que no se atrofien.

A. Juego de ejercicio

Los juegos son propios del estadio sensoriomotor, y por tanto de los primeros dos años de vida, son aquellos que consisten en repetir una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato. Esas acciones se pueden realizar tanto con objetos como sin ellos:

- a) Arrastrar, gatear, caminar, balancearse..., son acciones que se consideran juegos de ejercicio con el propio cuerpo donde se domina el espacio gracias a los movimientos.
- b) Morder, chupar. Lanzar, golpear, agitar..., son acciones que se consideran juegos de ejercicio con objetos, donde se manipula y se exploran sensorialmente las cualidades de los objetos.
- c) Sonreír, tocar, esconderse, son acciones que se consideran juegos de ejercicio con personas, donde se favorece la interacción social

B. Juego simbólico

El juego es propio del estadio operacional, por tanto, entre los 2 a los 6/7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. El juego simbólico o de ficción es considerado como el más típico y representativo de la infancia, y es el tipo de juego que reúne todas las características.

C. Juego de reglas

Habitualmente creemos que solo existen reglas en los juegos colectivos, como es el caso de los deportes o los juegos de mesa. Sin embargo, como se ha visto anteriormente, la regla está presente en el juego del niño mucho antes. Por ello, el uso de las reglas aparece mucho antes que el niño llegue al periodo de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.

A partir del uso de esas primeras reglas decididas utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la participación o no del adulto. En estos juegos de reglas los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este es el caso de los jugadores tradicionales como “el lobo”, “el escondite inglés”, a los que los niños de 4 o 5 años ya pueden empezar a jugar.

2.2.1.5. Importancia del juego.

Como se sabe, el juego tiene una gran cantidad de ventajas y cosas que favorezcan el aprendizaje y más si este se da dentro de un aula, ya que muchos de los estudiantes son niños que aman jugar y aplicando este tipo de estrategia en su aprendizaje va permitir que se desenvuelvan positivamente en las diferentes áreas académicas.

El juego ha sido una forma de aprender y ha servido para fomentar no solo la creatividad y la imaginación, sino que también el trabajo en equipo y cooperativo que se va dando entre los estudiantes en otras palabras es decir que van sociabilizando, comunicándose y desarrollando la capacidad crítica e imaginativa de los niños.

Se ha vuelto una necesidad jugar para aprender, muchos hemos olvidado la importancia que el juego tiene no solo para recrearnos, sino que sirve como una estrategia para enseñar las diferentes áreas, ya que a través de este los y las estudiantes pueden aprender de forma más divertida y expresar su creatividad, imaginación como también pueden explorar, comunicarse de manera más activa en el aula.

Podemos decir que el juego es una pieza muy importante en el aprendizaje de los niños porque este no limita, sino que ayuda a que desarrolle plenamente sus habilidades creativas ya que esto implica una participación más activa con su entorno y por qué no decir que el juego es un recurso eficaz para lograr aprendizajes significativos.

2.2.1.6. Etapas sociales del juego.

De acuerdo con lo manifestado por Cromwell (2000) existen etapas sociales del juego. Cada una de estas etapas tiene características que van acordes al desarrollo cognitivo de los niños:

- **Observador-participante.** El niño observa mientras los otros juegan y hay momentos en que participa. Por lo general en esta etapa los tiempos de atención y la paciencia son cortos, por lo que la interacción dura poco.

- **Juego Solitario.** En esta etapa temprana, los niños juegan solos y se concentran en actividades individuales. Aunque pueden estar cerca de otros niños, no hay una interacción real entre ellos. Esta etapa es más común en los niños más pequeños y suele ser una forma de explorar y comprender el mundo que les rodea.
- **Juego Paralelo.** En esta etapa, los niños comienzan a jugar junto a otros niños, pero aún no hay una interacción real entre ellos. Cada niño está absorto en su propio juego y no hay una colaboración real ni un intercambio de ideas. A pesar de jugar en la misma área, los niños están más enfocados en sus actividades individuales.
- **Juego Asociativo.** Aquí, los niños comienzan a mostrar una mayor conciencia de la presencia de otros niños y pueden estar interesados en lo que hacen los demás. Aunque todavía juegan de manera independiente, es más probable que compartan materiales e interactúen ocasionalmente mientras juegan.
- **Juego Cooperativo.** En esta etapa más avanzada, los niños comienzan a colaborar activamente entre sí en sus juegos. Pueden tener un objetivo común, asignar roles y trabajar juntos para lograrlo. Se desarrollan habilidades de negociación, resolución de conflictos y comunicación a medida que aprenden a trabajar en equipo.
- **Juego de Reglas y Roles.** A medida que los niños crecen, tienden a involucrarse en juegos que implican reglas más estructuradas y roles definidos. Los juegos de simulación, como "jugar a la casita" o juegos de roles más complejos, permiten a los niños experimentar con diferentes identidades y situaciones mientras siguen un conjunto de reglas preestablecidas.

Por lo tanto, es importante tener en cuenta que no todos los estudiantes siguen las etapas en el mismo orden y ritmo, puesto que, el desarrollo es diferente en cada individuo. Además, estas etapas no son rígidas y pueden solaparse o repetirse en diferentes momentos del desarrollo

de un niño. El juego no solo es crucial para el desarrollo social, sino que también tiene beneficios cognitivos y emocionales en todas las edades.

El papel del juego en la formación del niño

El juego desempeña un papel fundamental en la formación y desarrollo de un niño en múltiples aspectos. Algunos de los roles más importantes del juego durante el proceso de formación de los infantes que destacan Meneses y Monge (2001) son:

- Facilitan el desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y la expresión lingüística.
- Los niños gradualmente aprenden a compartir, a desarrollar la noción de cooperación y trabajo en equipo, así como a defender sus propios derechos y protegerse.
- Los niños se divierten mientras corren, saltan, trepan y persiguen, actividades que fortalecen sus músculos. Cuando se arrastran, estiran, alcanzan objetos, patean y exploran con sus cuerpos, aprenden a utilizar su cuerpo de manera efectiva ya comprender su ubicación en el espacio.
- Ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que los niños practican movimientos repetidamente hasta dominarlos, por el simple placer de hacerlo bien.
- Contribuye al desarrollo cultural y emocional de los niños, proporcionando una vía de escape para liberar sentimientos como la frustración, la desesperación o la rabia, especialmente en aquellos niños con conductas inadecuadas.

En ese sentido, el juego es importante en el desarrollo integral de un niño, ya que influye en su desarrollo cognitivo, social, emocional, físico y moral. Además, proporciona una vía para que los niños exploren el mundo, adquieran habilidades, resuelvan problemas y desarrollen relaciones interpersonales significativas.

Dimensiones

A continuación, se tienen las dimensiones sobre el juego; estos son: juego sensorial, juego de construcción, juego cooperativo y juego de estrategia:

a) Juego sensorial

Los juegos sensoriales son actividades que están diseñadas para la estimulación y desarrollo de los cinco sentidos, vista, oído, olfato, gusto y tacto, del infante. Este tipo de juegos tienen el propósito de enriquecer la experiencia sensorial del niño, de manera que fomente la curiosidad y promueva el buen desarrollo cognitivo, emocional y físico. De la misma forma, Sarmiento (2012) manifiesta que “los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años, aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil” (p. 14). Además, se pueden subdividir de acuerdo al sentido específico que se trabajará, como son el juego visual, juegos auditivos, táctiles, olfativos o gustativos. Por otro lado, este juego tiene importancia debido a la exploración táctil, pues permite que los niños toquen y manipulen las diversas texturas, como las telas suaves, el lodo, arena, etc, ello ayuda a desplegar la percepción táctil y la destreza con las manos. También, a través de la aplicación de pinturas con los dedos, las manos o pinceles, utilizando distintos tipos de medios como pintura de dedos, acuarelas o témperas, se ofrece a los niños la oportunidad de experimentar con una variada gama de colores, texturas. y temperaturas; en cuanto a la discriminación visual, estos juegos implican la observación detallada de objetos, imágenes o patrones con el propósito de identificar semejanzas y diferencias; en la exploración auditiva, los juegos de sonido abarcan desde escuchar sonidos naturales, instrumentos musicales y sonidos del entorno, hasta la creación de sonidos utilizando objetos cotidianos; en la exploración visual con luces y sombras, los juegos que incorporan linternas, proyectores o sombras estimulan la percepción visual de los niños, al tiempo que fomentan su creatividad al interactuar con efectos visuales; por último,

la exploración de texturas en la naturaleza, permite a los niños experimentar diversas texturas al explorar la naturaleza, tocando la corteza de los árboles, la arena de la playa, hojas, rocas y otros elementos naturales. Esto les permite experimentar una amplia gama de sensaciones táctiles.

Los juegos sensoriales son importantes para el desarrollo de los niños, ya que les permiten aprender sobre el mundo que les rodea a través de sus sentidos. Estas actividades también pueden ser particularmente beneficiosas para los niños con necesidades especiales, ya que pueden ayudar a mejorar la percepción sensorial y la integración sensorial.

b) Juego de construcción

Los juegos de construcción son actividades lúdicas en las que los participantes utilizan diversos materiales y elementos para crear estructuras, objetos o diseños. Estos juegos son muy versátiles y fomentan la creatividad, la resolución de problemas, la coordinación motriz y el pensamiento espacial. Los juegos de construcción pueden ser tanto una actividad individual como una actividad grupal, y suelen ser populares entre niños y adultos. Según De Castro y Escorial (2006)

Desde los dos años de edad, los niños se implican con gran interés durante largos periodos de tiempo en esta actividad. Además, el trabajo se desarrolla en un entorno de aprendizaje que favorece la construcción conjunta del conocimiento a través de la colaboración, dentro de la "pequeña sociedad" del grupo. En este ambiente, lo individual y lo grupal se aúnan, como también lo hacen el conocimiento matemático y la emoción estética. (p.17)

Los materiales que se emplean en este juego son pequeños para favorecer el trabajo individual, pero cuando las piezas van aumentando de tamaño, las construcciones necesitan de un trabajo colectivo. Por otra parte, Sarlé et al. (2019) refiere que el juego de construcción fomenta una variedad de tipos de aprendizaje relacionados con el desarrollo psicomotor y el

pensamiento lógico, en otras palabras, impulsa el desarrollo físico al mejorar la motricidad, la coordinación mano-ojo, la destreza manual, la independencia de las extremidades y la precisión en el control del movimiento. Además, estos juegos permiten a los niños descubrir, distinguir y construir características de los materiales, como su forma y textura. Junto con esto, los niños desarrollan múltiples relaciones entre las características de los objetos y reacciones ante los cambios de posición en el espacio, ya sea mediante planos inclinados, balanzas o palancas. También, para llevar a cabo este juego, los niños deben utilizar medidas no convencionales, resolver problemas que involucran la medición de longitudes, capacidades y pesos entre objetos, establecer relaciones espaciales, proporciones y diseños. En tal sentido, los juegos de construcción son beneficiosos para el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras en niños, así como para fomentar la resolución de problemas, la planificación y la imaginación.

c) Juego cooperativo

Los juegos cooperativos son actividades lúdicas en las que los participantes trabajan juntos para lograr un objetivo en común en lugar de competir entre sí. Además, no hay ganadores ni perdedores, el enfoque principal de los juegos cooperativos es la colaboración, la comunicación y el trabajo en conjunto. Estos juegos fomentan la interacción positiva, la resolución de problemas y el apoyo mutuo. De acuerdo con Arranz (2017) “el juego cooperativo es un juego donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones” (p.7). Algunos de los juegos que podemos encontrar es “El barco se hundió” “Conejos, casas y cazadores”, “Abrazo musical”, “Recorrido con colchonetas”, etc. Por otro lado, el juego cooperativo es importante porque ayuda a que los infantes puedan tener autoconfianza, confiar en las demás personas, ser capaces de experimentar y comprender sus propios sentimientos, de interpretar y aceptar los comportamientos de los demás, tener la habilidad de ajustar sus comportamientos en función de los demás, mejorar su comprensión

tanto de sí mismas como de las demás, convivir en grupo y asumir responsabilidad tanto por sí mismas como por los demás y mantener una comunicación positiva.

En síntesis, los juegos cooperativos son una excelente manera de promover la colaboración, la empatía y la comunicación en niños y adultos, además de ser una alternativa atractiva a los juegos competitivos. Estos juegos son ideales para enseñar valores como el trabajo en equipo y la solidaridad.

d) Juego de estrategia

Son juegos que implican la toma de decisiones planificadas y la formulación de estrategias para lograr objetivos específicos, se basan en la habilidad de los jugadores para pensar de manera lógica, anticipar movimientos futuros, y planificar su juego en consecuencia. Es por ello que, pueden abarcar una amplia variedad de formas y pueden ser tanto juego de mesa, cartas, juegos de rol, videojuegos o juegos en tiempo real. Desde la perspectiva de Krulik y Rudnick (1984) los juegos de estrategia se caracterizan por tener reglas específicas para los participantes, requiriendo al menos dos jugadores, cada uno de los cuales persigue un objetivo particular. Los jugadores deben tomar decisiones estratégicas considerando la información disponible en el momento de su turno. Cada jugador busca evitar que su oponente alcance su objetivo antes que él lo haga. Asimismo, Corbalán (1997) manifiesta que el juego de estrategia implica encontrar un enfoque para lograr la victoria, es decir, una estrategia triunfante. Esto se aplica tanto a juegos en los que compites contra otros jugadores como a juegos en los que tu oponente son las reglas del juego, como es el caso de juegos individuales o solitarios.

Por lo tanto, los juegos de estrategia son apreciados por personas de todas las edades y ofrecen una oportunidad de ejercitar la mente, mejorar la toma de decisiones, y disfrutar de desafíos intelectuales. Estos juegos pueden ser tanto competitivos como cooperativos y proporcionan diversión y entretenimiento duradero.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. Comparativo

Es el acto de analizar dos o más objetos, ideas, conceptos o cualquier conjunto de elementos con el propósito de identificar similitudes y diferencias entre ellos. Implica examinar características específicas o aspectos de los elementos que se están considerando y evaluar cómo se relacionan entre sí.

2.3.2. Construcción

Se refiere al proceso de crear estructuras u objetos utilizando materiales y herramientas. Este proceso implica la combinación de elementos para formar algo nuevo.

2.3.3. Cooperativo

Se trata de la contribución activa y positiva de las personas en un esfuerzo conjunto, donde cada uno desempeña un papel que beneficia al grupo en su conjunto, esta acción se basa en la coordinación, la comunicación y la colaboración mutua.

2.3.4. Juego

Es una actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza o también puede ser una actividad recreativa.

2.3.5. Estrategias

Es un plan o conjunto de acciones deliberadas diseñadas para alcanzar un objetivo específico o para abordar un problema de manera efectiva, son utilizadas en una variedad de contextos y su propósito principal es proporcionar una guía o un enfoque para tomar decisiones.

2.3.6. Estudio

Se refiere a una investigación realizada con el propósito de adquirir conocimiento, obtener información, realizar un análisis o investigar un tema específico, pueden variar en su alcance, metodología y objetivo, y abordan una amplia variedad de campos.

2.3.7. Práctica

Es la acción de realizar una actividad de manera repetida con el propósito de adquirir habilidades, experiencias y mejorar el desempeño del estudiante, además, la práctica implica la aplicación regular de conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones para alcanzar un nivel más alto de competencia.

2.3.8. Sensorial

Se define como todo lo relacionado a los sentidos, que son las capacidades fisiológicas que permite captar información del entorno y del propio cuerpo. Los cinco sentidos principales son la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto.

III. Metodología

3.1 Formulación de hipótesis

3.1.1 *Hipótesis general*

- Hg: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

3.1.2 *Hipótesis específicas*

- He1: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego sensorial entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.
- He2: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de construcción entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.
- He3: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego cooperativo entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.
- He4: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de estrategia entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

3.2 Variable

Variable de observación: La práctica del juego.

3.3 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
La práctica del juego	La práctica del juego es la “actividad lúdica que realizan seres humanos y que potencia su desarrollo integral, favoreciendo los aspectos físicos, cognitivo, psico-emocional y social” (Campos, Chacc y Gálvez, 2006, p. 17).	El instrumento de acopio de datos fue el cuestionario	Juego sensorial	• Incluir los sentidos • Realizar juegos • Permite conocer • Relacionar entre compañeros	Ordinal 1 = Totalmente en desacuerdo 2 = Desacuerdo 3 = Neutral 4 = De acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo Recategorización 1 = Rara veces 2 = A menudo 3 = Frecuentemente 4 = Casi siempre 5 = Siempre
			Juego de construcción	• No utilizan juguetes • Conocer características • Impulsar la creatividad • Fácil de comprensión	
			Juego cooperativo	• Contribuye al equipo • Mejora la comunicación • Mejora la conducta • Crear lazos • Utiliza objetos	
			Juego de estrategias	• Resolución de problemas contribuye a la concentración • Uso de conocimientos • Requieren libros	

3.4 Tipos y nivel de investigación

3.4.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación es básica. Valderrama (2007) sostiene que la investigación: “Es conocida como pura o fundamental, está destinada a aportar un cuerpo organizado de conocimientos científicos y no produce necesariamente resultados de utilidad práctica inmediata. Se preocupa de recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento teórico científico” (p. 28). Siguiendo, este razonamiento, con el desarrollo del estudio se buscó describir la realidad sobre la importancia del juego.

3.4.2 Nivel de investigación

La investigación en función de sus características es de nivel descriptivo. Según Hernández et al. (2014) el nivel descriptivo tiene por finalidad analizar y describir la variable que se viene estudiando. En tal orden de ideas, con el estudio se buscó describir el desarrollo del juego en dos instituciones educativas y luego compararlos de manera descriptiva; cuyo fin fue conocer el nivel de desarrollo del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.5 Métodos

a) El método descriptivo

Según, Hernández et al. (2006) este método “Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analiza. Describe tendencias de un grupo y población” (p. 103). Como tal, con este método se podrá describir el fenómeno observado.

b) Método hipotético - deductivo

El método hipotético deductivo es, según Hernández (2016) “La vía primera de inferencias lógicas deductivas para arribar a conclusiones particulares a partir de la hipótesis, que después se pueden comprobar experimentalmente. El método hipotético-deductivo desempeña un papel esencial en el proceso de verificación de la hipótesis” (p. 35).

3.6 Diseño de investigación

El diseño es no experimental – transversal. La investigación toma el diseño específico es descriptivo comparativo. Al respecto, Según, Orellana y Huamán (1999) dice lo siguiente: “Constituye la aplicación de dos diseños descriptivos simples a la vez, es decir, dado una variable o algún fenómeno o hecho de interés se trata de investigar en dos o más muestras con la finalidad de analizar las informaciones o datos en forma comparativa. En términos didácticos se puede esquematizar de la siguiente forma” (p. 72).

M1	O1
M2	O2
Mn	On
O1=?	O2=? On

Donde:

- M1: Muestra 1 con quien(es) vamos a realizar el estudio.
- M2: Muestra 2 con quien(es) vamos a realizar el estudio.
- O: Información (observaciones) relevante o de interés que recogemos de la muestra.

3.7 Población y muestra

3.7.1 Población

La población para Valderrama (2015) “Es un conjunto finito o infinito de elementos, seres o cosas, que tienen atributos o características comunes, susceptibles de ser observados” (p. 182). Bajo la consideración anterior, la población de estudio estuvo conformado por 360 estudiantes de educación primaria constituido por las siguientes instituciones:

- 180 estudiantes de educación primaria de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” del distrito de Ayacucho, 2022.
- 180 estudiantes de educación primaria de la institución educativa “Santa María” del distrito de Ayacucho, 2022.

3.7.2 Muestra

La muestra según Portilla y Roque (2003) “es un subconjunto de las unidades de observaciones comprendidas en un marco, que es representativa de ésta, y que se somete a la observación riguroso, con el propósito de obtener información o apreciaciones válidas también para la población” (p. 47). Por cuanto, la muestra estuvo conformado por 60 estudiantes de educación primaria constituido por las siguientes instituciones:

- 60 estudiantes del IV ciclo (tercer grado “A” y cuarto grado “B”) de educación primaria de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” del distrito de Ayacucho, 2022.
- 60 estudiantes del IV ciclo (tercer grado “A” y cuarto grado “B”) de educación primaria de la institución educativa “Santa María” del distrito de Ayacucho, 2022.

Tabla 1

Distribución de los estudiantes de la muestra del IV ciclo de educación primaria. Ayacucho-2022

Institución Educativa	Sección	Total
Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala”	Tercer grado “A”	60
	Cuarto grado “A”	
Privada “Santa María”	Tercer grado “A”	60
	Cuarto grado “A”	
Total		120

3.7.3. Muestreo

El tipo de muestreo fue no probabilístico por criterio de conveniencia. Este tipo de muestreo “consiste en determinar los individuos de la muestra a criterio del investigador” (Ñaupas, 2009, p. 176) o de manera intencionada. Siendo así, lo elementos muestrales fueron elegidos a criterio del investigador sustentado en las facilidades que tenía para acceder a la medición de los datos.

3.7.4. Criterios de selección

a) Por inclusión:

- Se incluyó como muestra a los estudiantes con asistencia regular a la institución educativa.

b) Por exclusión:

- No se consideró parte de la muestra a los estudiantes retirados o que se integraron vía traslado de otra institución no mayor a unos tres meses.

3.8 Técnica e instrumento

3.8.1 Técnica

La técnica de investigación aplicada para el acopio de datos fue la encuesta. Archenti (2012) “define a la encuesta como una técnica de producción de datos que, mediante la utilización de cuestionarios estandarizados, permite indagar sobre múltiples temas de los individuos o grupos estudiados” (p. 2). Entonces, el acopio de la información será de manera presencial tanto del encuestador como el encuestado.

3.8.2 Instrumentos

El instrumento fue el cuestionario. Meneses (s.f.) afirma que el cuestionario, “es la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas” (p. 9). Este medio, que contiene las preguntas fue llenado por los estudiantes sobre la práctica de juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.9 Validez y confiabilidad de los instrumentos

3.9.1 Validez

La validez de un instrumento es “el grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (Hernández 2014, p. 200). Siguiendo lo expuesto anteriormente, el instrumento fue validado mediante el juicio de experto; es decir, se solicitó a profesionales

de amplia experiencia sobre la variable observada y como consecuencia de dicho acto; los expertos determinaron que el instrumento presenta en cuanto a su contenido un nivel muy bueno. A continuación, se muestran los resultados:

Tabla 2

Valoración de instrumento cuestionario

EXPERTOS	ITEMS										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1. Lic. Óscar Zósimo Yupanqui Taco	82	82	86	85	85	87	87	84	89	88	86%
2. Lic. Boris Abel Mendoza Tenorio	83	81	82	81	83	85	85	86	87	90	84%
3. Lic. Sídney Figueroa Lizarbe	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95%
PROMEDIO DE PONDERACIÓN											88.3%

Nota. Resultados sistematizados del certificado de validación de los instrumentos.

3.9.2 Confiabilidad

Esta se define como “el grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Hernández, 2014, p. 200). Siendo así, los resultados que se muestran en el trabajo fue producto de la prueba piloto aplicado en 20 estudiantes procesado con el coeficiente de Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de es 84,9 (nivel bueno)

3.10 Técnicas de procesamiento de datos

Los datos fueron procesados con el SPSS V27. A nivel descriptivo se presentan tablas de frecuencias simples; los mismos dan a conocer el porcentaje de la práctica del juego por parte de los niños en cada institución; mientras que, a nivel inferencial, la prueba de las hipótesis, se trabajó con el estadígrafo U de Mann Whitney para muestras independientes.

3.11 Aspectos éticos

La investigación es original; puesto que cita a todos los autores tomados como marco de referencia fueron citados de forma apropiada y sometido al Turnitin para verificar su originalidad. De otro lado, en función de los derechos humanos, el derecho de la

confidencialidad, el no someter a los estudiantes de la muestra a trato inhumano o publicación de su identidad se tiene todo previsto; de lo contrario, sería sancionado por las leyes penales nacionales.

IV. Resultados y discusión

4.1. Resultados a nivel descriptivo

Tabla 3

Descripción de resultados sobre la práctica del juego

			Institución Educativa	
			Privada "Santa María"	Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala"
Práctica del juego	A menudo	<i>f</i>	4	3
		<i>f</i> %	4,4%	3,3%
	Frecuentemente	<i>f</i>	46	35
		<i>f</i> %	51,1%	38,9%
	Casi siempre	<i>f</i>	39	51
		<i>f</i> %	43,3%	56,7%
	Siempre	<i>f</i>	1	1
		<i>f</i> %	1,1%	1,1%
Total		<i>f</i>	90	90
		<i>f</i> %	100,0%	100,0%

Nota. Resultados de la base de datos de la encuesta.

En la tabla 3, se observa que, el 51,1% de los alumnos de la Institución Educativa Privada “Santa María” afirman que frecuentemente practican el juego en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 43,3% dice que casi siempre. De otro lado, el 56,7% de los estudiantes de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” manifiestan que casi siempre practican el juego en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 38,9% expresa que frecuentemente. En consecuencia, se evidencia que en ambas instituciones educativas los niños practican el juego como parte del proceso de su aprendizaje.

Tabla 4*Descripción de resultados sobre la práctica del juego sensorial*

			Institución Educativa	
			Privada "Santa María"	Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala"
Práctica del juego sensorial	A menudo	<i>f</i>	3	2
		<i>f</i> %	3,3%	2,2%
	Frecuentemente	<i>f</i>	31	30
		<i>f</i> %	34,4%	33,3%
	Casi siempre	<i>f</i>	50	48
		<i>f</i> %	55,6%	53,3%
	Siempre	<i>f</i>	6	10
		<i>f</i> %	6,7%	11,1%
Total	<i>f</i>	90	90	
	<i>f</i> %	100,0%	100,0%	

Nota. Resultados de la base de datos de la encuesta.

En la tabla 4, se observa que, el 55,6% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Santa María” confirman que casi siempre practican los juegos sensoriales en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 34,4% afirman que frecuentemente. De otro lado, el 53,3% de los estudiantes de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” manifiestan que casi siempre practican los juegos sensoriales en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 33,3% expresa que frecuentemente. En consecuencia, se confirman que en ambas instituciones educativas los niños practican los juegos sensoriales como parte del proceso de su aprendizaje.

Tabla 5*Descripción de resultados sobre la práctica del juego de construcción*

		Institución Educativa		
		Privada "Santa María"	Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala"	
Práctica del juego de construcción	Rara veces	<i>f</i>	1	0
		<i>f</i> %	1,1%	0,0%
	A menudo	<i>f</i>	21	11
		<i>f</i> %	23,3%	12,2%
	Frecuentemente	<i>f</i>	48	44
		<i>f</i> %	53,3%	48,9%
	Casi siempre	<i>f</i>	16	32
		<i>f</i> %	17,8%	35,6%
	Siempre	<i>f</i>	4	3
		<i>f</i> %	4,4%	3,3%
Total	<i>f</i>	90	90	
	<i>f</i> %	100,0%	100,0%	

Nota. Resultados de la base de datos de la encuesta.

En la tabla 5, se observa que, el 53,3% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Santa María” afirman que frecuentemente practican los juegos de Construcción en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 23,3% afirman que a menudo. De otro lado, el 48,9% de los estudiantes de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” expresan que frecuentemente practican los juegos de construcción en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 35,6% expresa que casi siempre. En consecuencia, se evidencia que, en los PAGPA, se practica más los juegos de construcción.

Tabla 6

Descripción de resultados sobre la práctica del juego de cooperación

		Institución Educativa		
			Privada "Santa María"	Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala"
Práctica del juego de cooperación	Rara veces	<i>f</i>	2	0
		<i>f</i> %	2,2%	0,0%
	A menudo	<i>f</i>	3	3
		<i>f</i> %	3,3%	3,3%
	Frecuentemente	<i>f</i>	28	29
		<i>f</i> %	31,1%	32,2%
	Casi siempre	<i>f</i>	48	47
		<i>f</i> %	53,3%	52,2%
	Siempre	<i>f</i>	9	11
		<i>f</i> %	10,0%	12,2%
Total		<i>f</i>	90	90
		<i>f</i> %	100,0%	100,0%

Nota. Resultados de la base de datos de la encuesta.

En la tabla 6, se observa que, el 53,3% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Santa María” manifiestan que casi siempre practican los juegos de cooperación en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 31,1% afirman que frecuentemente. De otro lado, el 52,2% de los estudiantes de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” afirman que casi siempre practican los juegos de cooperación en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 32,2% afirma que frecuentemente. En consecuencia, en ambas instituciones se enseña mediante los juegos.

Tabla 7*Descripción de resultados sobre la práctica del juego de estrategias*

		Institución Educativa		
		Privada "Santa María"	Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala"	
Práctica del juego de estrategias	Rara veces	<i>f</i>	2	0
		<i>f</i> %	2,2%	0,0%
	A menudo	<i>f</i>	7	9
		%	7,8%	10,0%
	Frecuentemente	<i>f</i>	47	41
		<i>f</i> %	52,2%	45,6%
	Casi siempre	<i>f</i>	30	37
		<i>f</i> %	33,3%	41,1%
	Siempre	<i>f</i>	4	3
		<i>f</i> %	4,4%	3,3%
Total	<i>f</i>	90	90	
	<i>f</i> %	100,0%	100,0%	

Nota. Resultados de la base de datos de la encuesta.

En la tabla 7, se observa que, el 52,2% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Santa María” expresan que frecuentemente practican los juegos de estrategias en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 33,3% afirman que casi siempre. De otro lado, el 45,6% de los estudiantes de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” afirman que frecuentemente practican los juegos de estrategias en las sesiones de enseñanza-aprendizaje; mientras que, el 41,1% afirma que casi siempre. En consecuencia, los docentes aplican juegos como estrategias en la enseñanza en ambas instituciones educativas.

4.2.Resultados a nivel inferencial

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 8*Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra*

		Institución Educativa Privada "Santa María"	Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala"
N		90	90
Parámetros normales ^{a,b}	Media	3,41	3,56
	Desv. Desviación	,598	,583
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,310	,355
	Positivo	,310	,252
	Negativo	-,282	-,355
Estadístico de prueba		,310	,355
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

En la tabla 9, se observa que $p < .05$, que corresponde a una distribución no normal (valores no paramétricos); por cuanto, la prueba de hipótesis se desarrolló aplicando la estadística de U de Mann-Whitney para muestras independientes; puesto que, los resultados se comparan para comprobar la diferencia.

4.2.2. Prueba de hipótesis

4.2.2.1. Prueba de hipótesis general.

a. Sistema de hipótesis

No existen diferencias significativas sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_o: \mu_1 \approx \mu_2$$

Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

b. Nivel de significancia: 0,05

c. Estadígrafo: U de Mann-Whitney

Tabla 9

Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis general

	Práctica del juego
U de Mann-Whitney	3515,000
W de Wilcoxon	7610,000
Z	-1,729
Sig. asintótica(bilateral)	,084
<i>Nota.</i> Prueba de U de Mann-Whitney	

Según el resultado de la U de Mann-Whitney, el sig. = 0,084 > 0,05 ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula (H_o); por lo tanto, no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

4.2.2.2. Prueba de hipótesis específica 1.

a. Sistema de hipótesis

No existen diferencias significativas sobre la práctica del juego sensorial entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_o: \mu_1 \approx \mu_2$$

Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego sensorial entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

b. Nivel de significancia: 0,05

c. Estadígrafo: U de Mann-Whitney

Tabla 10

Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 1

	Práctica del juego sensorial
U de Mann-Whitney	3840,000
W de Wilcoxon	7935,000
Z	-,672
Sig. asintótica(bilateral)	,501

Nota. Prueba de U de Mann-Whitney

Según el resultado de la U de Mann-Whitney, el sig. = 0,501 > 0,05 ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula (H_o); por lo tanto, no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego sensorial entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

4.2.2.3. Prueba de hipótesis específica 2.

a. Sistema de hipótesis

H_o : No existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de construcción entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_o: \mu_1 \approx \mu_2$$

H1: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de construcción entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

b. Nivel de significancia: 0,05

c. Estadígrafo: U de Mann-Whitney

Tabla 11

Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 2

	Práctica del juego de construcción
U de Mann-Whitney	3189,500
W de Wilcoxon	7284,500
Z	-2,683
Sig. asintótica(bilateral)	,007

Nota. Prueba de U de Mann-Whitney

Según el resultado de la U de Mann-Whitney, el sig. = 0,007 < 0,05 ($p < 0,05$) se acepta la hipótesis de investigación (H_i); por lo tanto, existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de construcción entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

4.2.2.4. Prueba de hipótesis específica 3.

a. Sistema de hipótesis

$$H_o: \mu_1 \approx \mu_2$$

Ho: No existen diferencias significativas sobre la práctica del juego cooperativo entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

H1: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego cooperativo entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

b. Nivel de significancia: 0,05

c. Estadígrafo: U de Mann-Whitney

Tabla 12

Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 3

	Práctica del juego de cooperación
U de Mann-Whitney	3919,000
W de Wilcoxon	8014,000
Z	-,414
Sig. asintótica(bilateral)	,679

Nota. Prueba de U de Mann-Whitney

Según el resultado de la U de Mann-Whitney, el sig. = 0,679 > 0,05 ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula (H_0); por lo tanto, no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego cooperativo entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

4.2.2.5. Prueba de hipótesis específica 4.

a. Sistema de hipótesis

$$H_0: \mu_1 \approx \mu_2$$

H₀: No existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de estrategias entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

H1: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de estrategias entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

b. Nivel de significancia: 0,05

c. Estadígrafo: U de Mann-Whitney

Tabla 13

Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis específica 4

	Práctica del juego de estrategias
U de Mann-Whitney	3827,000
W de Wilcoxon	7922,000
Z	-,700
Sig. asintótica(bilateral)	,484

Nota. Prueba de U de Mann-Whitney

Según el resultado de la U de Mann-Whitney, el sig. = 0,484 > 0,05 ($p > 0,05$) se acepta la hipótesis nula (H_0); por lo tanto, no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de estrategias entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

4.3. Discusión de resultados

El estudio tuvo como objetivo comparar la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. Es decir, de qué manera y con qué frecuencia se emplea los juegos en el proceso formativo en las instituciones públicas y privadas. Asimismo, es necesario aclarar que la muestra con la que contó el estudio en las dos instituciones son 60 estudiantes del IV ciclo (tercer grado “A” y cuarto grado “B”) de educación primaria de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” del distrito de Ayacucho, 2022 y 60 estudiantes del IV ciclo (tercer grado “A” y cuarto grado “B”) de educación primaria de la institución educativa “Santa María” del distrito de Ayacucho, 2022. De este modo, la investigación halló resultados los cuales serán contrastados con los diversos estudios expuestos en el antecedente.

En este contexto, en relación al desenlace de la hipótesis general, se encontró que de acuerdo con los resultados del test U de Mann-Whitney, el valor de significancia (sig.) es igual a 0,084, superando el umbral de 0,05 ($p > 0,05$). Por consiguiente, se acepta la hipótesis nula

(Ho). En consecuencia, no se presentan diferencias estadísticamente significativas en lo que respecta a la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria en instituciones públicas y privadas. Adicionalmente, se puede observar que el 51,1% de los alumnos de la Institución Educativa Privada afirmaron practicar el juego frecuentemente durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mientras que el 43,3% mencionó que lo hacen casi siempre. Por otro lado, en la institución educativa pública, el 56,7% de los estudiantes indicó que practican el juego casi siempre en las sesiones de enseñanza-aprendizaje, y el 38,9% expresó que lo hacen frecuentemente. En relación a este resultado, la investigación de Sánchez (2021) demostró que la incorporación del juego como estrategia de enseñanza contribuye al desarrollo integral de los alumnos. Además, se pudo constatar que el uso de juegos de construcción y similares beneficia el aprendizaje de conceptos como cálculo, agrupación y sustracción. Asimismo, se evidenció que las instituciones públicas emplean los juegos con el propósito de elevar el rendimiento académico de sus estudiantes. Por otro lado, Huaranga (2021) demostró que el juego como herramienta metodológica aporta dinamismo al proceso de aprendizaje significativo en los niños. Esto les permite desarrollar habilidades para resolver problemas, mantener su motivación, fomentar el ingenio y la creatividad, lo que a su vez contribuye a la construcción activa de conocimiento.

En relación a los resultados de la primera hipótesis específica, se pudo observar que de acuerdo con los resultados obtenidos a través del análisis U de Mann-Whitney, donde el valor de significancia (sig.) es igual a 0,501, siendo mayor que 0,05 ($p > 0,05$), se concluye que se acepta la hipótesis nula (Ho). En consecuencia, no se encontraron diferencias significativas en lo que respecta a la práctica de juegos sensoriales entre estudiantes de educación primaria pertenecientes a instituciones educativas públicas y privadas. Además, se destaca que un 55,6% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Santa María" afirman participar en juegos sensoriales casi siempre durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje. En contraste, el

34,4% menciona hacerlo con frecuencia. Por otro lado, en los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala", un 53,3% de los estudiantes señala que participa en juegos sensoriales casi siempre durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mientras que un 33,3% declara hacerlo con frecuencia. Este resultado se contrasta con las conclusiones alcanzadas por Leandro en (2022) quien encontró que las instituciones educativas públicas efectivamente incorporan el juego en el proceso educativo. Además, se llegó a la determinación de que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa al desarrollo motor de los niños, mejorando aspectos como agilidad, equilibrio, rapidez, dinámica y velocidad. Asimismo, Campos et al. en 2020 llegaron a la conclusión de que el juego no se limita solo a los niños, sino que abarca a todos los niveles educativos. Funciona como un componente central que impulsa el desarrollo de actividades de aprendizaje, lo que a su vez fomenta la creatividad de los estudiantes en la resolución de problemas.

Con respecto a los resultados de la segunda hipótesis específica, de acuerdo con el análisis U de Mann-Whitney, donde el valor de significancia (sig.) es de 0,007, siendo menor que 0,05 ($p < 0,05$), se concluye que la hipótesis de investigación (H_i) es aceptada. Por lo tanto, se identifican diferencias significativas en lo que concierne a la participación en juegos de construcción entre estudiantes de educación primaria pertenecientes a instituciones educativas públicas y privadas. De manera similar, se resalta que un 53,3% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Santa María" indican que practican juegos de construcción con frecuencia durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje. En comparación, el 23,3% afirma hacerlo a menudo. Por otro lado, en los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala", un 48,9% de los estudiantes menciona que participa en juegos de construcción con frecuencia durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mientras que un 35,6% expresa que lo hace casi siempre. Este resultado contrasta con la investigación de Galindo en (2018), quien concluyó que el juego contribuye a la reproducción de aspectos sociales, familiares, tradiciones, prácticas

religiosas y otros elementos de la vida cotidiana. En consecuencia, a través del juego, los estudiantes refuerzan su autoestima, el proceso de aprendizaje, su identidad, sus habilidades sociales y el respeto por las normas, entre otros aspectos. De manera similar, Escobar en (2020) demostró que el juego permite a los estudiantes desarrollar habilidades sociales, mejorar la comunicación, fortalecer la autoestima y el proceso de integración. En otras palabras, el juego fomenta un mayor compañerismo y facilita la adquisición de aprendizajes significativos.

En relación a los resultados de la tercera hipótesis específica, de acuerdo con el análisis U de Mann-Whitney, donde el valor de significancia (sig.) es de 0,679, siendo mayor que 0,05 ($p > 0,05$), se concluye que se acepta la hipótesis nula (H_0). Por lo tanto, no se encuentran diferencias significativas en lo que respecta a la participación en juegos cooperativos entre estudiantes de educación primaria pertenecientes a instituciones educativas públicas y privadas. De manera similar, se destaca que un 53,3% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada manifiestan que practican juegos de cooperación casi siempre durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, el 31,1% afirma hacerlo con frecuencia. En el caso de la institución pública, un 52,2% de los estudiantes afirman participar en juegos de cooperación casi siempre durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mientras que un 32,2% lo hacen con frecuencia. Este resultado se alinea con lo expresado por Iguiní en 2020, quien demostró que la implementación de juegos en el proceso educativo crea un entorno propicio para el aprendizaje cooperativo, mejorando las relaciones interpersonales y fomentando el desarrollo integral del estudiante. Además, el juego cooperativo permite adquirir habilidades como empatía, tolerancia y respeto hacia los demás. Asimismo, la enseñanza basada en estrategias de juego motiva el trabajo y conduce a un mayor logro en los aprendizajes. Por su parte, Puchaicela en 2018 demostró que la incorporación de juegos como estrategia de enseñanza tuvo un impacto significativamente positivo en el proceso de aprendizaje de matemáticas, específicamente en la adición y sustracción.

En el resultado de la cuarta hipótesis específica, según el análisis U de Mann-Whitney, donde el valor de significancia (sig.) es de 0,484, siendo mayor que 0,05 ($p > 0,05$), se concluye que se acepta la hipótesis nula (H_0). Por lo tanto, no se encuentran diferencias significativas en lo que respecta a la participación en juegos de estrategias entre estudiantes de educación primaria pertenecientes a instituciones educativas públicas y privadas. En otras palabras, se observa que un 52,2% de los estudiantes de la Institución Educativa Privada indican que practican juegos de estrategias con frecuencia durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, el 33,3% afirma hacerlo casi siempre. En el caso de la institución educativa pública, un 45,6% de los estudiantes mencionan participar en juegos de estrategias con frecuencia durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mientras que un 41,1% lo hace casi siempre. Este patrón concuerda con lo expuesto por Aguilar y Fonseca (2020), quienes destacaron que la estrategia del juego beneficia de manera efectiva el proceso de aprendizaje de la tabla de multiplicar. Además, la implementación de juegos por parte de los docentes crea un ambiente positivo para el trabajo académico entre los estudiantes. En una línea similar, Navarro y Pabón (2020) expresaron que el uso de juegos como recurso pedagógico permite la participación activa de los estudiantes. Por ende, se concluyó que el juego se convierte en un aliado ideal para la enseñanza, ya que fomenta la imaginación, la creatividad y el desarrollo integral del niño, abarcando aspectos físicos, intelectuales, motores, emocionales y la práctica de valores.

En este sentido, se llegó a concluir que tanto las instituciones educativas públicas y privadas emplean el juego en el proceso de enseñanza y aprendizajes. Los resultados fueron contrastados por otros estudios realizados por diversos autores quienes en algunos casos coinciden por lo expuesto en el resultado. El presente trabajo de investigación servirá como antecedente para trabajos posteriores que se efectúen con la finalidad de contribuir a la mejora de la calidad educativa.

Conclusiones

1. Se llegó a demostrar que no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022, tal como se muestra en la prueba de no paramétrica de la U de Mann-Whitney con un resultado de $p = 0,084 > 0,05$ ($p < 0,05$).
2. Se llegó a demostrar que no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego sensorial entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022, tal como se muestra en la prueba de no paramétrica de la U de Mann-Whitney con un resultado de $p = 0,501 > 0,05$ ($p > 0,05$).
3. Se llegó a demostrar que existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de construcción entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022, tal como se muestra en la prueba de no paramétrica de la U de Mann-Whitney con un resultado de $p = 0,007 > 0,05$ ($p > 0,05$).
4. Se llegó a demostrar que no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego cooperativo entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022, tal como se muestra en la prueba de no paramétrica de la U de Mann-Whitney con un resultado de $p = 0,679 > 0,05$ ($p > 0,05$).
5. Se llegó a demostrar que no existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de estrategias entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022, tal como se muestra en la prueba de no paramétrica de la U de Mann-Whitney con un resultado de $p = 0,484 > 0,05$ ($p > 0,05$).

Recomendaciones

1. Al Ministerio de Educación, desarrollar cursos en su plataforma de Perú Educa en donde los docentes puedan ser capacitados sobre diferentes tipos de juegos para aplicarlos en las diversas áreas que enseñen.
2. A la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, incentivar congresos o conversatorios dirigidos a docentes sobre la aplicación del juego en sus sesiones de clase de las diversas áreas curriculares y de esta manera incentivar a los docentes a generar cambios a la hora de dictar clases.
3. A la dirección de la institución educativa, explicar con más profundidad la importancia de los juegos en el dictado de clases, ya que es una herramienta que ayuda a un mejor aprendizaje en los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Abanto, W. I. (2016). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación. Módulo de trabajo*. Trujillo: Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo. <https://acortar.link/jvh8UE>
- Achavar, C. C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro Educativo*, 33, 115-122.
- Aguilar, N. S. y Fonseca, M. del C. (2020) *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la multiplicación en la asignatura de Matemáticas con los estudiantes de tercer grado “B” de Primaria del turno matutino del Colegio Público “Nueva Vida”, Distrito II Municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua en el segundo semestre del 2020 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua] Repositorio Institucional UNAN*. <https://acortar.link/TKeQqf>
- Archenti, N. (2012). *El sondeo*. En Marradi, A., Archenti, N., & Piovani, J. I. (2012). Metodología de las ciencias sociales (pp. 179-190). <https://acortar.link/JTWWoF>
- Aristizabal, J. (2016). El juego como estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 125-117.
- Becerra, F. (2017). *El juego para mejorar el rendimiento académico del 1^{er} grado de la I.E. N° 50645 de Tampopata* (tesis de maestría). Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú.
- Borghi, B. Q. (2010). *Educación en el 0-3*. Barcelona: Graó.
- Bruner, J (2003). *El juego pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Associació de Mestres Rosa Sensat.
- Cabanillas, G. (2011). *Metodología de la investigación pedagógica*. Lima: Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

- Campos, G., cárdenas, F., Huerta, D. V. y Verástegui, A. (2020). *El rol de los juegos en los tres niveles de educación básica del colegio Melitón Carvajal durante el año 2019* [Tesis de pregrado, Universidad de Lima] Repositorio Institucional UL. <https://acortar.link/KQlraj>
- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. [Tesis de pregrado, Universidad de Chile]. Archivo digital. <https://acortar.link/gB6jAM>
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales ReHuSo*, 5(2), 70-84. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf>
- Cerda, E. (2017). *Influencia de los juegos como recurso didáctico en el aprendizaje significativo del área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya- Ate Vitarte*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle” - La Cantuta]. Repositorio Institucional UNE. <https://acortar.link/215bSC>
- Cromwell, E. (2000). *Preparación para fomentar la educación de la primera infancia: un plan de estudios integral para niños de 2 a 5 años*. Boston: Ally and Bacon.
- Escobar, D. J. (2020). *Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica] Repositorio Institucional UNH. <https://acortar.link/TZcjP3>
- Fergus, H. (1999). *El juego. Su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente*. <https://acortar.link/B1VOLx>
- Galindo, C. S. (2018). *Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes] Repositorio Institucional UNT. <https://acortar.link/F8QTUC>

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6.^a ed.).

Mc Graw-Hill Education. <https://acortar.link/4hqOE>

Hernández, E. (2006). *Metodología de la investigación. Cómo escribir una tesis*. Escuela

Nacional de Salud Pública. <https://acortar.link/m6FR11>

Huaranga, M. R. (2021). *Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del*

área de ciencia y ambiente de los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E.

21578 de Paramonga de la provincia de Barranca – 2014 [Tesis de pregrado,

Universidad San Martín de Porres, Perú]. Repositorio Institucional USMP.

<https://acortar.link/5EcM3M>

Iguiní, Y. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza* [Trabajo de investigación, Consejo

de Formación en Educación - Administración Nacional de Educación Pública,

Uruguay] Repositorio de Investigación CFE-ANEP. <https://acortar.link/YbZLhq>

Leandro, M. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la*

motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa

Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020 [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los

Ángeles de Chimbote, Perú] Repositorio Institucional ULADECH.

<https://acortar.link/iyZUPm>

Luna, G. (2017). *Juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de las*

operaciones matemáticas en alumnas de primaria de la I.E N° 7080. 2016. [Tesis de

maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

<https://acortar.link/EGuIGV>

Mariotti, F. (2011). *La redacción y los juegos*. México: Trillas.

Meneses, J. (s.f.). *El cuestionario*. <https://acortar.link/eshnVX>

- Michnick, R., Hirsh-Pasek, K. y Singer, D. (2006). *Jugar aprendiendo. Cómo el juego motiva y potencia el crecimiento cognitivo y socioemocional de los niños*. Nueva York: Oxford University Press.
- Minerva, C., (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Moor, P. (1977). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Navarro, A. y Pabón, Y. (2020). *El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma* [Tesis de pregrado, Universidad de la Costa, Colombia] Repositorio Institucional CUC.
<https://acortar.link/IxVHLV>
- Ñaupas, H. (2009). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis*. Lima: gráfica Retai. S.A.C.
- Orellana, G. y Huamán, L. (1999). *Diseño y elaboración de proyectos de investigación pedagógica*. Huancayo: Instituto Andino de Pedagogía.
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas aprendizaje y enseñanza de las ciencias naturales: un enfoque lúdico. *Revista de enseñanza de las ciencias*, 6(2), 298-275.
- Philco, R. A. (2009). Los juegos didácticos como parte estratégica en el desarrollo matemático en niños y niñas de primaria. *Cepies*, 1(1), 258-219
- Piaget, J. (1961) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Portilla, M. y Roque, E. (2003). *Metodología de la investigación científica*. Juan Gutemberg.
- Puchaicela, D. I. (2018). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja, Ecuador] Repositorio Institucional UNL. <https://acortar.link/OO4rTl>

- Sánchez, L. U. (2021). *El uso del juego como estrategia de enseñanza para la adición y sustracción, aplicado por una docente en estudiantes de primer grado de una Institución Pública de Lima Metropolitana* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Institucional PUCP. <https://acortar.link/3WRChZ>
- Stephens, K. (2009). Juego imaginativo durante la infancia: necesario para alcanzar su máximo potencial. *Child Care Exchange Magazine. Promoting the Value of Play*. Exchange Press.
- Valderrama, S. (2007). *Pasos para Elaborar Proyectos y Tesis de Investigación Científica*. Editorial San Marcos, primera edición, Lima – Perú.
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. San Marcos.
- Vygotsky, L. S. (1978) *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Sarmiento, M. I. (2012). *Importancia de los juegos sensoriales en el desarrollo cognitivo, de los niños de pre-básico paralelo único del Centro de Desarrollo Integral Cristy, de la ciudad de Ambato* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional UTA. <https://acortar.link/9JJc5H>
- De Castro, C. y Escorial, B. (2006). El juego de construcción: Una experiencia matemática para la Escuela Infantil. *INDIVISA*, 1(15), 15-17. <https://acortar.link/Fhma9A>
- Sarlé, P.; Rodríguez, I.; Rodríguez, E. (2019). Juego con objetos y juego de construcción: Casas, cuevas y nidos. OEI - UNICEF. <https://n9.cl/dxuen>
- Arranz, E. (2017). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Semillas de paz. <https://acortar.link/ukZ80Z>

Corbalán, F. (1997). Juegos de estrategia y resolución de problemas: análisis de estrategias y tipología de jugadores en el alumnado de secundaria. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona. Bellaterra. <https://acortar.link/GY8qNs>

Krulik, S. y Rudnick, J. A. (1984). *Rethinking Video Games*. The Futurist.

Anexos

Anexo 1

Matriz de consistencia

Tesis: Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

Presentado por: Br. Nakira Huaytalla Chumbile

Asesor: Dr. Alejandro Máximo Huamán De La Cruz

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general Pg. ¿En qué se diferencia la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022? Problemas específicos: 1. ¿En qué se diferencia la práctica del juego sensorial en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022? 2. ¿En qué se diferencia la práctica del juego de construcción en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022? 3. ¿En qué se diferencia la práctica del juego cooperativo en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022? 4. ¿En qué se diferencia la práctica del juego de estrategias en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022?	Objetivo general Og: Comparar la la práctica del juego en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. Objetivos específicos: 1. Diferenciar la la práctica del juego sensorial en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. 2. Contrastar la práctica del juego de construcción en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. 3. Contraponer la práctica del juego cooperativo en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. 4. Cotejar la práctica del juego de estrategias en los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.	Hipótesis general Hg: Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. Hipótesis específicas: 1. Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego sensorial entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. 2. Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de construcción entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. 3. Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego cooperativo entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022. 4. Existen diferencias significativas sobre la práctica del juego de estrategias entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.	Práctica del juego Dimensiones • Juego sensorial • Juego de construcción • Juego cooperativo • Juego de estrategia	Enfoque: cuantitativo Tipo de investigación: Básica Diseño de investigación: No experimental – descriptivo comparativo Población Estuvo constituida por 360 estudiantes de educación primaria constituido por las siguientes instituciones: • 180 estudiantes de educación primaria de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” del distrito de Ayacucho, 2022. • 180 estudiantes de educación primaria de la institución educativa “Santa María” del distrito de Ayacucho, 2022. Muestra Estuvo constituida por 60 estudiantes de educación primaria constituido por las siguientes instituciones: • 60 estudiantes del IV ciclo de educación primaria de los Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala” del distrito de Ayacucho, 2022. • 60 estudiantes del IV ciclo de educación primaria de la institución educativa “Santa María” del distrito de Ayacucho, 2022. Muestro: No probabilístico. Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Validez: Juicio de expertos Confiabilidad: Alfa de Cronbach Técnicas de procesamiento de datos: Se procesó con el SPSS – 27. Resultados a nivel descriptivo: tablas de frecuencias Resultados a nivel inferencial: U de Mann Whitney

Anexo 2

Instrumentos de acopio de datos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

CUESTIONARIO PRÁCTICA DEL JUEGO

Presentación:

Estimado alumno, por favor solicito su apoyo respondiendo el siguiente cuestionario; cuyo objetivo es, recopilar la información sobre la práctica del juego en el desarrollo de las sesiones de enseñanza aprendizaje.

Instrucciones:

- Elija una solo alternativa como respuesta.
- No hay respuestas malas ni buenas
- Los valores son las siguientes:

Valores	Totalmente en desacuerdo	En Desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Código	1	2	3	4	5

PRÁCTICA DEL JUEGO		VERIFICACIÓN				
Nº	Juego sensorial	1	2	3	4	5
1	El docente realiza juegos que incluyan los sentidos					
2	El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases					
3	Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo					
4	Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros					
5	Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros					
Juego de construcción		1	2	3	4	5
6	Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes					
7	Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados					
8	Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes					

9	Los juegos realizados, impulsan su creatividad					
10	Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión					
Juego cooperativo		1	2	3	4	5
11	Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo					
12	Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros					
13	Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros					
14	Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros					
15	Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros					
Juego de estrategia		1	2	3	4	5
16	Los juegos realizados, se centran en la resolución de problemas					
17	Los juegos que se practican contribuyen a que se concentre más					
18	Los juegos que se realizan fomentan que use los conocimientos aprendidos en clase					
19	Los juegos que practica requieren de la ayuda de libros o demás información					
20	Los juegos que se practican son complicados de desarrollar					

¡Gracias por su apoyo!

Anexo 3

Ficha técnica

Nombre del instrumento	Cuestionario sobre la práctica del juego
Autor	García Paz, Verónica Mercedes
Año	2022
Procedencia	Lima - Perú
Administración	Individual o colectivo
Ámbito de aplicación	Evaluar la práctica del juego
Tiempo de aplicación	20 a 25 minutos aproximadamente
Ítems	20 preguntas
Instrumento disponible en:	https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84276/Garcia_P_VM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Significación	El objetivo del instrumento es medir la práctica del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje
Áreas que mide (Dimensiones)	• Juego sensorial • Juego de construcción • Juego cooperativo • Juego de estrategia
Validez	El instrumento fue validado mediante juicio de expertos.
Confiabilidad	Resultado coeficiente Alfa de Cronbach, 0,833, el instrumento presenta una consistencia interna de nivel muy buena.
Escala de medición	Se utilizó un cuestionario tipo Likert con los siguientes valores: 1 = Totalmente en desacuerdo 2 = Desacuerdo 3 = Neutral 4 = De acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo Recategorización 1 = Rara veces 2 = A menudo 3 = Frecuentemente 4 = Casi siempre 5 = Siempre

Anexo 4

Resultados de validez de instrumentos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

Título de la Investigación: Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

Nombre del instrumento motivo de la evaluación:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																	82			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																	82			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		86		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	85			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	85			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																		87		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																		89		
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																	84			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		89		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		88		

PROMEDIO DE VALORACIÓN 86%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) ☒ Muy Buena

Nombres y Apellidos	OSCAR ZOSIMO YUPANQUI TACO	DNI	28286266
Título Profesional	LICENCIADO		
Especialidad	LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
Grado Académico	LICENCIADO		
Mención	EDUCACIÓN PRIMARIA		

Lugar y Fecha:


Firma

DNI: 28286266



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

Título de la Investigación: Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

Nombre del instrumento motivo de la evaluación:

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																	83			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																	81			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	82			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	81			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	83			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																	85			
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																	85			
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																		86		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																		87		
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																		90		

PROMEDIO DE VALORACIÓN

84.2%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena ☒ e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Boris Abel Monzoza Tovar	DNI	70418834
Título Profesional	LICENCIADO		
Especialidad	PRIMARIA		
Grado Académico	LICENCIADO		
Mención	EDUCACIÓN PRIMARIA		

Lugar y Fecha:



Firma

DNI: 70418834



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

Título de la Investigación: Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022.

Nombre del instrumento motivo de la evaluación: QUESTIONARIO

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																80				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																80				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80				

PROMEDIO DE VALORACIÓN

800

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular ☒ Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	LINDA CRISTINA AUCCATOMA	DNI	44952489
Título Profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN FÍSICA		
Especialidad			
Grado Académico	LICENCIADA		
Mención	EDUCACIÓN FÍSICA		

Lugar y Fecha: Ayacucho 12/09/22.

Firma

DNI:

44952489

Anexo 5

Consentimiento Informado

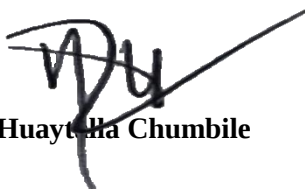
El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante. La presente investigación es conducida por Nakira Huaytalla Chumbile, Bachiller en Ciencias de la Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. El objetivo de esta investigación es comparar la práctica del juego en estudiantes de educación primaria en una institución educativa pública y privada en el distrito de Jesús Nazareno y Ayacucho.

Si usted como maestra de aula autoriza a los estudiantes participar de este estudio se le pedirá responder un cuestionario sobre la práctica del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esto tomará aproximadamente 20 minutos de su tiempo. La participación de este estudio estrictamente voluntarias. La información que se recoja será estrictamente confidencial siendo codificados mediante un número de identificación por lo que serán de forma anónima, por último, solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. Una vez transcritas las respuestas los cuestionarios se destruirá. Si tiene alguna duda de la investigación puede hacer las preguntas que requiera en cualquier momento durante su participación. Igualmente puede informar a los alumnos dejar de responder el cuestionario sin que esto le perjudique.

De tener preguntas sobre su participación en este estudio puede contactar a Nakira Huaytalla Chumbile, al celular 926242630 o nakira.huaytalla.04@unsch.edu.pe
Agradecida desde ya para su valioso aporte.

Atentamente,



Nakira Huaytalla Chumbile

Anexo 6

Resultado de confiabilidad de instrumento

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,849	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	65,70	103,122	,604	,837
VAR00002	66,90	103,878	,425	,843
VAR00003	65,90	106,100	,368	,845
VAR00004	65,70	102,011	,670	,834
VAR00005	66,50	103,611	,524	,839
VAR00006	66,20	100,844	,946	,829
VAR00007	66,90	115,656	-,095	,863
VAR00008	66,80	95,289	,588	,835
VAR00009	67,20	92,400	,689	,829
VAR00010	65,40	106,489	,530	,841
VAR00011	66,10	112,989	,036	,857
VAR00012	66,60	104,933	,717	,837
VAR00013	66,10	94,989	,637	,832
VAR00014	65,80	107,289	,285	,849
VAR00015	66,50	104,278	,426	,843
VAR00016	66,00	102,667	,520	,839
VAR00017	66,70	109,789	,157	,854
VAR00018	66,30	101,122	,914	,830
VAR00019	67,00	110,444	,103	,858
VAR00020	65,90	107,433	,262	,850

Anexo 7*Constancia sobre la aplicación de los instrumentos*

CELEBRACIÓN DE LA UNIDAD
Santa María "Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO

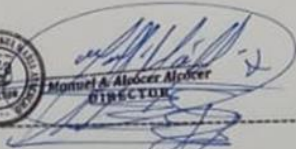
El Director de la Institución Educativa Santa María de Ayacucho, deja constancia que la señorita:

HUAYTALLA CHUMBILE, Nakira

Egresada de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Aplicó el proyecto de: **ESTUDIO COMPARATIVO SOBRE LA PRACTICA DEL JUEGO ENTRE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA Y PRIVADA. AYACUCHO, 2022**, en la Institución que dirijo, en los estudiantes de los grados de 3ro, 4to y 5to de primaria.

Se le expide la presente para los fines convenientes.

Ayacucho, 10 de febrero del 2023

 
Manuel Armando Alcócer Alcócer
DIRECTOR

Jirón 9 de Diciembre 377 Teléfono: 922972963 iepsantamaria@gmail.com


UNSCH

 FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

 PLANTELES DE APLICACIÓN
"GUAMÁN POMA DE AYALA"

"Año del Fortalecimiento de Soberanía Nacional"

EL DIRECTOR DE LOS PLANTELES DE APLICACIÓN "GUAMÁN POMA DE AYALA" DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA;

HACE CONSTAR

Que, la Señorita **NAKIRA HUAYTALLA CHUMBILE**, identificada con DNI N° 73353280, exalumna EGRESADA de la Especialidad de Educación Primaria de la Escuela Profesional de Educación Primaria, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, ha aplicado el Proyecto de Tesis **"ESTUDIO COMPARATIVO SOBRE LA PRACTICA DEL JUEGO ENTRE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA Y PRIVADA. AYACUCHO, 2022"**, con los estudiantes del 3er. Grado "A" 4to. Grado "A" y 5to. Grado "A" de educación primaria de los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala", quien culminó satisfactoriamente con su trabajo de investigación y aplicación del instrumento de cuestionario, los días 20, 21 y 22 de setiembre 2022, bajo la supervisión de los docentes Lic. Lucio Girón Molina 3er grado, Lic. Manuel Pinco Alarcón 4to grado Mg, Celia García Panto 5to grado.

Quien, durante su permanencia ha demostrado responsabilidad, puntualidad y dedicación.

Se expide la presente constancia a solicitud de parte del interesada, para los fines que estime por conveniente.

Ayacucho, 30 de diciembre del 2022

C.c.
Archivo
APR/aef

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLANTELES DE APLICACIÓN "GUAMÁN POMA DE AYALA"

[Firma]
Dr. Alberto X. Palomino Rivera
DIRECTOR

PLANTELES DE APLICACIÓN
"GUAMÁN POMA DE AYALA"
Pje. San Joaquín 101
Ciudad Universitaria Módulos - Ayacucho
☎ oficina.tramites-pagopa@unich.edu.pe
📍 Pogo Ulich

Anexo 8
Fotografías



Estudiantes de los PA “Guamán Poma de Ayala” resolviendo el cuestionario



Estudiantes de los PA “Guamán Poma de Ayala” resolviendo el cuestionario



IE “Santa María” resolviendo el cuestionario



IE “Santa María” resolviendo el cuestionario



**UNSCH FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN**

EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de la interesada, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución pública y privada. Ayacucho, 2022**, presentado por la estudiante **Nakira HUAYTALLA CHUMBILE**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Primaria** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la Facultad de Ciencias de la Educación, con **resultado de informe final del software turnitin de 23% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por el director de la Escuela Profesional de Educación Primaria, se expide la presente constancia a petición de parte con solicitud de fecha 20 de noviembre de 2023 y boleta de venta electrónica N° 10-00003159, para los fines que estime conveniente

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en siete folios.

Ayacucho, 05 de diciembre de 2023

c.c.: Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAMÍREZ TUMBÁLOBOS HUAMANÍ
DECANO

Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022

por Nakira HUAYTALLA CHUMBILE

Fecha de entrega: 03-dic-2023 04:58p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2246336059

Nombre del archivo: Tesis_de_Nakira_Huaytalla.pdf (2.52M)

Total de palabras: 14509

Total de caracteres: 82099

Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución educativa pública y privada. Ayacucho, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

10%

PUBLICACIONES

18%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Nacional de San
Cristóbal de Huamanga

Trabajo del estudiante

4%

2

Chipana, Susana Llaguarimay | Quispe
Huauya, Maribel. "Estudio Comparativo de las
Habilidades Grafomotoras Entre los
Estudiantes del Primer Grado de Primaria de
una Institución Educativa Pública y Otra
Privada del Distrito de Chorrillos, 2017",
Pontificia Universidad Catolica del Peru
(Peru), 2022

Publicación

2%

3

repositorio.unan.edu.ni

Fuente de Internet

2%

4

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.unheval.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6	kattiafloreschupillon.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
8	medicinapsicologica.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	www.formaciondocente.com.mx Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC Trabajo del estudiante	1 %
14	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
15	felixrodriguezisidro.files.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

17	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	sistema.editoraartemis.com.br Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Trabajo del estudiante	<1 %
22	1library.co Fuente de Internet	<1 %
23	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER NAKIRA HUAYTALLA CHUMBILE, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

En la ciudad de Ayacucho a los seis días del mes de febrero del año dos mil veinticuatro, siendo a horas las once de la mañana, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Dr. Luis Lucio Rojas Tello, el Dr. Heber Yacca Poma y el Mg. Wilmer Rivera Fuentes (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **Estudio comparativo sobre la práctica del juego entre los estudiantes de educación primaria de una institución pública y privada. Ayacucho, 2022**, presentada por la Bachiller en Ciencias de la Educación alumna **NAKIRA HUAYTALLA CHUMBILE**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación **Primaria**.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por la recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó a la aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por la sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, ha obtenido un promedio de la nota aprobatoria de DIECISÉIS (16).

Siendo a horas la una de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado, el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamaní (Presidente), el Dr. Luis Lucio Rojas Tello, el Dr. Heber Yacca Poma y el Mg. Wilmer Rivera Fuentes (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 20 de febrero de 2024.

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO

Registro N° 391-2024
Recibo de Tesorería N° 10 - 00009043
Libro N° 04, folios 352 y 353
VRTH/acc.