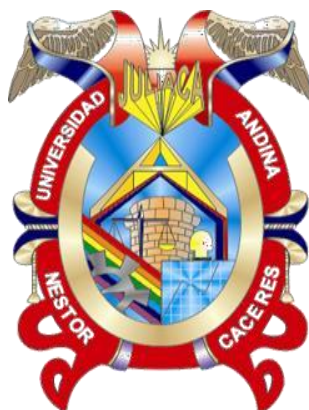




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINITRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA



**JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE
ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO
DE SAN JOSÉ - AZANGARO, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:
RENE NINA HUAYTA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINITRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

JULIACA - PERÚ
2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA
JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024

TESIS PRESENTADA POR:

RENE NINA HUAYTA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:

Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. ARNALDO YANA TORRES

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

ASESOR DE TESIS

:

Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P32



**UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO**



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 561-2024-D-EPG-UANCV/J

Juliaca, 16 de diciembre del 2024

VISTOS:

El expediente N° 2024-015239 presentado por el (a) Bachiller, **RENE NINA HUAYTA**, quien solicita nominación de jurados y Fecha y hora de sustentación de tesis, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez".

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bachiller. **RENE NINA HUAYTA**, con número de DNI. **40874958** y con número de matrícula **21528665**, ha solicitado asignación de jurados, Fecha y hora de sustentación de la tesis titulado: **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024**, para optar el **GRADO de MAGISTER EN EDUCACIÓN** Mención: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez;

Que, de conformidad con lo previsto en el artículo 18° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos, **COMITÉ DE INVESTIGACIÓN**;

Que, mediante Resolución N° 925-2024-USA-EPG/UANCV SE APRUEBA Y AUTORIZA LA EJECUCION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACION y con Resolución N° 1832-2024-USA-EPG/UANCV, se APRUEBA y AUTORIZA EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) titulado: **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024** La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32**;

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos en su artículo 28° **DE LA SUSTENTACIÓN**.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Director de la Escuela de Posgrado mediante acta de sorteo de jurado, con registro N° 00038 de fecha 11 de diciembre del 2024 se nomina jurados.

Que, conforme al artículo 66° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que *la Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación científica original de actualidad y de alto valor científico*;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el artículo 76° del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR APTO para la sustentación presencial del informe final de la investigación (**BORRADOR DE TESIS**), del (la) Bach: **RENE NINA HUAYTA**, para optar el **GRADO de MAGISTER EN EDUCACIÓN**, Mención: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO. - NOMINAR JURADOS para la sustentación presencial y defensa de la tesis a los siguientes docentes ordinarios:

Presidente	: Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer miembro	: Dr. ARNALDO YANA TORRES
Segundo miembro	: Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Asesor	: Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

ARTÍCULO TERCERO. - PROGRAMAR FECHA Y HORA de sustentación como se detalla:

Fecha	: Viernes 20 de diciembre del 2024
Hora	: 03:00 p.m.
Lugar	: Aula N° 310 EPG-UANCV-JULIACA

ARTÍCULO CUARTO. - el Director de la Escuela de Posgrado queda encargado del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, comuníquese y Archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
DIRECCIÓN
JULIACA - PERÚ
Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (s)



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 01832-2024-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 06 de noviembre de 2024

VISTOS:

El Expediente N° 2024-011081 de fecha 05 de Setiembre de 2024, el (la) Bach. RENE NINA HUAYTA, con DNI N° 40874958, código de matrícula N° 21528665, quien solicita Revisión de Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis); INFORME N° 00736-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" del 22 de octubre de 2024, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N°2024-011081 el (la) Bach. RENE NINA HUAYTA, solicita la revisión y aprobación del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) titulado: JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024 Línea de investigación GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32, para optar el GRADO de MAGISTER EN EDUCACIÓN, mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión FAVORABLE al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del ASESOR Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA; y,

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según INFORME N° 00736-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, titulado: JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024 presentado por el (la) Bach. RENE NINA HUAYTA, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como ASESOR al (a) Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Welleslao Condon Quiñ
DIRECTOR (e)



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0925-2024-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 18 de Julio de 2024

VISTOS:

El Expediente N° 2024-06366 de fecha 21 de mayo de 2024, el (la) Bach. RENE NINA HUAYTA, con DNI N° 40874958, código de matrícula N° 21528665, quien solicita Revisión de propuesta de Investigación; INFORME N° 00142-2024-UI-EPG-UANCV y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" del 11 de julio de 2024, que fue revisada por el Comité de Investigación de la Escuela de Posgrado.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, con Expediente N° 2024-06366 el (la) Bach. RENE NINA HUAYTA, solicita la revisión y aprobación de la propuesta de Investigación titulado: **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024** Línea de investigación **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P32**, para optar el **GRADO de MAGISTER EN EDUCACIÓN** con mención en: **ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión **FAVORABLE** a la propuesta de investigación.

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, corroboró la propuesta del **ASESOR Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA**, quien debe estar acreditado y facultado para orientar y ayudar al asesorado en el proceso de elaboración del trabajo de investigación (Tesis) de acuerdo a la **DIRECTIVA N° 004-2019-UANCV-VRAD-OI**; y.

Estando, la opinión favorable del Comité de Investigación, según **INFORME N° 00142-2024-UI-EPG-UANCV** y el Anexo (02 o 03) "Ficha de Opinión de la Propuesta de Investigación" en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, titulado: **JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024** presentado por el (la) Bach. RENE NINA HUAYTA, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RECONOCER, como **ASESOR** al Mgtr. **PERCY GONZALO PUMA PUMA**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Escuela de Posgrado, la Secretaría Académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Wenceslao Corrales Curi
DIRECTOR (b)

DISTRIBUCIÓN:
DIRECCIÓN EPG, INTERESADO.
ARCH. LWCC/cam.



JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZANGARO, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

10%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZÁNGARO, 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	RENE NINA HUAYTA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40874958
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0009-1007-3848
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	PERCY GONZALO PUMA PUMA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29309750
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0224-8651
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: DISTRITO DE SAN JOSÉ País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: AZÁNGARO Distrito: SAN JOSÉ -14.69142, -70.18907 https://maps.app.goo.gl/3iENK3ufWmemX1pG6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	JULIO 2024 – DICIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
 SEGUNDO ORTIZ CANSAYA
 DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo RENE NINA HUAYTA, identificado con DNI

Nro. 40874958 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

“JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZANGARO, 2024

Asesorado por: Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 15 de ENERO del 2025

FIRMA (ASESOR)

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

A mis padres Bartolomé y Juana
Rosa con gratitud.

A mi esposa Blanca Emelda y a
mis hijas Nyanne y Sharon con
amor y cariño quienes han sido
mi fortaleza para completar esta
etapa de mi vida.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Andina
Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca;
por abrirme sus puertas para
culminar este estudio de posgrado y
también agradecer el apoyo y
fortaleza a quienes hicieron posible y
aportaron sus valiosos
conocimientos para hacer realidad
este sueño tan anhelado.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	ix
AGRADECIMIENTO.....	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
ÍNDICE DE FIGURAS	xvii
RESUMEN.....	xviii
ABSTRACT	xix
INTRODUCCIÓN	xx

CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática.....	21
1.2. Formulación del problema	22
1.2.1. Pregunta general	22
1.2.2. Preguntas específicas	22
1.3. Justificación de la investigación.....	23
1.3.1. Justificación teórica	23
1.3.2. Justificación práctica.....	24
1.3.3. Justificación metodológica.....	25
1.4. Objetivos	26
1.4.1. Objetivo general.....	26
1.4.2. Objetivos específicos.....	26



- 1.5. Importancia y alcance de la investigación 27
 - 1.5.1. Importancia de la investigación 27
 - 1.5.2. Alcance de la investigación 28
- 1.6. Limitaciones y delimitaciones de la investigación 28
 - 1.6.1. Limitaciones de la investigación 28
 - 1.6.2. Delimitación de la investigación 28
- 1.7. Hipótesis 29
 - 1.7.1. Hipótesis general 29
 - 1.7.2. Hipótesis específicas 29
- 1.8. Variables e indicadores 30
 - 1.8.1. Conceptualización de variables 30
 - 1.8.2. Operacionalización de variables 31

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

- 2.1. Antecedentes de la investigación 32
 - 2.1.1. Antecedentes Internacionales 32
 - 2.1.2. Antecedentes Nacionales 34
 - 2.1.3. Antecedentes Locales 39
- 2.2. Bases teóricas 41
 - 2.2.1. Juegos lúdicos 41
 - 2.2.2. Aprendizaje significativo 53



2.3. Marco conceptual..... 68

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación..... 74

3.2. Método(s) aplicados a la investigación..... 74

3.3. Tipo de investigación 74

3.4. Nivel de investigación 75

3.5. Diseño de investigación..... 75

3.6. Población y muestra 75

3.6.1. Población 75

3.6.2. Muestra 75

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 75

3.7.1. Técnica 75

3.7.2. Instrumento..... 75

3.8. Confiabilidad y Validez del instrumento 76

3.8.1. Confiabilidad 76

3.8.2. Validez 76

3.9. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis 76

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación, análisis e interpretación de datos..... 77



4.1.1.	Correlación general	78
4.1.2.	Correlaciones específicas 1	79
4.1.3.	Correlaciones específicas 2	80
4.1.4.	Correlaciones específicas 3	82
4.1.5.	Correlaciones específicas 4	83
4.1.6.	Correlaciones específicas 5	84
4.1.7.	Correlaciones específicas 6	85
4.2.	Proceso de la prueba de hipótesis	86
4.2.1.	Hipótesis general	86
4.2.2.	Hipótesis específicas 1	88
4.2.3.	Hipótesis específicas 2	89
4.2.4.	Hipótesis específicas 3	90
4.2.5.	Hipótesis específicas 4	91
5.2.6.	Hipótesis específicas 5	93
4.2.7.	Hipótesis específicas 6	94
4.3.	Discusión de resultados	95
	CONCLUSIONES	98
	RECOMENDACIONES	101
	REFERENCIAS	105
	ANEXOS	113
	Anexo 1: Matriz de consistencia	114



Anexo 2: Matriz de datos 116

Anexo 3: Instrumento

Anexo 4: Validación del instrumento.....

Anexo 5: Evidencia del recojo de información.....



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	31
Tabla 2 Estadística de fiabilidad	76
Tabla 3 Prueba de normalidad.....	76
Tabla 4 Índices para interpretación de correlaciones.....	77
Tabla 5 Resultado de correlación general	78
Tabla 6 Resultado de correlación específica 1	79
Tabla 7 Resultado de correlación específica 2	81
Tabla 8 Resultado de correlación específica 3	82
Tabla 9 Resultado de correlación específica 4	83
Tabla 10 Resultado de correlación específica 5	84
Tabla 11 Resultado de correlación específica 6	85
Tabla 12 Resultado de prueba de hipótesis general.....	87
Tabla 13 Resultado de prueba de hipótesis específica 1.....	88
Tabla 14 Resultado de prueba de hipótesis específica 2.....	90
Tabla 15 Resultado de prueba de hipótesis específica 3.....	91
Tabla 16 Resultado de prueba de hipótesis específica 4.....	92
Tabla 17 Resultado de prueba de hipótesis específica 5.....	94
Tabla 18 Resultado de prueba de hipótesis específica 6.....	95



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultado de correlación general.....	78
Figura 2 Resultado de correlación específica 1	80
Figura 3 Resultado de correlación específica 2	81
Figura 4 Resultado de correlación específica 3	82
Figura 5 Resultado de correlación específica 4	84
Figura 6 Resultado de correlación específica 5	85
Figura 7 Resultado de correlación específica 6	86



RESUMEN

Se realizó un estudio cuyo objetivo principal fue identificar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, así mismo se ha planteado seis objetivos específicos respecto a determinar la relación entre cada una de las dimensiones de los juegos lúdicos frente al aprendizaje significativo; en donde se consideró un muestreo censal de 124 alumnos de la institución mencionada. Como parte de la metodología esta investigación se planteó con un enfoque cuantitativo, hipotético deductivo, de nivel correlacional y con un diseño no experimental; se utilizó como instrumento el cuestionario para evaluar los informes de indagación de los trabajadores. Los resultados evidenciaron que existe una correlación positiva muy fuerte al 93.4% de confianza entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, en términos generales se concluyó que según el estadístico de correlación Rho de Spearman, las dos variables de estudio se relacionan positiva y considerablemente ($R=0.934$); así mismo según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se aceptará H_1 .

Palabras clave: *Juegos, lúdicos, aprendizaje, significativo, estudiantes.*



ABSTRACT

The main objective of this study was to identify the relationship between playful games and meaningful learning of primary school students in the district of San José - Azángaro, 2024. Likewise, six specific objectives were proposed to determine the relationship between each of the dimensions of playful games and meaningful learning, where a census sampling of 124 students from the mentioned institution was considered. As part of the methodology, this research was proposed with a quantitative, hypothetical-deductive, correlational approach and a non-experimental design; a questionnaire was used as an instrument to evaluate the workers' inquiry reports. The results showed that there is a very strong positive correlation at 93.4% confidence between playful games and meaningful learning. Therefore, in general terms, it was concluded that according to Spearman's Rho correlation statistic, the two study variables are positively and considerably related ($R=0.934$); likewise, according to the hypothesis test, the p-value is 0.000, this value is lower than the significance level of 0.05 ($0.000 < 0.05$), consequently, the H_0 hypothesis is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: *Games, playful, learning, meaningful, students.*



INTRODUCCIÓN

Investigar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes de nivel primario puede tener un impacto significativo en diversos aspectos del sistema educativo primario; es por ende que el presente trabajo de investigación suscita determinar la relación de estas variables en los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024.

Cada una de las seis partes que componen esta investigación se centra en una tarea determinada, como mencionar o describir la investigación. Además de esbozar las preguntas generales y particulares que deben responderse, la primera sección suele describir la justificación del estudio. Los objetivos generales y particulares de la investigación se detallan en la segunda sección, que también funcionará como base del estudio. En el contexto de la investigación se proporciona un resumen de los fundamentos teóricos, independientemente de su ubicación (internacional, nacional o local), junto con una descripción del marco teórico conceptual que se empleará y cubrirá en la tercera parte. La cuarta sección presenta las hipótesis generales y específicas de la investigación relacionada. mediante el cual se describen adecuadamente las variables objeto de investigación en el estudio, junto con las técnicas empleadas para su medición e interpretación. Todo el proceso metodológico que se seguirá para llevar a cabo el correspondiente estudio se describe de forma completa y exhaustiva en la quinta parte. En definitiva, el presupuesto, la financiación y la programación del proyecto se incluyen en los temas, aspectos y referencias administrativas de la sección sexta.



CAPÍTULO I

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

La relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes de nivel primario es muy importante y como también es crítica de investigación ya que merece la debida atención desde una grandiosa perspectiva internacional, nacional y local. Tiene sentido que a las instituciones educativas de nivel primario les gustaría ofrecer una mejor enseñanza en materias que promuevan estrategias de enseñanza efectivas y entornos de aprendizaje positivos, los elementos como los juegos lúdicos y las herramientas del aprendizaje significativo, fomentar el decir la verdad, que es crucial para determinar los resultados educativos. Investigar, comprender y lograr una comprensión más profunda de esta relación es esencial si queremos manejar y comprender las dinámicas y dificultades que se desarrollan en los muchos niveles ya existentes.

Respecto a un nivel internacional, los juegos lúdicos cambian según las habilidades y juegos sugerido cómo se abordan, haciendo hincapié al aprendizaje significativo, ente los logros obtenidos de los juegos lúdicos, incorpora una variedad de orígenes socioeconómicos, perspectivas culturales y factores



políticos, sociales y contextuales. Por supuesto, si tomamos a cada país en primer lugar, ofrecen diferentes perspectivas sobre desafíos comunes, diferentes métodos para lograr el éxito y diferentes juegos experimentales como teóricos de los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de las diversas herramientas que se encuentran (Vargas, 2019).

Cada departamento y provincia del país tiene sus propias políticas educativas, incluidas leyes y directrices en donde los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo se desarrollan de una manera adecuada y eficientes guían la gestión pedagógica que cumpla en donde está también el propósito de cada docente y de cada estudiante de educación de nivel primario en donde se analiza la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo, tanto a nivel nacional que sobre pasa las fronteras provinciales, donde se pueden identificar los diversos aspectos, ventajas o desventajas de sus políticas existentes y donde los procesos de toma de decisiones bien informados facilitan el desarrollo de planes y competencias eficaces de los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes de nivel primario.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general

¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?

1.2.2. Preguntas específicas

¿Cómo se relacionan los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?



¿Cómo se relacionan los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?

¿Cómo se relaciona la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?

¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?

¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?

¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Justificación teórica

La capacidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la introducción de componentes del juego en el contexto educativo justifica la teoría de los juegos divertidos y el aprendizaje significativo. Partiendo de la noción de que el juego es una actividad esencial para el aprendizaje y desarrollo de los niños porque les ayuda a expresar sus ideas, investigar su entorno, mejorar su creatividad y desarrollar sus habilidades socioemocionales y psicomotoras, esta teoría pretende explicar cómo aprenden los niños. El juego como aprendizaje significativo se ha vuelto más popular en la educación porque involucra



activamente a los estudiantes y les brinda oportunidades divertidas para explorar, aprender y ampliar sus conocimientos. Los estudiantes pueden desarrollar habilidades a través del juego que mejoran la colaboración, fomentan la innovación y la creatividad y crean conexiones emocionales que les brindan una sensación de seguridad y estabilidad.

Además, con el desarrollo de la educación virtual o E-Learning, los juegos se pueden utilizar como herramientas de aprendizaje interactivo. Como resultado, los estudiantes pueden utilizar la tecnología para compartir sus experiencias con profesores y compañeros.

La filosofía del aprendizaje significativo a través de juegos lúdicos también enfatiza la importancia de una planificación cuidadosa, la adquisición de los materiales adecuados y una mayor inventiva para mantener la atención de los estudiantes. Nuestro objetivo es inculcar un sentido de propósito y significado en el aprendizaje mediante la creación de materiales educativos que incorporan elementos de juegos. Al agregar elementos de juego que permitan a los estudiantes experimentar, descubrir y construir conocimientos de una manera lúdica y significativa, la noción de juego lúdico y aprendizaje significativo se sustenta en su capacidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3.2. Justificación práctica

La capacidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la introducción de componentes del juego en el contexto educativo justifica la teoría de los juegos divertidos y el aprendizaje significativo. La teoría plantea que el juego es una actividad esencial para el aprendizaje y desarrollo de los niños, ya que les permite expresar sus ideas, investigar su entorno, mejorar su creatividad y desarrollar sus habilidades psicomotoras y socioemocionales. El juego como



aprendizaje significativo se ha vuelto más popular en la educación porque involucra activamente a los estudiantes y les brinda oportunidades divertidas para explorar, aprender y ampliar sus conocimientos. Los estudiantes pueden desarrollar habilidades a través del juego que mejoran la colaboración, fomentan la innovación y la creatividad y crean conexiones emocionales que les brindan una sensación de seguridad y estabilidad.

La filosofía del aprendizaje significativo a través de juegos lúdicos también enfatiza la importancia de una planificación cuidadosa, la adquisición de los materiales adecuados y una mayor inventiva para mantener la atención de los estudiantes. Nuestro objetivo es inculcar un sentido de propósito y significado en el aprendizaje mediante la creación de materiales educativos que incorporan elementos de juegos. La capacidad de los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al introducir aspectos del juego que permitan a los estudiantes experimentar, descubrir y construir conocimientos de una manera divertida y significativa justifica la noción.

1.3.3. Justificación metodológica

Su capacidad para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la introducción de componentes lúdicos en el aula justifica metodológicamente la teoría del juego lúdico y el aprendizaje significativo. La premisa subyacente de esta metodología es que el juego es una actividad esencial para el crecimiento y aprendizaje de los niños porque les brinda la oportunidad de explorar, probar cosas nuevas y aprender de una manera agradable y significativa. El deseo y la dedicación de los estudiantes al estudio aumentan cuando se utilizan juegos entretenidos como enfoque de enseñanza porque estimulan la participación. Al aplicar las ideas y habilidades que aprenden a través de los



juegos en un ambiente divertido y útil, los estudiantes pueden comprender y recordar mejor el material. Los juegos lúdicos también animan a los alumnos a comunicarse, colaborar y funcionar como equipo.

El enfoque de utilizar juegos entretenidos también permite personalizar la instrucción según los requisitos e intereses únicos de cada estudiante. Para garantizar que todos los estudiantes puedan participar y beneficiarse del proceso de aprendizaje, los juegos se pueden desarrollar de manera flexible para satisfacer una variedad de estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. El potencial de los juegos atractivos y el aprendizaje significativo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje al ofrecer un enfoque útil, inspirador y personalizado sirve como base metodológica para su justificación. La participación, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades críticas de los estudiantes se promueven mediante la introducción de componentes de juego en el aula.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024

1.4.2. Objetivos específicos

Identificar la relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Identificar la relación entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Identificar la relación entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Identificar la relación entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Identificar la relación entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

1.5. Importancia y alcance de la investigación

1.5.1. Importancia de la investigación

La investigación sobre la relación entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel primario es crucial porque promueve un enfoque educativo que va más allá de la transmisión de conocimientos. Los juegos lúdicos estimulan la motivación, la creatividad y la participación activa de los estudiantes, fomentando un entorno donde desarrollan habilidades de autorregulación y toma de decisiones. Esto no solo mejora el rendimiento académico, sino que también sienta las bases para un aprendizaje continuo, preparando a los alumnos para enfrentar los desafíos educativos y personales a lo largo de su vida.



1.5.2. Alcance de la investigación

El alcance de esta investigación se centra en comprender cómo las dinámicas lúdicas pueden ser utilizadas como herramientas pedagógicas dentro del aula, específicamente en el nivel primario. El estudio busca evaluar tanto el impacto inmediato en la motivación y el rendimiento de los estudiantes como los cambios a mediano plazo en su capacidad de gestionar su aprendizaje de forma independiente. Además, pretende ofrecer recomendaciones prácticas para los docentes, orientadas a integrar actividades lúdicas en el currículo, y generar evidencia empírica que pueda ser considerada en futuras políticas educativas enfocadas en la promoción del aprendizaje autónomo.

1.6. Limitaciones y delimitaciones de la investigación

1.6.1. Limitaciones de la investigación

Una de las principales limitaciones de esta investigación radica en la variabilidad del contexto educativo, ya que los resultados pueden diferir según la disponibilidad de recursos lúdicos, la capacitación del docente y el entorno socioeconómico de los estudiantes. Además, el impacto de los juegos lúdicos en el aprendizaje autónomo puede no ser inmediato, lo que dificulta medir resultados concretos a corto plazo.

1.6.2. Delimitación de la investigación

Esta investigación se delimita al nivel primario, abarcando estudiantes de entre 6 y 12 años en instituciones educativas formales. El estudio se centró en evaluar el uso de juegos lúdicos exclusivamente dentro del contexto escolar, dejando fuera intervenciones realizadas en entornos extracurriculares. Asimismo, se abordó juegos lúdicos diseñados para potenciar habilidades cognitivas y socioemocionales relevantes para el aprendizaje autónomo, sin considerar otro tipo de juegos recreativos. La recolección de datos se realizó a través de encuestas a estudiantes



de las instituciones seleccionadas, en un período específico de aplicación de la estrategia pedagógica.

1.7. Hipótesis

1.7.1. Hipótesis general

Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

1.7.2. Hipótesis específicas

Existe relación positiva y significativa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Existe relación positiva y significativa entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Existe relación positiva y significativa entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.



1.8. Variables e indicadores

1.8.1. Conceptualización de variables

Variable 1: Juegos Lúdicos:

Las actividades lúdicas son definidas como actividades estructuradas que integran diversión y educación, promoviendo el crecimiento de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los involucrados. Estas actividades posibilitan que los estudiantes adquieran conocimientos de manera orgánica, incentivados y independiente, fomentando la capacidad de autorregularse y de tomar decisiones en un entorno seguro y dinámico. De acuerdo con Huizinga (2021), el juego se considera una vivencia profundamente arraigada en la cultura, la cual, al ser incorporada en el ámbito educativo, favorece el desarrollo completo del individuo y potencia su habilidad para solucionar problemas y enfrentar nuevos retos. Este enfoque pedagógico posibilita que el estudiante participe de manera activa en su proceso de aprendizaje y adquiera habilidades esenciales para su desarrollo tanto académico como personal.

Variable 2: Aprendizaje significativo:

El aprendizaje significativo se define como el proceso por el cual los nuevos conocimientos se incorporan de forma coherente en la estructura cognitiva del individuo, estableciendo relaciones con experiencias previas y conocimientos previamente adquiridos. Este método de enseñanza posibilita la retención a largo plazo de la información y su aplicabilidad en diferentes contextos, lo cual promueve la comprensión en profundidad y el desarrollo de habilidades críticas. Según Ausubel (2002), el aprendizaje significativo se produce al conectar el contenido reciente con conceptos pertinentes previamente asimilados por el estudiante. Esta conexión facilita la comprensión y la aplicación activa del conocimiento en contextos prácticos. Este método promueve la autonomía y la motivación del estudiante, lo cual se traduce en un proceso de aprendizaje más eficaz y perdurable.

1.8.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	
Juegos lúdicos (Palacios, 2021)	Juegos recreativos	El juego	
		Clases	
	Tipos de juegos lúdicos	Motivación	
		Individuales	
		Colectivos	
		Estructurados	
		Sensoriales	
		Recreación como bienestar humano	
	Aprendizaje significativo (León, 2020)	Conocimientos	Necesidad
			Recreación
Efectividad de los contenidos desarrollados		Calidad de vida	
		Conocimientos previos	
Fortalecimiento del aprendizaje autónomo		Efectividad de los contenidos	
		Conocimientos que no son olvidados	

Nota. Elaboración propia adaptado de Palacios (2021) y León (2020)



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Sánchez (2021) comenta su trabajo investigativo denominado “El proceso de enseñanza durante la pandemia del covid-19 y el aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga” en donde el presente estudio, titulado El proceso de enseñanza durante la pandemia COVID-19 y los aprendizajes significativos de los estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica del CEC Unidad Educativa del cantón Latacunga, se basa en una variedad de estudios, libros, sitios web, y revistas. Según esta definición, el proceso de enseñanza es la etapa en la que un docente imparte conocimientos utilizando estrategias, herramientas y métodos que ayudan a los niños a aprender y desarrollarse como adultos críticos, reflexivos y capaces que puedan contribuir a la sociedad a través de sus conocimientos. El aprendizaje significativo es la interacción entre el conocimiento previo y el conocimiento recién adquirido en una situación donde los estudiantes son los agentes principales de su educación. Los diversos temas y subtemas de la investigación se muestran en el marco teórico. El enfoque cualitativo, el nivel investigativo descriptivo



y la modalidad bibliográfica documental caracterizan la investigación. 21 alumnos y 1 profesor componen el alumnado. La metodología de investigación se aplicó con la encuesta basada en cuestionarios. Los medios, la sociedad, la cultura y la tecnología son las áreas de estudio. Al finalizar el trabajo de grado se descubrió que las dificultades de los niños con las herramientas y procedimientos requeridos para impartir estas clases en las materias de EGB repercutieron negativamente en el proceso de enseñanza y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Vargas (2019) realizó un trabajo investigativo denominado "Aprendizaje significativo para mejorar la competencia uso comprensivo del conocimiento científico en las ciencias naturales de grado quinto de primaria" El título de este estudio es fomentar el aprendizaje para mejorar la competencia en la aplicación integral del conocimiento científico en las ciencias naturales en el quinto grado de la escuela primaria. De acuerdo con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, que sostiene que es fundamental tener en cuenta los conocimientos previos de un individuo durante el proceso educativo para ayudarlo a establecer una conexión entre lo que ya sabe y lo que necesita aprender, la tesis se centra en utilizar estrategias didácticas de aprendizaje significativo para ayudar a los estudiantes a ser más competentes en la aplicación del conocimiento científico de manera integral. Su objetivo es certificar el plan de intervención respaldado por Aprendizaje Significativo destinado a mejorar la competencia en el uso integral de la información científica. rivalidad, durante los martes de pruebas se dedican a un programa que ayuda a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico mediante la aplicación y retroalimentación sobre las pruebas de competencias creadas en el marco autorizado por las pruebas conocidas. Romero (2022) "Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento del Aprendizaje Significativo de la Lectoescritura". La enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la



escritura se discuten en este proyecto de grado a la luz de competencias y aprendizajes importantes, con énfasis en el desarrollo de estrategias didácticas que apoyen este objetivo. Este estudio pretende examinar los mecanismos de mediación que apoyan la adquisición significativa de alfabetización en la educación secundaria desde una perspectiva pedagógica didáctica. Se utilizan tres herramientas (una prueba de diagnóstico, entrevistas individuales y grupales y análisis documental) en un enfoque metodológico mixto para abordar el tema. Los principales hallazgos enfatizan que tanto el educador como el alumno son participantes esenciales en la promoción de la mediación didáctica, lo que a su vez fortalece el crecimiento de habilidades de alfabetización relevantes y contextualizadas. Se concluye la necesidad de crear estrategias pedagógicas que impulsen la creación de conocimientos de los estudiantes de manera sinérgica e integradora, demostrando su capacidad de leer y escribir en diversos entornos que se alineen con ellos.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Leon (2020) comenta en su investigación denominada "Aprendizaje significativo y rendimiento académico en la asignatura de Dietoterapia I, de los estudiantes del cuarto año de la Escuela Profesional de Ciencias de la Nutrición, de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 2019" en donde el objetivo del estudio fue conocer la relación entre aprendizajes destacables y rendimiento académico en la asignatura Dietoterapia I de estudiantes de cuarto año de la Facultad Profesional de Ciencias de la Nutrición de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa en el año 2019. Se realiza una investigación de campo y transversal mediante una técnica cuantitativa. La población de estudio la constituyeron estudiantes de cuarto año. Los instrumentos utilizados para la recolección de información fueron el cuestionario, una prueba de Evaluación de Competencias para comprender, analizar y evaluar la



aplicabilidad de los conocimientos adquiridos en la asignatura Dietoterapia I y la ficha de observación documental. Según los hallazgos del estudio, el rendimiento académico de los estudiantes en Dietoterapia I está directa y fuertemente correlacionado con un aprendizaje sustancial. La asociación directa está indicada por el coeficiente de correlación de Pearson, $r = 0,8752$, y la relación significativa está indicada por la prueba R de Pearson, $p < 0,05$, y el coeficiente de determinación, $r^2 = 76,60\%$.

Saavedra (2022) realizó la tesis para obtener la maestría denominada "Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial gotitas de amor Pucallpa 2022". Este estudio tuvo como objetivo incrementar el logro de aprendizaje en matemáticas de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial "Gotitas de amor" Pucallpa 2022 mediante la implementación del Programa Juegos Lúdicos como técnica pedagógica. El objetivo general de este estudio fue mostrar que el programa de juegos de ocio mejora el aprendizaje de matemáticas de niños y niñas de 4 años en la institución principiante descrita anteriormente. Se emplearon estadísticas descriptivas para el procesamiento de datos, mientras que se utilizaron estadísticas inferenciales para la interpretación de variables de acuerdo con los objetivos particulares del estudio. Para probar la hipótesis se empleó la estadística de contraste, que prueba una diferencia significativa en el rendimiento del aprendizaje entre las puntuaciones previas y posteriores a la prueba. En esta prueba se observó $P = 0,001$ menos de 0. Así, se puede decir que el programa de actividades de ocio potenció enormemente el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de 4 años de la Primera Institución Educativa "Gotitas de Amor" Pucallpa 2022.



Reátegui (2019). "Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo" en donde se plantea por la siguiente cuestión: ¿Cómo afectan los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades de comunicación oral de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública Cleofe Arévalo del Águila? con el objetivo de evaluar cómo los juegos recreativos afectan el crecimiento de las habilidades de comunicación oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. La metodología empleada fue el diseño experimental cuantitativo con diseño preexperimental. Se administró un programa de juegos lúdicos y un instrumento para evaluar habilidades comunicativas a los 27 niños de 5 años que conformaron la población y muestra. El programa se llevó a cabo antes y después del quinto cumpleaños de los niños. Cuando se implementó el programa de juegos recreativos el nivel de logro fue del 76%, lo que indica que los niños y niñas de 5 años de la mencionada institución educativa aún no habían alcanzado el nivel requerido de desarrollo de la comunicación oral, estando el 48% de ellos en el nivel requerido. nivel de proceso. La investigación llega a la conclusión de que los niños y niñas de 5 años de la institución educativa correspondiente se benefician de los juegos recreativos en cuanto al desarrollo de sus habilidades de comunicación oral.

Alfaro (2020) realizó el trabajo de investigación denominado "El aprendizaje significativo de la Historia del Perú según la Teoría de Ausubel en los estudiantes del 1º de secundaria de la IE "Uriel García" del Cusco 2014" en donde Esta investigación es de naturaleza cuantitativa, descriptiva y proposicional. Su objetivo es mejorar el aprendizaje en el área de historia del Perú de los estudiantes del primer grado de Educación Secundaria de la I.E. Uriel García del Cusco al diseñar y fundamentar la



propuesta de Ausubel para el aprendizaje significativo. Se aplicó el “perfil psicográfico para el tipo de aprendizaje significativo” a los niveles cursados en el primer año de la enseñanza de Historia de la escuela secundaria. Es claro que estos niveles sólo se cubren, en el mejor de los casos, hasta el segundo nivel (representaciones y conceptos), ignorando el tercer nivel que corresponde a los enunciados. Un total de 261 estudiantes del primer grado de educación secundaria fueron incluidos en la muestra para este estudio, mientras que 1,381 estudiantes de diversos grados a nivel institucional fueron la población investigada. Luego de la validación de estos hallazgos mediante diversas herramientas estadísticas y análisis interpretativos, se creó y fundamentó una propuesta de innovación metodológica contextualizada para el campo con el fin de potenciar el aprendizaje de los estudiantes de primer año de secundaria de la I.E. Uriel García cusqueño en el área de la historia, ante el diagnóstico y revisión de la teoría de Ausubel y otros. Esto eventualmente permitirá a los estudiantes adquirir una perspectiva diferente sobre la historia y su potencial de aprendizaje. La capacidad de ser considerado, cuestionado y asumido en el futuro con una perspectiva más crítica y racional sobre lo realmente ocurrido y el significado de los hechos.

Chipana (2022) comenta en su trabajo investigativo denominado “Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021” en donde el objetivo principal de este estudio fue examinar el impacto que tuvieron las actividades de ocio en los estudiantes de un centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021 en términos de aprendizaje significativo. Este estudio se caracteriza por un muestreo intencionalmente no probabilístico, un diseño cuasiexperimental y una metodología cuantitativa. Hubo sesenta participantes en total: treinta estudiantes de posgrado en el grupo de control



y treinta estudiantes de posgrado en el grupo experimental. Asimismo, se utilizó la herramienta Aprendizaje Significativo de la Lengua Portuguesa (APSIP), que tiene una confiabilidad de .86 y ha sido validada por tres expertos en la materia. Se utilizó el programa y los resultados mostraron que la tasa de respuestas erróneas para la dimensión representaciones disminuyó de 44,17% a 29,17%. El porcentaje de respuestas incorrectas disminuyó del 29,15% al 15,82% en la dimensión conceptos y del 36% al 17,32% en la dimensión proposiciones. Se concluye que, con un tamaño del efecto mediado ($p=0,001$), las actividades de ocio tienen un impacto sustancial en el aprendizaje significativo.

Palacios (2022) comenta en su trabajo investigativo denominado "Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario en la institución educativa integrada N° 15–20347–Santa María–Huaura–2021" en donde el presente estudio, titulado "Los juegos lúdicos como estrategia didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Integrada No. 15 - 20347 - Santa María - Huaura 2021", tiene como objetivo conocer el impacto que tienen estos juegos. como estrategia didáctica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer grado de primaria, teniendo en cuenta el valor y relevancia que hoy tienen este tipo de estrategias tanto dentro como fuera del aula. El proceso se acelera al demostrar la importancia de los juegos en el avance social y cognitivo de los estudiantes en diversas etapas de desarrollo, particularmente en sus primeros años de vida, que son importantes y significativos para su desarrollo general. Se cubrieron temas relacionados con estrategias de instrucción, es decir, métodos que permiten a los estudiantes aprender mediante la investigación, la manipulación y el juego, que facilitan la aplicación de actividades recreativas que apoyan el aprendizaje o, para decirlo de otra manera, juegos. Como



se desprende de los hallazgos de la investigación, los juegos recreativos ayudan a los niños de primer grado a comportarse mejor y a construir vínculos interpersonales más fuertes que les ayudan a vivir en armonía unos con otros y con su entorno.

2.1.3. Antecedentes Locales

Cahui y Gonzales (2018) realizaron un trabajo conjunto de investigación denominado "Juegos didácticos como estrategia de aprendizaje en la resolución de operaciones con números naturales en los estudiantes del 4to. grado de primaria de la I.E.P. N° 70064 San Martín Puno – 2017" en donde la metodología de investigación empleada en este estudio fue de tipo básica, descriptiva, correlacional y de tipo no experimental. La hipótesis planteada fue que, entre los estudiantes de cuarto grado de primaria del I.E.P No. 70064 "San Martín" Puno 2017, el uso de juegos didácticos puede conducir a mejores resultados de aprendizaje en el área de operaciones con números naturales. La población de estudio fue determinada para el propósito de la investigación. Todos y cada uno de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria del IEP No. 70064 "San Martín" de Puno sirvieron como representantes de la población de investigación. Para la investigación se decidió utilizar una muestra censal de veinticinco alumnos. El cuestionario, que se utilizó para medir la primera y segunda variable, fue la principal herramienta de estudio. Los hallazgos demuestran que existe relación entre el aprendizaje de la resolución de operaciones con números naturales y el uso de juegos didácticos en estudiantes de cuarto grado de primaria del I.E.P No. 70064 "San Martín" Puno 2017. La correlación de Spearman indica una buena asociación de 0.710.

Carbajo (2018) realizó el trabajo investigativo denominado "Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018" en donde el objetivo principal del presente estudio,



denominado Técnicas lúdicas en la resolución de problemas en estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018, fue conocer el impacto del uso de estrategias lúdicas en la resolución de problemas. de los problemas entre los alumnos de tercer grado de la escuela primaria en el I.E. Santa Rosa de Lima, Callao, 2018; el tipo de investigación utilizada fue un diseño experimental con método cuantitativo. Había cincuenta estudiantes en la población, una muestra censal y una muestra no probabilística. Se empleó una prueba de evaluación como método de recolección de datos y un cuestionario de 20 ítems con una escala de respuesta dicotómica sirvió como herramienta de recolección de datos. La validez del cuestionario fue confirmada por opiniones de expertos y la estadística de confiabilidad demostró su confiabilidad. Ruderson, KR. Se encontró que la resolución de problemas de ecualización de alumnos de tercer grado de primaria de Santa Rosa de Lima, Callao, en 2018, mejoraba mediante el uso de metodologías de aprendizaje entretenidas.

Cuba (2018) realizó el trabajo investigativo para segunda especialidad denominado "El juego, estrategia principal en el logro de aprendizajes de niños y niñas del I y II ciclo de la IEI Cuna Jardín N° 195 "María Auxiliadora" Puno" en donde este trabajo tiene como objetivo incidir en el uso de tácticas lúdicas en el aprendizaje integral de los estudiantes del IEI Cuna Jardín N° 195 "María Auxiliadora" de Puno. Lo hace mirando el juego desde la perspectiva de las teorías constructivistas, entre otras teorías. Para incrementar el aprendizaje, implementar tácticas lúdicas en los talleres de aprendizaje; organizar grupos de interaprendizaje para proporcionar sesiones de aprendizaje adecuadas; y fomentar la participación de los padres para fomentar el juego en el proceso de aprendizaje son los resultados deseados. Como resultado, la experiencia general de aprendizaje de los alumnos del IEI No. 195 Cuna Jardín "María



Auxiliadora de la ciudad de Puno" se verá mejorada mediante el uso de técnicas de instrucción entretenidas. A partir de 14 educadores del colegio, dos fueron asignados al Ciclo I y doce al Ciclo II, se realizó el diagnóstico. El método utilizado fue encuestas a padres y profesores. Se utilizaron como herramientas tanto el cuestionario del grupo focal como la guía de encuesta.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

Sin lugar a duda, los juegos han desempeñado un papel importante en la historia y la existencia de la humanidad. Esta palabra deriva su etimología de la palabra "iocus", que denota juego o esfuerzo vigoroso. En referencia a los juegos recreativos, hay posturas que afirman que el juego es una manifestación externa del impulso lúdico; También mencionan y dicen: que es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se realiza en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, de acuerdo con ciertas reglas, establecidas o improvisadas, y que presenta la tensión como elemento informativo. Por el contrario, los estudiosos señalan que lo describe como un pasatiempo no adulterado en el que no hay interés; jugar es puramente instintivo; es un estado exteriorizado de nacer. Es agradable y levanta el ánimo de la persona. A través del juego, el niño resuelve rompecabezas apropiados para su edad y aprende a establecer interacciones sociales con los demás (Jiménez et al., 2022). Define el comportamiento y el desarrollo humanos en los ámbitos social, cultural, emocional y, por supuesto, educativo -todos ellos relacionados con la construcción del conocimiento- y va más allá de una actividad recreativa que permite un gozo profundo y sublime. Como se desprende de lo anterior, las actividades lúdicas en las que el niño asume un papel e imita los aspectos más importantes de las actividades de los adultos y sus interacciones con ellos constituyen una parte considerable de la



sustancia y el significado del juego infantil. La realización de actividades lúdicas, como los juegos tradicionales, en entornos educativos es crucial porque fomenta un ambiente positivo que permite a los alumnos comunicarse entre sí y crea una atmósfera constructiva. Esto ayuda a establecer relaciones más sólidas entre los alumnos. interpersonales, a crear conexiones entre las interacciones sociales que, a nivel mental, favorecen una convivencia armoniosa (Jiménez et al., 2022).

El juego estimula la capacidad de los niños para pensar y ser creativos. En el juego, los jugadores se encuentran a sí mismos a la vez que conocen, comprenden, organizan y, finalmente, dominan su entorno. Con la ayuda del juego, podemos satisfacer necesidades educativas aprendiendo a jugar, a adaptar el movimiento y la actividad, a desarrollar nuestro cuerpo, a reconocer el espacio y el tiempo, a mejorar nuestra actitud y aptitud personal, a descubrir nuestros propios ritmos de vida, a ser responsables, a comprender los límites, a seguir las normas y a integrarnos en grupos sociales basándonos en criterios específicos (Jiménez et al., 2022).

Participar en actividades recreativas durante la infancia permite a los niños crecer cognitivamente, satisfacer necesidades, liberar tensiones, procesar experiencias traumáticas, explorar y descubrir, disfrutar del proceso creativo, hacer realidad sus sueños, reproducir conocimientos recién adquiridos mediante la asimilación, conectar con los demás y ampliar sus horizontes. Puesto que jugar requiere habilidades como el conocimiento, la imaginación y la comprensión, jugar es una acción intencionada que construye conocimiento (Jiménez et al., 2022).

En este caso, el juego es el sinónimo más utilizado. Al carecer de una finalidad que pueda aplicarse a la vida cotidiana, el juego es un tipo de actividad que no suele satisfacer una necesidad biológica en los seres humanos. No obstante, es importante comprender la finalidad del juego en relación con el desarrollo infantil. El juego se



describe como una actividad gratuita que mantiene intacta una parte de la realidad y tiene el poder de atraer al jugador. nos ayuda a visualizar las habilidades estimuladas en este caso, que son simbólicas, motoras, sensoriales y de razonamiento. Los estudios relacionados con el juego también ayudan a identificar el grado de cognición, lo que nos permite explicar cómo el juego de los niños crea conocimiento del contexto y les ayuda a reconocer sus habilidades (Pico et al., 2023).

El juego se ha caracterizado por ser una actividad social particular que realizan las personas, independientemente de su edad, y que puede darse en cualquier momento de la vida. Pero esto es especialmente notorio en los primeros años, cuando los niños se sienten más impulsados a realizar lo que están haciendo porque están interactuando con su entorno a través del juego. Por todo ello, es imprescindible que la relación profesor-alumno durante el proceso de enseñanza y aprendizaje incorpore la reciprocidad y que el elemento contextual esté socialmente conectado (Pico et al., 2023).

Los juegos que dan prioridad al juego, la diversión y la experimentación frente a la competición rigurosa o los logros se denominan "juegos lúdicos". Ludus, palabra latina que significa "juego", es el origen de la palabra "lúdico". Los videojuegos, los juegos de mesa, los juegos de cartas e incluso las actividades desenfadadas en contextos ajenos al juego pueden considerarse juegos lúdicos. Los juegos lúdicos suelen hacer hincapié en la creatividad, la imaginación y el descubrimiento. Los juegos lúdicos son una amplia categoría de actividades de entretenimiento que ponen el énfasis en divertirse, hacer cosas nuevas y ser creativo. Tienen una gran influencia en la cultura popular y otras industrias ajenas al entretenimiento, y se inspiran en muchos lugares diferentes. A diferencia de los juegos tradicionales, los juegos lúdicos -ya sean

digitales o físicos- ofrecen a los jugadores oportunidades de conexión social, expresión y descubrimiento (Bouroumanen et al., 2020).

Definición y características

- Los juegos tradicionales, movimientos artísticos como el dadaísmo y Fluxus, e ideas filosóficas como la "actitud lúdica" expuesta por Johan Huizinga en su libro "Homo Ludens" son sólo algunas de las fuentes de inspiración de los juegos lúdicos (Bouroumanen et al., 2020).
- Los juegos lúdicos tienen su origen en los rasgos caprichosos y disparatados explorados por los movimientos de vanguardia de principios del siglo XX, especialmente el dadaísmo y el surrealismo (Bouroumanen et al., 2020).
- Con la llegada de los videojuegos a finales del siglo XX, las experiencias lúdicas pudieron explorarse en una nueva plataforma. Juegos como Katamari Damacy y la serie The Legend of Zelda superaron los límites con sus mundos caprichosos y mecanismos desenfadados (Bouroumanen et al., 2020).

El énfasis en la diversión, el entretenimiento y la libertad que caracteriza a los juegos lúdicos. Suelen incluir elementos de juego abiertos que fomentan la exploración y la innovación. Al no tener reglas ni objetivos establecidos, los juegos lúdicos permiten a los jugadores interactuar con ellos de diferentes maneras. Estos juegos pueden jugarse en Internet (videojuegos), fuera de línea (juegos de mesa) o incluso como pasatiempos en la vida cotidiana (Bouroumanen et al., 2020).

Juegos recreativos

Deportes como el fútbol, el atletismo, el voleibol, el balonmano y el kárate son ejemplos de juegos recreativos o introductorios que son versiones simplificadas de deportes que ayudan al desarrollo de las capacidades motrices fundamentales. Los investigadores ofrecieron una contribución en forma de sistema de juego diseñado



para identificar el impacto de la educación física en los elementos motores, psicológicos y emocionales, al tiempo que se potenciaba el sentido de la responsabilidad (Moreira y Sánchez, 2021).

El juego por placer, diversión y relajación, en contraposición a los objetivos profesionales o competitivos, es lo que comúnmente se denomina juego recreativo, también conocido como juego de ocio o juego casual. Los juegos físicos tradicionales, así como los juegos digitales y sociales, son sólo algunas de las muchas actividades que abarcan estos juegos en diversas plataformas y formatos. Los juegos que se practican por placer, relajación y contacto social se denominan juegos de ocio. Los juegos, ya sean digitales o físicos, son parte integrante del ocio y la cultura humanos, y ofrecen a las personas y las comunidades una forma de relajarse, divertirse y hacer nuevos amigos (Moreira y Sánchez, 2021).

Definición y características de los juegos recreativos

- Los juegos recreativos se caracterizan por el énfasis puesto en la diversión, el ocio y el placer, más que en el logro o la competitividad (Moreira y Sánchez, 2021).
- Se puede disfrutar tanto en solitario como en grupo, y suelen funcionar como una actividad social que fomenta la comunicación y la camaradería (Moreira y Sánchez, 2021).
- Los juegos recreativos, que pueden practicar jugadores de todas las edades y niveles de habilidad, suelen tener reglas y mecanismos sencillos (Moreira y Sánchez, 2021).
- Para dar cabida a una amplia gama de intereses e inclinaciones, estos juegos pueden incorporar actividad física, retos mentales o expresión creativa (Moreira y Sánchez, 2021).



- Más allá de la mera diversión, los juegos recreativos proporcionan una serie de ventajas como la interacción social, la estimulación mental y la reducción del estrés (Moreira y Sánchez, 2021).
- Jugar a actividades que requieren actividad física mejora la coordinación, la forma física y el trabajo en equipo, todo lo cual es beneficioso para el bienestar (Moreira y Sánchez, 2021).
- Las habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la planificación estratégica, pueden mejorarse jugando a juegos de mesa y rompecabezas (Moreira y Sánchez, 2021).
- Los vínculos interpersonales y sociales se refuerzan con juegos sociales y de fiesta, que fomentan la cooperación, la empatía y la comunicación (Moreira y Sánchez, 2021).
- Millones de personas en todo el mundo juegan a diferentes tipos de juegos de ocio, lo que convierte a los juegos recreativos en una parte omnipresente de la cultura popular (Moreira y Sánchez, 2021).
- Cada vez son más las personas que utilizan los cafés de juegos de mesa, las veladas de juegos y las convenciones de juegos como lugares de encuentro social donde reunirse y jugar por diversión (Moreira y Sánchez, 2021).
- Con jugadores de todo el mundo interactuando y trabajando juntos en entornos virtuales, los juegos multijugador en línea han convertido el ocio en un fenómeno mundial (Moreira y Sánchez, 2021).

Tipos de juegos lúdicos

Existe una amplia gama de juegos para su uso en las escuelas; entre ellos se incluyen los juegos instructivos, los juegos competitivos y cooperativos, los juegos de búsqueda del tesoro, los juegos heurísticos, los juegos psicomotrices, los juegos



tradicionales, los juegos multiculturales y los juegos que incluyen tecnología. Sin embargo, desde un punto de vista progresista, sugiere géneros de juego alternativos, como los juegos basados en reglas, de construcción, pedagógicos, musicales, literarios, físicos y gráficos. También sostiene que hay dos categorías de juegos: cooperativos y no cooperativos. En los primeros, las elecciones se hacen colectivamente, mientras que en los segundos se hacen en privado. Los juegos no cooperativos también pueden clasificarse en estáticos o dinámicos, y en juegos con o sin información exhaustiva (Calderón, 2021).

Sin embargo, también sugiere cuatro tipos diferentes de juegos: los juegos sociales, que implican jugar con los amigos más cercanos; los juegos motores, que están directamente relacionados con la actividad física y el movimiento, y el ejercicio. La capacidad interviene en el juego cognitivo, cerebral, inteligente y, por último, el juego simbólico: la capacidad del niño para conjurar y transformar objetos del mundo real en reinos imaginativos. En la construcción de sesiones de aprendizaje más centradas en los primeros grados, así como durante la recepción y bienvenida de los alumnos el primer día productivo de clases en las instituciones públicas del país, puede desplegarse esta gama de juegos (Calderón, 2021).

El juego, la diversión y el acto de jugar son las principales prioridades de una amplia variedad de formas de juego conocidas como juegos lúdicos. Éstas son sólo algunas de las variedades de juegos lúdicos que existen. El mundo de los juegos lúdicos ofrece una amplia y variada gama de experiencias y oportunidades de juego, diversión y educación (Pires et al., 2022).

- Los juegos de mesa consisten en utilizar fichas o fichas para jugar en un tablero físico siguiendo unas reglas y una estrategia predeterminadas. Monopoly, ajedrez, scrabble y Colonos de Catán son algunos ejemplos (Pires et al., 2022).



- **Juegos de cartas:** Los jugadores siguen reglas y toman decisiones estratégicas utilizando una baraja de cartas. El póquer, el bridge, el solitario y el UNO son algunos ejemplos (Pires et al., 2022).
- **Videojuegos:** se juegan en dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, ordenadores y consolas. Desde los juegos de puzzle y simulación hasta los de acción y aventura, proporcionan experiencias ricas y participativas (Pires et al., 2022).
- **Jugar a juegos de rol:** Los juegos de rol son videojuegos narrativos en los que los jugadores asumen el papel de personajes de ficción. Los jugadores resuelven puzzles, toman decisiones y mejoran las habilidades de sus personajes. Final Fantasy, la serie The Witcher y Dragones y Mazmorras son algunos ejemplos (Pires et al., 2022).
- **Los juegos deportivos** permiten a los jugadores tomar el control de atletas o equipos virtuales e imitar acontecimientos deportivos del mundo real. La física, los efectos visuales y los elementos de juego auténticos son frecuentes en estos juegos. Madden NFL, Pro Evolution Soccer, NBA 2K y FIFA son algunos ejemplos (Pires et al., 2022).
- **Juegos de fiesta:** Los party games están orientados al entretenimiento y a la actividad en grupo, y están hechos para las fiestas. Además de fomentar la conexión entre los jugadores y el humor, suelen presentar mecanismos de juego rápidos y sencillos. Algunos ejemplos son el Pictionary, el Hombre Lobo y las Charadas (Pires et al., 2022).
- **Los juegos de puzzle** ponen a prueba la capacidad del jugador para utilizar el razonamiento, el tacto y el pensamiento crítico para resolver problemas o rompecabezas. Los hay de muchos tipos, desde rompecabezas fáciles hasta tareas difíciles. Tetris, Sudoku y Portal son algunos ejemplos (Pires et al., 2022).

- **Juegos para móviles:** Los juegos creados especialmente para teléfonos inteligentes y tabletas se denominan juegos para móviles. Juegos casuales, de puzzle, de estrategia y multijugador son sólo algunos de los muchos géneros que ofrecen (Pires et al., 2022).
- **Juegos de RV:** Al utilizar tecnología de realidad virtual, los juegos de RV ofrecen una experiencia inmersiva y participativa. De una forma más realista y atractiva, los jugadores pueden interactuar con objetos y personajes mientras exploran escenarios virtuales (Pires et al., 2022).
- **Juegos didácticos:** Los juegos didácticos están pensados para instruir a los jugadores en habilidades, conceptos o conocimientos concretos mientras los mantienen activamente involucrados en el juego. Pueden utilizarse con fines educativos en diversos temas, como ciencias, matemáticas, lengua e historia (Pires et al., 2022).

Recreación como bienestar humano

El ocio es muy importante para los aspectos físicos, mentales, emocionales y sociales del bienestar humano. La salud y la calidad de vida de las personas pueden mejorar mucho participando en actividades recreativas. El ocio es esencial para fomentar el bienestar humano, ya que mejora los vínculos sociales y la salud mental, emocional y física. Jugar aumenta la felicidad, la resiliencia y la calidad de vida en general, tanto de los individuos como de los grupos. También ayuda a mantener un estilo de vida sano y satisfactorio (Ungvarsky, 2023).

Bienestar emocional

- Las actividades recreativas fomentan la sensación de satisfacción, propósito y logro al ofrecer oportunidades para la autoexpresión, la creatividad y el desarrollo personal (Ungvarsky, 2023).



- Participar en actividades de ocio agradables y significativas mejora el bienestar subjetivo y la satisfacción vital general de las personas (Ungvarsky, 2023).
- Las actividades recreativas proporcionan canales para la catarsis y la expresión emocional, ayudando a las personas a procesar y gestionar los sentimientos difíciles y los obstáculos de la vida (Ungvarsky, 2023).
- Entre las actividades recreativas sociales que fomentan el compañerismo, el sentido de comunidad y las conexiones sociales -todas ellas cruciales para el bienestar emocional- se incluyen la práctica de deportes de equipo, la afiliación a clubes y la asistencia a eventos locales (Ungvarsky, 2023).

Se ha demostrado que las experiencias de aventura al aire libre facilitan numerosos resultados afectivos y cognitivos positivos, como el aumento de la confianza en uno mismo, la resiliencia, la autoestima, el disfrute, la competencia, la relación y la autonomía, así como transformaciones personales, el bienestar y la formación de perspectivas ecocéntricas. La recreación de aventura se ha definido tradicionalmente como actividades físicas que incluyen un compromiso con el entorno natural y que implican aspectos de riesgo real o aparente, y se ha caracterizado como ocio con incertidumbre. Aunque son muchas las ventajas de vivir una aventura, el problema de la "caja negra" ¹ sigue existiendo en la bibliografía sobre aventura, y los debates y análisis de los estudios sobre aventura rara vez incluyen marcos o resultados relacionados con el bienestar subjetivo (Houge y Hodge, 2020).

Los modelos de bienestar subjetivo caracterizan el estado de ánimo de las personas como un conjunto de emociones resultantes de sus acciones, pensamientos y sentimientos. Los placeres derivados de la participación en actividades recreativas como el ocio de aventura incluyen la euforia, la felicidad, la alegría y la satisfacción. También se puede obtener un sentimiento de significado y propósito a través de las



actividades de ocio. Sin embargo, el uso de marcos para investigar las actividades recreativas de aventura no se ha hecho de forma exhaustiva. Por lo tanto, es necesario seguir investigando para comprender los mecanismos psicológicos por los que las experiencias de aventura pueden promover, así como las formas en las que estar en la naturaleza mientras se realizan actividades recreativas de aventura puede hacer lo mismo (Houge y Hodge,2020).

Proporcionamos un marco conceptual que sintetiza los avances recientes en la investigación dque conecta con los procesos y resultados de la recreación de aventura basándonos en estas lagunas en la literatura sobre recreación de aventura. En concreto, apoyamos la inclusión de una teoría psicológica de vanguardia sobre motivación, crecimiento y bienestar en la investigación del ocio de aventura. Creemos que la teoría de la autodeterminación que puede ofrecer un marco conceptual sólido para ayudar a explicar la "caja negra" del ocio de aventura, ya que la teoría de la autodeterminación explica los componentes fundamentales del funcionamiento óptimo, la salud psicológica, el bienestar y la satisfacción vital (Houge y Hodge,2020).

La recreación y el ocio

Los expertos han observado que el tiempo de ocio al aire libre de los jóvenes está disminuyendo, lo que constituye la segunda tendencia a la que prestan atención. Aunque la participación en actividades al aire libre ha disminuido en los últimos diez años en todos los grupos de edad, el interés por el ocio al aire libre ha disminuido más gradualmente desde 2008. Sin embargo, la popularidad del ocio al aire libre entre los jóvenes no ha aumentado. Los jóvenes son ahora más vulnerables a la obesidad, la debilidad física y las afecciones respiratorias como el asma, debido a la reducción del tiempo que pasan al aire libre. Además, podría ser un factor de trastorno por déficit de atención, hiperactividad e inadaptación social (Berger, 2018).



Bienestar social

- El ocio proporciona una oportunidad para el compromiso social, el trabajo en equipo y el desarrollo de relaciones, reforzando los vínculos personales y los sistemas de apoyo social (Ungvarsky, 2023).
- Participar en actividades de ocio en grupo promueve comportamientos sociales beneficiosos y habilidades interpersonales al fomentar la cooperación, la empatía, el trabajo en equipo y la comunicación (Ungvarsky, 2023).
- La cohesión social y la resiliencia de la comunidad se ven favorecidas por los entornos recreativos que ofrecen oportunidades para que personas de distintos orígenes se reúnan, compartan experiencias y celebren intereses comunes (Ungvarsky, 2023).
- El bienestar general de las comunidades y las sociedades mejora con programas e instalaciones recreativas de base comunitaria que fomentan la inclusión social, la participación cívica y el orgullo comunitario (Ungvarsky, 2023).

La idea de bienestar tiene que ver con cómo interpreta un individuo sus circunstancias en la vida. Aunque suele utilizarse para describir un estado de bienestar general físico, mental/emocional y espiritual, también puede aplicarse en particular a la salud corporal. La situación económica de una persona, sus vínculos sociales, su optimismo, su sentido de la competencia y de los objetivos, y su salud general son componentes del bienestar. Es importante porque quienes se sienten bien suelen ser más felices, estar más satisfechos con sus circunstancias y más motivados para seguir rindiendo bien. Por otra parte, la capacidad de una persona para prosperar y contribuir puede verse limitada por un bajo sentimiento de bienestar (Ungvarsky, 2023).



Incluso a los profesionales les resulta difícil definir el bienestar. Por lo general, se incluye la sensación de satisfacción de una persona, la motivación para seguir por el camino que lleva, la sensación de conexión con las personas e instituciones de su vida y la percepción de equilibrio en muchos elementos de su vida. Dado que el bienestar es un término subjetivo, lo que una persona considera un estado de bienestar puede, sin embargo, causar miseria e infelicidad a otras (Ungvarsky, 2023). El concepto de bienestar incorpora elementos tanto de salud mental como física. Las empresas, los profesionales de la salud mental, los proveedores de atención sanitaria y otras organizaciones lo utilizan para calibrar y evaluar cómo se sienten las personas y cómo responden a sus circunstancias. Esto es importante, ya que la investigación ha demostrado que el nivel de éxito económico de una persona, su productividad en la sociedad, la calidad y duración de su vida y su rendimiento laboral están influidos por su nivel de bienestar (Ungvarsky, 2023).

2.2.2. Aprendizaje significativo

Significa crear experiencias significativas de aprendizaje, se centra sobre todo en las metas y objetivos de los profesores universitarios: producir experiencias educativas que sus alumnos consideren memorables, duraderas y destacadas tanto en el presente como en el futuro. Ver confirmada de forma duradera su influencia en el desarrollo y maduración de los estudiantes es significativo para muchos educadores tanto a nivel personal como profesional. La mayoría está de acuerdo en que la mayor parte de la información de una disciplina determinada acabará siendo oscura, pero aún mantienen la esperanza de que algunos componentes esenciales -como una nueva recopilación de conceptos, un punto de vista alternativo o incluso algunos datos nuevos- perduren y sean útiles para los alumnos en el futuro (Starr, 2020).



El aprendizaje significativo muestra las experiencias de educadores que han renovado sus aulas de forma innovadora, entre otras cosas. La declaración reconoce a los educadores que han ido más allá de la monotonía convencional de las clases de "tiza y charla" y han creado entornos de aprendizaje significativos y cautivadores. Estas historias resonarán en las personas que han reimaginado y revitalizado su enseñanza en la academia. La voz del alumno, para quien estas importantes experiencias se están creando con tanta energía, está extrañamente en silencio, si no completamente ausente. Sin embargo, es evidente que los estudiantes previstos o indicados son cruciales para el esfuerzo de diseño del curso, incluso cuando pueden faltar las narraciones de los estudiantes reales (Starr, 2020).

La enseñanza no siempre da lugar a experiencias de aprendizaje significativas, sobre todo si la instrucción se percibe como centrada en el instructor y dominada por el contenido. Por el contrario, debemos revisar cuidadosa y deliberadamente cómo y por qué enseñamos. reorganizarse para potenciar la posibilidad de que surjan importantes oportunidades de aprendizaje. Este proceso suele desembocar en la adaptación de tácticas y enfoques educativos centrados en el alumno, basados en el aprendizaje activo y reforzados por una retroalimentación coherente y perspicaz (Reyes, 2021).

Una estrategia para mejorar el aprendizaje es el aprendizaje significativo. Este estudio de investigación es un componente de un proyecto más amplio que examina cómo aplicar la estrategia del aprendizaje significativo para mejorar el aprendizaje y desarrollar métodos de enseñanza. el significado del aprendizaje significativo y cómo aplicarlo como enfoque didáctico de enseñanza-aprendizaje. En la actualidad, muchos educadores se esfuerzan por desarrollar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje para que sus alumnos tengan mayores posibilidades de aprender. Esto



inspiró al autor a escribir este artículo, que aboga por el aprendizaje significativo como enfoque didáctico de enseñanza-aprendizaje (Reyes, 2021).

Para comprender la labor educativa hay que tener en cuenta la estructura de los conocimientos que componen el currículo y cómo se producen, el contexto social en el que se desarrolla el proceso educativo y los profesores y sus métodos de instrucción. Hoy en día, a muchos profesores les cuesta innovar en sus métodos de enseñanza. Cualquiera de estas tácticas El aprendizaje es significativo cuando se hace bien. La capacidad de aplicar los conocimientos recién adquiridos a las circunstancias, los debates y la resolución de problemas es lo que hace que el aprendizaje sea significativo. Esto incluye tener nuevos conocimientos que tengan significado, comprensión y sentido crítico (Reyes, 2021).

El aprendizaje significativo es cuando conecta la nueva información con lo que el alumno ya sabe, permitiéndole darle un propósito al conocimiento y aplicarlo a otros aspectos de sus vidas. Cuando los nuevos conocimientos se integran de manera significativa, lógica, coherente y no arbitraria con conceptos y proposiciones que ya existen en la estructura de conocimiento del estudiante con adecuada claridad, estabilidad y diferenciación, el aprendizaje se considera significativo. Esto ocurre cuando una nueva información adquiere significado a través de un tipo de anclaje en la estructura cognitiva preexistente (Rocha, 2021).

El aprendizaje significativo comienza con la selección, recopilación y análisis por parte del estudiante de los datos obtenidos del estudio de la materia, y luego conecta ese análisis de datos con conocimientos y experiencias pasadas de la vida cotidiana. Según los escritos de los escritores antes mencionados, el aprendizaje significativo es una técnica de aprendizaje que fomenta el aprendizaje que es relevante para el



contexto socioeducativo del alumno y transforma la información en conocimiento aplicado en una variedad de contextos (Rocha, 2021).

Importancia del aprendizaje significativo

Es significativo porque el conocimiento se adquiere a través de un proceso que dura toda la vida y que se alimenta de una variedad de experiencias. La enseñanza eficaz puede definirse como el logro de resultados de aprendizaje significativos que fomenten las contribuciones y sienten las bases para el aprendizaje a lo largo de toda la vida. Los estudiantes obtienen información conectando sus estudios con los eventos y motivaciones que encuentran a diario, razón por la cual el aprendizaje significativo es crucial. Por ello, es cierto que los alumnos siempre conservarán los conocimientos que adquieren porque son muy importantes (Reyes, 2021).

- El aprendizaje importante fomenta las habilidades de pensamiento crítico, que ayudan a las personas a evaluar los hechos, analizar datos y encontrar soluciones efectivas a problemas desafiantes (Rocha, 2021).
- Comprensión profunda: las personas que participan en un aprendizaje significativo obtienen una comprensión más profunda de ideas y conceptos, lo que les permite establecer conexiones y utilizar sus conocimientos en una variedad de situaciones (Rocha, 2021).
- Aplicación del conocimiento: el enfoque del aprendizaje significativo es aplicar el conocimiento a circunstancias reales, lo que ayuda a las personas a aplicar lo que han aprendido en contextos útiles (Rocha, 2021).
- Desarrollo y crecimiento personal: el aprendizaje profundo anima a las personas a considerar sus experiencias, valores y creencias, lo que promueve el crecimiento personal. Se fomenta la empatía, la responsabilidad social y el autoconocimiento (Rocha, 2021).



- Aprendizaje permanente: el aprendizaje profundo fomenta el entusiasmo por aprender, así como un impulso para el crecimiento profesional y personal continuo. Proporciona a las personas las habilidades y la actitud necesarias para el aprendizaje permanente (Rocha, 2021).

Un proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión que va más allá de la simple memorización o el aprendizaje de memoria se denomina "aprendizaje significativo" porque es profundo, significativo y transformador. Aprendizaje significativo es un término acuñado por el teórico y psicólogo de la educación David Ausubel. Enfatiza la aplicación del conocimiento en circunstancias significativas y el desarrollo de una comprensión profunda de conceptos, principios y relaciones. Se adquieren conocimientos, habilidades y comprensión significativos, prácticos y duraderos a través de un proceso transformador conocido como aprendizaje sustancial. Los profesores pueden diseñar experiencias de aprendizaje que permitan a los estudiantes volverse competentes, adquirir nuevas perspectivas y alcanzar su máximo potencial fomentando una profunda participación, la investigación activa, la reflexión y el trabajo en equipo (Rocha, 2021).

Conocimientos previos y conocimientos nuevos

El conocimiento se presenta en tres formas distintas. El primer tipo de conocimiento es el conocimiento basado en la familiaridad, que aprendemos sobre nuestras madres, amigos, mascotas y otras personas a través de la familiaridad. La segunda categoría de conocimiento es el conocimiento o conocimiento proposicional o fáctico. Por ejemplo, aprendemos que Turín, Italia, está ubicada en Italia, o que Ithaca, Nueva York, es un estado de Estados Unidos. Se cree que una tercera forma de conocimiento, que comúnmente se agrega a la lista, es diferente tanto del conocimiento proposicional como del conocimiento por conocimiento. Cuando alguien



puede afirmar honestamente que sabe hacer algo, como caminar, hablar, crear, construir, tocar el piano o hacer un pastel, tiene este conocimiento (Pavese, 2021).

La filosofía analítica investigó la distinción entre conocimiento que y conocimiento cómo. Suponemos que saber cómo es comparable a saber aquello. Esta es una de sus ahora famosas críticas a la llamada leyenda intelectual. Hizo estas observaciones en relación con la idea de la mente. Los investigadores, por otro lado, apoyaron una interpretación antiintelectualista del conocimiento que sostiene que el conocimiento que y el conocimiento cómo son categorías distintas de conocimiento y que las manifestaciones del conocimiento cómo no tienen por qué ser las mismas que las del conocimiento. Los filósofos tradicionalmente han considerado cierto este antiintelectualismo. La distinción clásica ha sido invocada explícitamente por neurocientíficos y psicólogos cuando debaten hallazgos empíricos (Pavese, 2021).

Sin embargo, en los últimos 20 años, la discusión en torno a la naturaleza del conocimiento-cómo ha sido revitalizada por el creciente interés de los epistemólogos, lo que ha llevado al desarrollo y defensa de nuevas iteraciones de intelectualismo y antiintelectualismo. Además de ser una indagación psicológica, la disputa tiene ciertos componentes epistemológicos. Esta publicación tiene como objetivo proporcionar una visión general de la discusión entre defensores y oponentes del intelectualismo, con un enfoque en las implicaciones de este debate para cuestiones relacionadas con el lenguaje, la inteligencia, la cognición y las habilidades (Pavese, 2021).

El conocimiento es la información, comprensión o conciencia que alguien posee sobre un determinado tema o una variedad de temas. Es el proceso de adquirir conocimientos, ideas, habilidades y experiencias que mejoran la capacidad de pensamiento y toma de decisiones. El conocimiento incluye conciencia, comprensión e información sobre una variedad de temas. Se obtiene aprendiendo,



experimentando, viendo y pensando. Para crecer personalmente, tomar decisiones acertadas y hacer avanzar la sociedad, el conocimiento es esencial. Adquirir nuevos conocimientos y adaptarse a un mundo cambiante requiere un aprendizaje constante (Foucault, 2020).

Definición y tipos de conocimientos

- **Conocimiento declarativo:** Este tipo de conocimiento implica ser consciente de los detalles, ideas y hechos de un tema. Un término común para referirse a ello es "saber eso" (Foucault, 2020).
- **Conocimiento procedimental:** El término "conocimiento procedimental" describe la comprensión de cómo realizar una tarea, técnica o procedimiento. Comúnmente se le llama "saber cómo" (Foucault, 2020).
- **Conocimiento experiencial:** El compromiso directo con el mundo exterior y las propias experiencias son las fuentes del conocimiento experiencial. Comúnmente se le llama "saber a través de la experiencia" (Foucault, 2020).
- **Conocimiento tácito:** Transferir o articular conocimientos implícitos a otros puede resultar un desafío. Para obtenerlo se recurre frecuentemente a la práctica, la observación y la intuición (Foucault, 2020).
- **Conocimiento explícito:** Utilizando lenguaje, artículos escritos u otras representaciones explícitas, el conocimiento explícito se estandariza y se comparte fácilmente (Foucault, 2020).

Importancia del conocimiento

- Para el propio empoderamiento, desarrollo y progreso, el conocimiento es crucial. Permite a las personas resolver problemas y tomar decisiones bien informadas (Oludamini, 2020).



- La educación, la investigación, la creatividad y el crecimiento general de la civilización se benefician enormemente de ello (Oludamini, 2020).
- La ciencia, la tecnología, la medicina, las artes, las humanidades y muchas otras profesiones y disciplinas académicas dependen del conocimiento (Oludamini, 2020).
- Una amplia base de conocimientos ayuda a las personas a aprender nuevas habilidades, adaptarse a circunstancias cambiantes y seguir un aprendizaje permanente, todo lo cual es beneficioso para el éxito tanto personal como profesional (Oludamini, 2020).

El conocimiento, adquirido a través del aprendizaje, la observación, el razonamiento y la práctica, es un término amplio e complejo que incluye información, comprensión, habilidades, creencias, experiencias y conocimientos. Es la base de la creatividad, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la cognición humanas. El conocimiento es una categoría amplia que incluye hechos, comprensión, habilidades y conocimientos que se obtienen a partir de la educación, la experiencia y la investigación. Forma las percepciones que las personas tienen de sí mismas, de otras personas y de su entorno. Es la base de la creatividad, el intelecto, la toma de decisiones y la evolución cultural humanas (Foucault, 2020).

Satisfacción y efectividad de los contenidos desarrollados

Mencionaremos explícitamente las TIC que son las Tecnologías de la información y comunicación, Aunque el aprendizaje en línea se refiere al aprendizaje a través de una red, la tecnología de la información y la comunicación (TIC) se refiere a la tecnología que facilita a los usuarios acceder, recopilar, manipular, mostrar o transmitir información. Si bien la integración de las TIC es necesaria para la implementación del aprendizaje en línea, esto no implica que el aprendizaje en línea



se esté llevando a cabo en la práctica, según las definiciones. Si la instrucción se imparte en línea, el aprendizaje o la integración de las TIC en el aula pueden considerarse exitosos y eficaces (Aparicio, 2020).

Es posible impartir educación sin comprometer el desempeño de los estudiantes. Sin embargo, si los resultados de los cursos que los estudiantes toman en línea o a través de medios TIC coinciden con los de la instrucción presencial, entonces podría considerarse que vale la pena. Sin embargo, debido a que muchas de las investigaciones analizadas para este documento no evaluaron la rentabilidad de las integraciones de TIC. En realidad, informan sobre la rentabilidad de las integraciones TIC; omiten información sobre las horas de trabajo o el costo de creación y mantenimiento de aplicaciones y sistemas que pueden utilizarse como indicadores de rentabilidad (Aparicio, 2020).

La tecnología de la información y las comunicaciones, o TIC, es el uso de sistemas, herramientas y tecnologías informáticas y de telecomunicaciones para facilitar la generación, recopilación, procesamiento, transmisión y almacenamiento de información. Incluye una amplia gama de tecnologías, como Internet, Internet de las cosas, computadoras, software y tecnologías de comunicación por cable e inalámbricas. Muchas facetas de la sociedad, incluidas la comunicación, la educación, los negocios, la atención médica y la gobernanza, han cambiado como resultado del uso de las TIC. Ha hecho que todo esté más conectado, sea más eficiente y la información sea más accesible, permitiendo que las personas y las empresas prosperen en la era digital (Eileen et al., 2024).

Las TIC en la educación

- La tecnología ha cambiado completamente el panorama educativo al abrir nuevas vías para la instrucción y la investigación (Eileen et al., 2024).



- Hace que el aprendizaje sea más accesible e individualizado al mejorar el acceso a bibliotecas digitales, cursos en línea y materiales educativos (Eileen et al., 2024).
- Las estrategias de enseñanza innovadoras están respaldadas por recursos TIC, que incluyen pizarras interactivas, software educativo y plataformas de colaboración en línea que fomentan la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Eileen et al., 2024).
- Hace que la educación sea accesible para las personas que viven en zonas rurales o tienen restricciones físicas al permitir el aprendizaje en línea y a distancia (Eileen et al., 2024).

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha extendido por toda la sociedad contemporánea, impactando los negocios, la educación, la atención médica, la comunicación, el entretenimiento y la gobernanza, entre otras esferas de la vida. Las TIC incluyen una amplia gama de tecnologías que ayudan en la comunicación y la cooperación entre personas y organizaciones, así como en el procesamiento, transmisión y almacenamiento de información. El uso de las TIC ha cambiado por completo muchas facetas de la vida, incluida la forma en que interactuamos con el mundo exterior, aprendemos, trabajamos, nos comunicamos y obtenemos información. Si bien las TIC presentan una gran cantidad de oportunidades para la creatividad, la eficacia y la conectividad, es necesario superar obstáculos como la brecha digital, la ciberseguridad y las cuestiones morales para utilizar plenamente la tecnología en beneficio del progreso y el bienestar humanos (Eileen et al., 2024).

- **Aprendizaje electrónico:** Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), las plataformas digitales y los cursos en línea son solo algunas de las formas en que las

TIC hacen posible distribuir materiales y contenidos educativos. Los estudiantes de todas las edades y procedencias pueden beneficiarse de experiencias de aprendizaje individualizadas, flexibles y accesibles a través del aprendizaje electrónico (Eileen et al., 2024).

- **Bibliotecas y recursos digitales:** Las TIC facilitan el acceso a enormes bibliotecas de recursos educativos, como libros electrónicos, artículos, películas y simulaciones interactivas. Las bases de datos en línea y las bibliotecas digitales brindan herramientas para el aprendizaje, la investigación y el estudio independientes (Eileen et al., 2024).
- **Pizarras interactivas y herramientas multimedia:** Gracias a su capacidad para involucrar a los estudiantes con visualizaciones y contenidos dinámicos e interactivos, las tecnologías TIC como proyectores multimedia, pizarras interactivas y software educativo mejoran la enseñanza (Eileen et al., 2024).

Fortalecimiento del aprendizaje autónomo

La autonomía del alumno, también conocida como aprendizaje autónomo, se refiere a la capacidad de un individuo para gestionar su propio aprendizaje. Según esa descripción, los estudiantes de idiomas deben determinar los objetivos de aprendizaje, especificar el material y las progresiones, elegir métodos y enfoques apropiados, supervisar el proceso de adquisición y evaluar el conocimiento adquirido. Estar sin maestro en esta situación no es la definición del proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, como facilitador, el trabajo del maestro es proporcionar el plan de estudios, una variedad de herramientas y materiales, acceso irrestricto a los recursos y un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes. Para despertar el interés de los estudiantes y motivarlos a participar en un aprendizaje autónomo, las



instalaciones educativas deben satisfacer sus demandas. Una forma de mejorar la adquisición del lenguaje era mediante el uso de multimedia (Pratiwi y Waluyo, 2023). Se creía que el aprendizaje autónomo puede ayudarnos a comprender el propósito real de la educación además de servir como técnica de enseñanza y aprendizaje. Incluye seleccionar actividades, utilizar herramientas TIC, realizar actividades en línea y recibir capacitación sobre contenidos. Investigaciones realizadas en universidades de Indonesia e Irán han demostrado que, si bien los profesores apoyan a los estudiantes dirigiéndolos a una variedad de recursos, las herramientas digitales también sirven para estimular a los estudiantes a nivel psicológico. Por lo tanto, el aprendizaje autónomo mejoró los resultados del aprendizaje en lectura y escritura, mejoró las habilidades de expresión oral y auditiva y obtuvo críticas favorables de los estudiantes de inglés como lengua extranjera (Pratiwi y Waluyo, 2023).

Sin embargo, una serie de cuestiones, como la preparación inadecuada de los docentes, la desgana de los alumnos y los conflictos de horarios, pueden generar dificultades. Además, se observaron una serie de desventajas, como el hecho de que el aprendizaje autónomo pone más énfasis en el alumno individual que en la interacción alumno-profesor, lo que puede incomodar a algunos estudiantes y profesores. También puede ser un desafío gestionar los resultados de aprendizaje claramente diferentes de cada alumno, y todos los componentes del aprendizaje requieren más esfuerzo para alcanzar los objetivos de lo planeado inicialmente. Finalmente, si los profesores preparan un concepto para que los estudiantes adquieran el material objetivo en el aula, entonces la autonomía de los estudiantes puede realizarse y beneficiar a los estudiantes (Pratiwi y Waluyo, 2023).

Desde la introducción del término, se han propuesto muchas definiciones de autonomía, ya sea en el contexto de la educación general o no. explica cómo la



discusión de larga data sobre la autonomía tiene sus raíces en la filosofía griega. sostiene que la idea de tener principios morales y políticos ha cambiado con el tiempo, abarcando tanto a individuos autónomos como a ciudades-estado autónomas, hasta llegar a nuestros días. Sin embargo, el gran interés de los europeos en promover la educación de idiomas evolucionó en él, y esto condujo al desarrollo de nociones específicas de autonomía del estudiante y aprendizaje autónomo (Arab, 2023).

Elegimos dos definiciones sencillas para evitar entrar en debates filosóficos en torno a la autonomía, que están fuera del alcance. En términos generales, la autonomía es la capacidad de un individuo de comportarse de acuerdo con sus propios principios e intereses. Esto indica que una persona independiente que sigue sólo sus propios principios e intereses no está sujeta a ningún tipo de influencia. Agrega además que esta capacidad se desarrolla a lo largo de la infancia y que todo lo que nos rodea incide en fomentar, limitar o fortalecer esta autonomía (Arab, 2023).

Por ello, el investigador asevera que el aprendizaje autónomo, también conocido como aprendizaje autorregulado, se puede enseñar; Este es un punto de vista respaldado por estudios tanto más antiguos como más actuales, como y, respectivamente. El aprendizaje autónomo no es exclusivo de las naciones industrializadas y las culturas occidentales porque se puede enseñar. Describa cómo integrar y fomentar el aprendizaje autónomo es aún más crucial en los países en desarrollo. Debido a las condiciones desafiantes que enfrentan tanto los educadores como los estudiantes, el aprendizaje independiente puede ser una forma adecuada de superar los problemas provocados por la falta de recursos, las aulas grandes con una variedad de requisitos para los estudiantes y un horario de enseñanza largo (Arab, 2023).



La frase "aprendizaje autónomo" ha significado cosas diferentes para diferentes personas. Después de ser promovida durante los últimos treinta años, la idea de un aula centrada en el estudiante ha ganado una atención significativa. Una definición de aprendizaje autónomo es la capacidad de los alumnos de guiar su propio aprendizaje. Por el contrario, la autonomía del alumno se define como la capacidad de participar en un aprendizaje autodirigido, donde se espera que los estudiantes establezcan sus propios objetivos de aprendizaje, expliquen los elementos y el progreso, seleccionen métodos y técnicas, supervisen los procesos de aprendizaje y reflexionen sobre sus conocimientos. Se hizo eco de esto y dijo que parte de ser autónomo es tener la capacidad de dirigir la propia educación hacia la comprensión tanto práctica como teórica (Khan et al., 2022).

El término "aprendizaje autónomo" describe un método de enseñanza en el que los estudiantes se hacen cargo de su propia educación y eligen qué y cómo aprender. Implica un aprendizaje autodirigido, en el que los estudiantes eligen activamente sus propios materiales, establecen metas y evalúan su propio desarrollo. Al brindar a las personas las herramientas que necesitan para convertirse en estudiantes autodirigidos, los estudiantes autónomos se hacen cargo de su educación y participan activamente en ella. Apoya el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, aprendizaje permanente y otras habilidades necesarias para el éxito en una variedad de campos (Aminatun y Oktaviani, 2019).

- Hacerse cargo de su trayectoria educativa y tomar decisiones acordes a sus necesidades, intereses y objetivos son características del aprendizaje autónomo (Aminatun y Oktaviani, 2019).
- Proporcionar opciones y recursos, permitir elecciones y oportunidades de toma de decisiones, apoyar a los alumnos, promover la introspección y fomentar la



participación en el proceso de aprendizaje son componentes fundamentales del aprendizaje autónomo (Aminatun y Oktaviani, 2019).

- Cuando se trata de aprendizaje autodirigido, el trabajo del profesor en el aula se vuelve menos el de un instructor y más el de un facilitador que ayuda y anima a los estudiantes (Aminatun y Oktaviani, 2019).
- Muchos rasgos definen a los estudiantes autónomos: son disciplinados, racionales, introspectivos, motivados, adaptables, responsables, imaginativos, autosuficientes y expertos en encontrar y localizar conocimientos (Aminatun y Oktaviani, 2019).
- Pueden crear y utilizar criterios de evaluación y tienen un autoconcepto positivo. También son conscientes de sí mismos (Aminatun y Oktaviani, 2019).
- Establecer objetivos, gestionar eficientemente el tiempo y buscar oportunidades para colaborar y adquirir conocimientos de otros son habilidades que poseen los estudiantes autónomos (Aminatun y Oktaviani, 2019).
- Dar a los estudiantes la oportunidad de elegir las metas y objetivos de su propio aprendizaje, para adaptarse a las diferentes preferencias y estilos de aprendizaje, proporcione una variedad de recursos y materiales de aprendizaje (Aminatun y Oktaviani, 2019).
- Anime a los estudiantes a tomar decisiones sobre lo que quieren aprender, permitiéndoles elegir qué estudiar, qué hacer y cómo completar las tareas (Aminatun y Oktaviani, 2019).
- Crear un clima que sea alentador, valore las opiniones de los estudiantes, promueva el trabajo en equipo y ofrezca críticas útiles (Aminatun y Oktaviani, 2019).



- Fomentar la autoevaluación, la introspección y la creación de técnicas de aprendizaje para avanzar en las habilidades metacognitivas (Aminatun y Oktaviani, 2019).

El aprendizaje autónomo, que a veces se denomina aprendizaje autodirigido o aprendizaje independiente, es un proceso en el que las personas gestionan sus propios objetivos, enfoques y avances de aprendizaje sin supervisión u orientación directa de mentores o profesores. Los estudiantes autodirigidos desempeñan un papel activo en la determinación de sus propias necesidades de aprendizaje, la elección de recursos, el establecimiento de objetivos, el seguimiento de su progreso y la revisión de sus experiencias educativas. El aprendizaje autodirigido es el proceso mediante el cual las personas se hacen cargo de su educación, estableciendo metas, selecciones de recursos e informes de progreso independientes. El aprendizaje autónomo dota a las personas de la agencia, la responsabilidad y las habilidades de aprendizaje permanente necesarias para seguir sus pasiones, lograr sus objetivos y adaptarse a las condiciones cambiantes en un mundo que cambia rápidamente (Aminatun y Oktaviani, 2019).

2.3. Marco conceptual

- **Aprender**

El aprendizaje es un método educativo en el que las personas se hacen cargo de su propia educación y eligen qué y cómo quieren estudiar. Implica un aprendizaje autodirigido, en el que los estudiantes eligen activamente sus propios materiales de aprendizaje, establecen objetivos y evalúan su propio desarrollo. Con la ayuda del aprendizaje autónomo, las personas pueden convertirse en estudiantes autodirigidos que se hacen cargo de su educación y participan activamente en ella. Fomenta el

pensamiento crítico, el aprendizaje permanente y la adquisición de habilidades necesarias para el éxito en una variedad de campos (Beaulieu et al., 2020).

- **Autonomía**

El poder y el derecho de las personas o grupos a gobernarse a sí mismos, tomar sus propias decisiones y comportarse de acuerdo con su propia moral o ideales se denomina autonomía. Implica ser libre de elegir el propio camino en la vida y de controlar el propio entorno (Parchomovsky y Stein, 2020).

- **Bienestar**

Bienestar se refiere a una variedad de programas y actividades sociales que están diseñados para mejorar la calidad de vida y el bienestar de las personas y las familias, especialmente aquellos que tienen dificultades financieras o con otros problemas. Los detalles y el alcance de los programas sociales pueden diferir entre países y regiones. Los servicios de bienestar son esenciales para ayudar a las personas y a las familias a afrontar problemas como las dificultades financieras. Sus objetivos son reducir la pobreza, disminuir la desigualdad y mejorar el bienestar general. Puede haber variaciones regionales y nacionales en la estructura y eficacia específicas de los programas de bienestar (Saraceno, 2024).

- **Calidad**

Se podrían aplicar diferentes definiciones de calidad según la situación. La calidad generalmente se refiere a las características o cualidades de un bien, servicio o método que satisfacen o superan las necesidades o expectativas del usuario. Es de destacar que la definición de calidad puede cambiar según el sector, el entorno y el punto de vista del individuo. Pueden existir perspectivas divergentes sobre la calidad entre clientes, proveedores y especialistas en distintos dominios (Montgomery, 2019).



- **Colectivo**

La palabra colectivo puede indicar varias cosas según la situación. Colectivo, como adjetivo, describe algo creado o realizado por un grupo de personas. Además de referirse a miembros individuales, también se puede utilizar para describir rasgos o acciones que incluyen o impactan al grupo en su conjunto (Malone y Bernstein, 2022).

- **Efectividad**

La eficacia es la medida de qué tan bien algo logra los objetivos previstos o produce los resultados esperados. Es un indicador del éxito con el que funciona un sistema, política, intervención o programa para lograr los objetivos establecidos. Es fundamental recordar que el éxito de las iniciativas de bienestar social puede diferir según el programa en particular, el entorno circundante y el grupo demográfico al que está destinado. Para evaluar la eficacia es necesario realizar una investigación y un análisis exhaustivos, teniendo en cuenta una variedad de variables e indicadores (Cheong et al., 2019).

- **Estructura**

La estructura describe cómo algo está organizado, armado o tiene un marco. Ofrece una estructura o metodología que facilita el establecimiento de claridad, coherencia y orden. El diseño de una organización y la forma en que se organizan y conectan sus diferentes departamentos, responsabilidades y componentes se denomina estructura organizacional. Hay varias formas comunes de estructuras organizativas: sistemas planos, matriciales, jerárquicos y de red. La comunicación, la responsabilidad, la toma de decisiones y la eficiencia general pueden verse afectadas por la estructura de una organización (Giddens, 2019).



- **Humanidad**

Dependiendo de la situación, humanidad puede significar varias cosas. Se hace referencia como humanidad a toda la especie humana o al cuerpo humano colectivo. Representa los rasgos, atributos y experiencias comunes que nos hacen humanos. También puede aludir al valor, la dignidad y los derechos intrínsecos de cada persona. La literatura, la pintura y otras formas creativas pueden examinar el tema de la humanidad. Puede considerar las relaciones, los sentimientos, la condición humana y las complejidades de la vida. Las creaciones literarias y artísticas exploran con frecuencia las profundidades de la humanidad, destacando tanto sus potencialidades como sus virtudes y defectos. La humanidad también puede relacionarse con los valores y las acciones de las iniciativas caritativas. Los grupos e individuos humanitarios se esfuerzan por reducir el sufrimiento y defender los derechos humanos (Rees, 2021).

- **Juego**

Los juegos son actividades competitivas o de ocio con objetivos, regulaciones y reglas de participación establecidos. Con frecuencia se juegan para conexión social, estimulación mental, desarrollo de habilidades y diversión. Los juegos son buenos para muchas cosas, como diversión, alivio del estrés, sociabilidad, desarrollo de habilidades y estimulación mental. Participar en juegos puede ofrecer placer, dificultad y una sensación de logro. Además, jugar ayuda a fomentar el crecimiento de habilidades interpersonales como la toma de decisiones, la cooperación, el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y la coordinación ojo-mano. Ciertos juegos, como los juegos de entrenamiento o instructivos, se crean expresamente para impartir o practicar conocimientos o habilidades particulares. Ha surgido una próspera comunidad de jugadores, entusiastas y profesionales en torno



a los juegos. La industria del juego ahora incluye conferencias de juegos, competencias, foros de discusión en línea, servicios de transmisión y redes sociales como componentes esenciales (Maschler et al., 2020).

- **Mente**

Un componente sofisticado y multidimensional de la conciencia y la cognición humanas es la mente. Incluye una variedad de funciones mentales como sentimientos, percepciones, recuerdos, pensamientos y la conciencia misma. En disciplinas como la psicología, la neurología y la filosofía, comprender la mente es un tema de estudio continuo y desafiante. Este material no es completo; es simplemente un resumen general. La experiencia subjetiva de ser consciente y ver el mundo se conoce como conciencia y está vinculada a la mente. Podemos percibir y comprender nuestro entorno, así como ser conscientes de nosotros mismos, gracias a la conciencia. Las funciones cognitivas de pensar, razonar, resolver problemas, tomar decisiones y aprender están todas incluidas en la mente. Formar parte de estos procesos es construir actitudes e ideas, organizar y manipular información y adquirir y retener conocimientos (Hegel, 2022).

- **Recreación**

Las actividades en las que las personas participan por placer, relajación y realización personal se denominan recreación. Implica participar en actividades recreativas que no están relacionadas con el empleo, las tareas domésticas u otros compromisos. La recreación es una experiencia subjetiva e individualizada, y las personas son libres de seleccionar actividades según sus valores, intereses y preferencias. Brinda la oportunidad de realizar actividades gratificantes y placenteras alejadas de las responsabilidades de la vida cotidiana (Knetsch y Davis, 2019).



- **Sensorial**

Procesar y percibir datos sensoriales a través de los sentidos se denomina procesamiento sensorial. Puede ser crucial que las personas con anomalías o enfermedades relacionadas con el procesamiento sensorial reconozcan y atiendan sus demandas y sensibilidades sensoriales. Se deben respetar las sensibilidades y preferencias individuales, ya que las experiencias sensoriales pueden diferir de una persona a otra. La información sensual se percibe a través de los sentidos que están físicamente adheridos al cuerpo. Incluye todos los sentidos (vista, oído, tacto, gusto y olfato) que se utilizan para detectar y procesar factores ambientales (Stone et al., 2020).



CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

Se utilizará el enfoque cuantitativo pues se busca establecer modelos de procedimientos para probar las hipótesis y utilizar la recolección de datos basada en mediciones numéricas según tratamiento de información (Hernández y Mendoza, 2018)

3.2. Método(s) aplicados a la investigación

El método a utilizar será el hipotético-deductivo que, es un enfoque común que utiliza la formulación de hipótesis como base y luego el proceso de cuestionar o refutar esas hipótesis para llegar a conclusiones que deben aplicarse a los hechos actuales (Hernández y Mendoza, 2018).

3.3. Tipo de investigación

La investigación es de tipo teórica básica, conocida como investigación fundamental o pura, consiste en aumentar el conocimiento y la comprensión de un campo o disciplina en particular, sin ninguna aplicación práctica inmediata, se enfoca en examinar conceptos teóricos, principios y relaciones. El objetivo principal es crear teorías nuevas, mejorar las teorías existentes o crear marcos conceptuales completamente nuevos (Hernández y Mendoza, 2018).



3.4. Nivel de investigación

El nivel de la investigación es correlacional pues como mencionan Hernández y Mendoza (2018), las investigaciones de este nivel son las que buscan conectar ideas, eventos, hechos o variables; mediante la comparación de las variables y sus relaciones utilizando estadísticas.

3.5. Diseño de investigación

La presente investigación tendrá un diseño no experimental pues, las variables se analizan sin ningún tipo de control sobre ellas; por lo tanto, no hay grupo de control para evaluar la variación de la manipulación. Un componente de este tipo de investigación es la observación de eventos en su entorno natural, seguida de su análisis (Hernández y Mendoza, 2018).

3.6. Población y muestra

3.6.1. Población

La población está conformada por los estudiantes de las instituciones educativas del nivel primario del distrito de San José-Azángaro, compuesta por 180 estudiantes.

3.6.2. Muestra

La muestra está conformada por 124 alumnos de la institución mencionada, para hallar ello se aplicó la fórmula de población finita.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1. Técnica

Se usará la técnica de la encuesta, estructurada estratégicamente de acuerdo a los indicadores de cada dimensión.

3.7.2. Instrumento

Se aplicará el cuestionario el cuál será evaluado bajo una escala de Likert de cuatro niveles, con 19 preguntas.

3.8. Confiabilidad y Validez del instrumento

3.8.1. Confiabilidad

La confiabilidad se refiere a la consistencia, estabilidad y repetibilidad de los hallazgos o mediciones de la investigación, así que una alta confiabilidad significa que los mismos resultados o mediciones se obtendrían si el estudio se realizara nuevamente o si diferentes investigadores usaran los mismos instrumentos de medición. Para efectos de esta investigación, se evaluará el estadístico de Alfa de Cronbach.

Tabla 2

Estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,949	2

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

3.8.2. Validez

Se validó por juicio de expertos

3.9. Diseño de la estrategia para la prueba de hipótesis

Se realizó la prueba de normalidad, para contrastar cada una de las hipótesis.

Tabla 3

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGOS_LÚDICOS	,119	85	,004	,943	85	,001
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	,189	85	,000	,923	85	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación, análisis e interpretación de datos

En este capítulo se realiza el análisis de los resultados de la investigación, que se realizó a los estudiantes de nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Néstor Cáceres Velásquez.

Tabla 4

Índices para interpretación de correlaciones

Valor	Criterio
De -0.80 a -1.00	Correlación negativa muy fuerte
De -0.60 a -0.79	Correlación negativa considerable
De -0.40 a -0.59	Correlación negativa media
De -0.20 a -0.39	Correlación negativa débil
De 0.00 a -0.19	Correlación negativa muy débil
0.00	No existe correlación alguna entre las variables
De 0.00 a 0.19	Correlación positiva muy débil
De 0.20 a 0.39	Correlación positiva débil
De 0.40 a 0.59	Correlación positiva media
De 0.60 a 0.79	Correlación positiva considerablemente
De 0.80 a 1.00	Correlación positiva muy fuerte

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

5.1.1. Correlación general

- Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Tabla 5

Resultado de correlación general

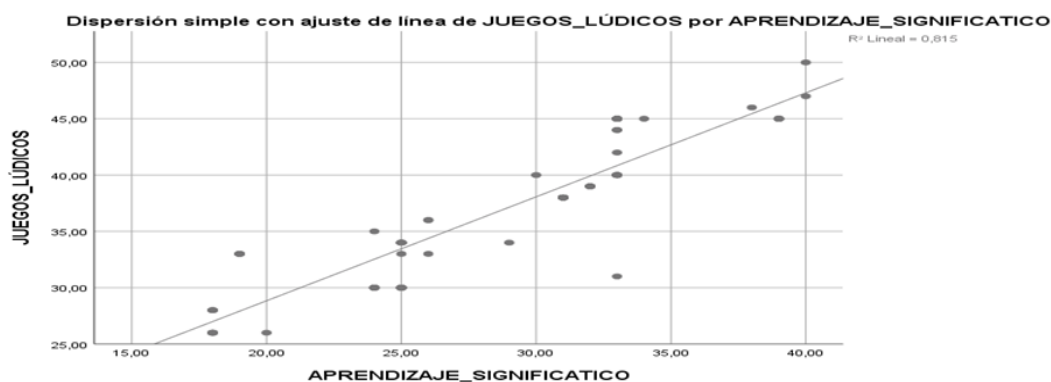
		Correlaciones		
			JUEGOS LÚDICOS	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	JUEGOS LÚDICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,934**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación	,934**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Figura 1

Resultado de correlación general



Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación

En la tabla 5 figura 1, sobre la valoración de las dos variables, se observa que el Coeficiente de correlación es de 0.934 indicando claramente una correlación positiva muy fuerte. Se constato que los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, existe una correlación positiva muy fuerte del 93.4% de confianza entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo.

4.12. Correlaciones específicas 1

- Identificar la relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Tabla 6

Resultado de correlación específica 1

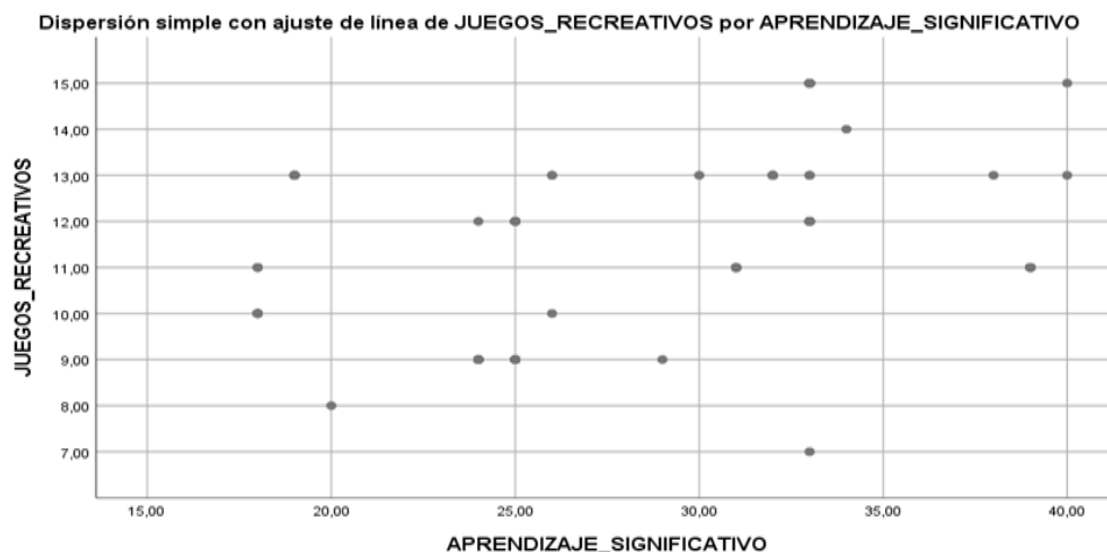
			Correlaciones	
			JUEGOS RECREATIVOS	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	JUEGOS RECREATIVOS	Coeficiente de correlación	1,000	,477**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación	,477**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Figura 2

Resultado de correlación específica 1



Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación

En la tabla 6 figura 2, sobre la valoración de las dos variables, se observa que el Coeficiente de correlación es de 0.477 indicando claramente una correlación positiva media. Se constato que los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, existe una correlación positiva media del 47.7% de confianza entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo.

4.12.1. Correlaciones específicas 2

- Identificar la relación entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Tabla 7

Resultado de correlación específica 2

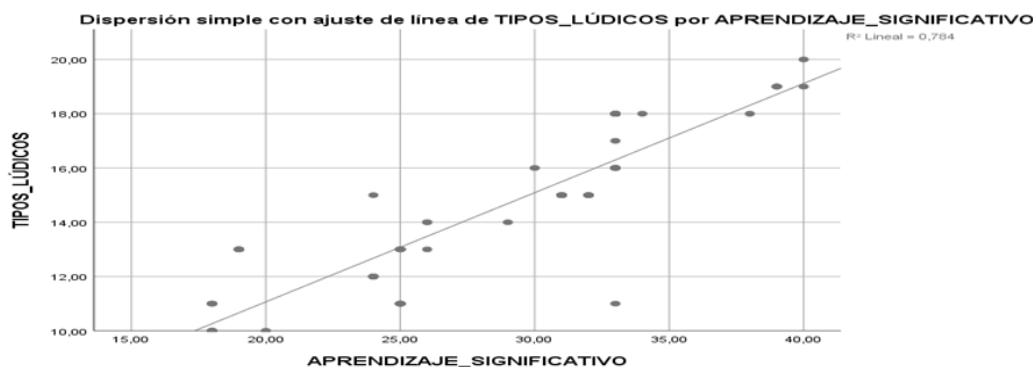
Correlaciones			TIPOS LÚDICOS	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	TIPOS LÚDICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,906**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación	,906**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Figura 3

Resultado de correlación específica 2



Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación

En la tabla 7 figura 3, sobre la valoración de las dos variables, se observa que el Coeficiente de correlación es de 0.906 indicando claramente una correlación positiva muy fuerte. Se constato que los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024,

existe una correlación positiva muy fuerte del 90.6% de confianza entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo.

4.12.2. Correlaciones específicas 3

- Identificar la relación entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Tabla 8

Resultado de correlación específica 3

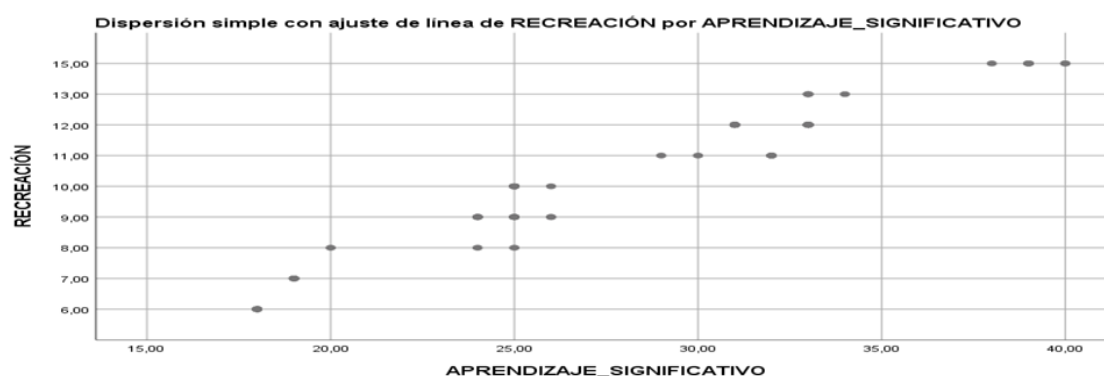
		Correlaciones	
		RECREACIÓN	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	RECREACIÓN	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,946**
		N	85
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación	,946**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Figura 4

Resultado de correlación específica 3



Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación

En la tabla 8 figura 4, sobre la valoración de las dos variables, se observa que el Coeficiente de correlación es de 0.946 indicando claramente una correlación positiva muy fuerte. Se constato que los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, existe una correlación positiva muy fuerte del 94.6% de confianza entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo.

4.12.3. Correlaciones específicas 4

- Identificar la relación entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Tabla 9

Resultado de correlación específica 4

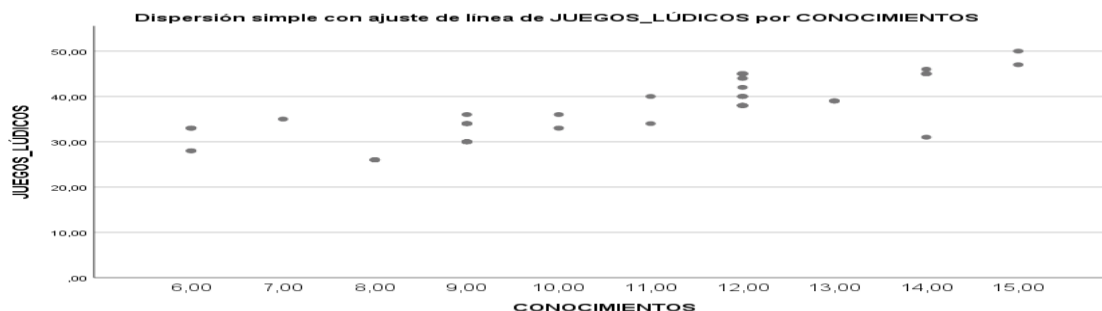
			Correlaciones	
			JUEGOS LÚDICOS	CONOCIMIENTOS
Rho de Spearman	JUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	,827**
	LÚDICOS	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	CONOCIMIENTO	Coeficiente de correlación	,827**	1,000
	S	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Figura 5

Resultado de correlación específica 4



Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación

En la tabla 9 figura 5, sobre la valoración de las dos variables, se observa que el Coeficiente de correlación es de 0.827 indicando claramente una correlación positiva muy fuerte. Se constato que los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, existe una correlación positiva muy fuerte del 82.7% de confianza entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes.

4.12.4. Correlaciones específicas 5

- Identificar la relación entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Tabla 10

Resultado de correlación específica 5

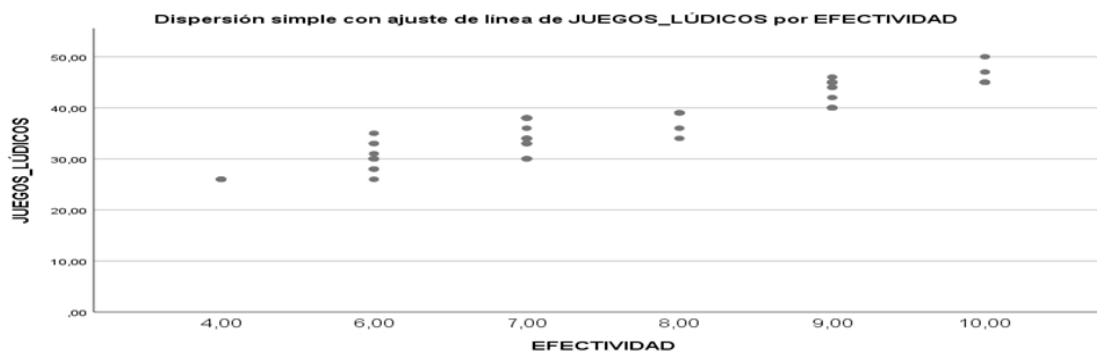
Correlaciones				
			JUEGOS LÚDICOS	EFFECTIVIDAD AD
Rho de Spearman	JUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	,922**
	LÚDICOS	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	EFFECTIVIDAD	Coeficiente de correlación	,922**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Figura 6

Resultado de correlación específica 5



Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación

En la tabla 10 figura 6, sobre la valoración de las dos variables, se observa que el Coeficiente de correlación es de 0.922 indicando claramente una correlación positiva muy fuerte. Se constata que los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, existe una correlación positiva muy fuerte del 92.2% de confianza entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados.

4.12.5. Correlaciones específicas 6

- Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Tabla 11

Resultado de correlación específica 6

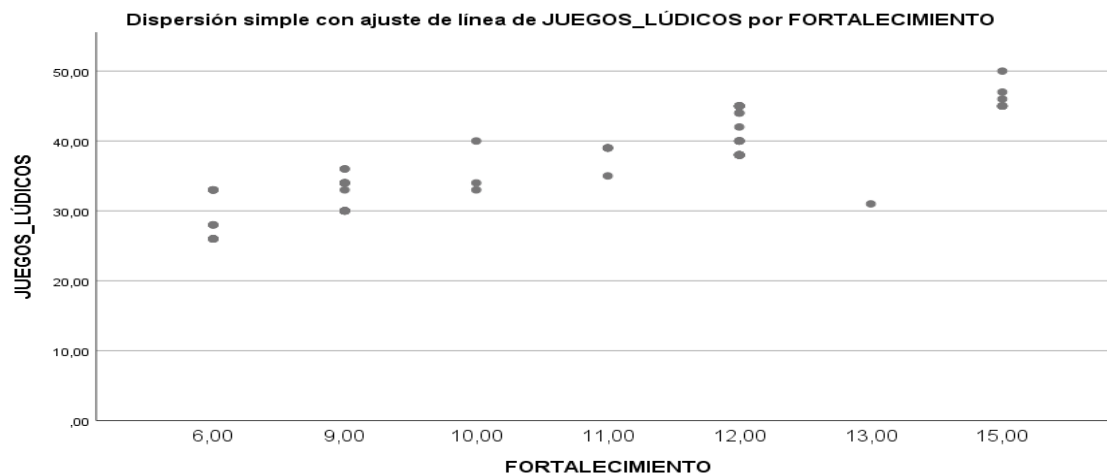
		Correlaciones	
		JUEGOS LÚDICOS	FORTALECIMIENTO
Rho de Spearman	JUEGOS LÚDICOS	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,864**
		N	,000
	FORTALECIMIENTO	Coeficiente de correlación	,864**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
			85
			85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Figura 7

Resultado de correlación específica 6



Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación

En la tabla 11 figura 7, sobre la valoración de las dos variables, se observa que el Coeficiente de correlación es de 0.864 indicando claramente una correlación positiva muy fuerte. Se constata que los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, existe una correlación positiva muy fuerte del 86.4% de confianza entre los juegos lúdicos y el aprendizaje autónomo.

4.13. Proceso de la prueba de hipótesis

4.13.1. Hipótesis general

Hipótesis Nula H0: No existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Hipótesis Alterna H1: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

- Establecer el nivel de significancia

$\alpha = 0.05 = 5\%$ (Margen de error)

- **Prueba estadística**

Según la prueba de normalidad, los datos no tienen una distribución normal, por lo que, la decisión es basada en la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall.

- **Criterio de decisión**

Si p-valor (Sig.) < 0.05 se rechaza la H0.

Si p-valor (Sig.) ≥ 0.05 se acepta la H0 y se rechaza la H1

- **Decisión y conclusión estadística**

Tabla 12

Resultado de prueba de hipótesis general

			Correlaciones	
			JUEGOS LÚDICOS	APRENDIZA JE SIGNIFICAT ICO
Tau b de	JUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	,854**
	LÚDICOS			
Kendal I		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	APRENDIZAJE	Coeficiente de correlación	,854**	1,000
	SIGNIFICATICO			
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS

Interpretación:

En la tabla 12 el p-valor (Sig.) es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 (0.000 < 0.05), consecuentemente, se rechaza la hipótesis Ho y se aceptará H1 con un margen de error del 5%.

4.13.2. Hipótesis específicas 1

Hipótesis Nula H0: No existe relación positiva y significativa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Hipótesis Alterna H1: Existe relación positiva y significativa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

- **Establecer el nivel de significancia**

$\alpha = 0.05 = 5\%$ (Margen de error)

- **Prueba estadística**

Según la prueba de normalidad, los datos no tienen una distribución normal, por lo que, la decisión es basada en la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall.

- **Criterio de decisión**

Si p-valor (Sig.) < 0.05 se rechaza la H0.

Si p-valor (Sig.) ≥ 0.05 se acepta la H0 y se rechaza la H1

- **Decisión y conclusión estadística**

Tabla 13

Resultado de prueba de hipótesis específica 1

			Correlaciones	
			JUEGOS RECREATIVOS	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Tau b de Kendal I	JUEGOS RECREATIVOS	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000	,370**
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,370**	1,000
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS.



Interpretación:

En la tabla 13 el p-valor (Sig.) es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se aceptará H_1 con un margen de error del 5%.

4.13.3. Hipótesis específicas 2

Hipótesis Alterna H_0 : No existe relación positiva y significativa entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Hipótesis Alterna H_1 : Existe relación positiva y significativa entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

- Establecer el nivel de significancia

$\alpha = 0.05 = 5\%$ (Margen de error)

- Prueba estadística

Según la prueba de normalidad, los datos no tienen una distribución normal, por lo que, la decisión es basada en la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall.

- Criterio de decisión

Si p-valor (Sig.) < 0.05 se rechaza la H_0 .

Si p-valor (Sig.) ≥ 0.05 se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

- Decisión y conclusión estadística

Tabla 14

Resultado de prueba de hipótesis específica 2

		Correlaciones		
			TIPOS LÚDICOS	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Tau b de Kendall	TIPOS LÚDICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,819**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación	,819**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

****.** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*Nota.* Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS.**Interpretación:**

En la tabla 14 el p-valor (Sig.) es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se aceptará H_1 con un margen de error del 5%.

4.13.4. Hipótesis específicas 3

Hipótesis Alterna H_0 : No existe relación positiva y significativa entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Hipótesis Alterna H_1 : Existe relación positiva y significativa entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

- Establecer el nivel de significancia $\alpha = 0.05 = 5\%$ (Margen de error)**- Prueba estadística**

Según la prueba de normalidad, los datos no tienen una distribución normal, por lo que, la decisión es basada en la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall.

- Criterio de decisión

Si p-valor (Sig.) < 0.05 se rechaza la H0.

Si p-valor (Sig.) ≥ 0.05 se acepta la H0 y se rechaza la H1

- Decisión y conclusión estadística

Tabla 15

Resultado de prueba de hipótesis específica 3

			Correlaciones	
			RECREACI ÓN	APRENDIZA JE SIGNIFICAT IVO
Tau b de Kendall I	RECREACIÓN	Coeficiente de correlación	1,000	,878**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	APRENDIZAJE_S IGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación	,878**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS.

Interpretación:

En la tabla 15 el p-valor (Sig.) es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 (0.000 < 0.05), consecuentemente, se rechaza la hipótesis Ho y se aceptará H1 con un margen de error del 5%.

4.13.5. Hipótesis específicas 4

Hipótesis Alterna H0: No existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Hipótesis Alternativa H1: Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

- **Establecer el nivel de significancia**

$\alpha = 0.05 = 5\%$ (Margen de error)

- **Prueba estadística**

Según la prueba de normalidad, los datos no tienen una distribución normal, por lo que, la decisión es basada en la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall.

- **Criterio de decisión**

Si p-valor (Sig.) < 0.05 se rechaza la H0.

Si p-valor (Sig.) \geq 0.05 se acepta la H0 y se rechaza la H1

- **Decisión y conclusión estadística**

Tabla 16

Resultado de prueba específica 4

			Correlaciones	
			JUEGOS LÚDICOS	CONOCIMIENTOS
Tau b de Kendall I	JUEGOS LÚDICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,696**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	CONOCIMIENTOS	Coeficiente de correlación	,696**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS.



Interpretación:

En la tabla 16 el p-valor (Sig.) es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se aceptará H_1 con un margen de error del 5%.

4.13.6. Hipótesis específicas 5

Hipótesis Alternativa H_0 : No existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Hipótesis Alternativa H_1 : Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

- Establecer el nivel de significancia

$\alpha = 0.05 = 5\%$ (Margen de error)

- Prueba estadística

Según la prueba de normalidad, los datos no tienen una distribución normal, por lo que, la decisión es basada en la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall.

- Criterio de decisión

Si p-valor (Sig.) < 0.05 se rechaza la H_0 .

Si p-valor (Sig.) ≥ 0.05 se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

- Decisión y conclusión estadística

Tabla 17

Resultado de hipótesis específica 5

			Correlaciones	
			JUEGOS LÚDICOS	EFFECTIVIDAD AD
Tau b de Kendal I	JUEGOS LÚDICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,841**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	85	85
	EFFECTIVIDAD	Coeficiente de correlación	,841**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS.

Interpretación:

En la tabla 17 el p-valor (Sig.) es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se aceptará H_1 con un margen de error del 5%.

4.13.7. Hipótesis específicas 6

Hipótesis Alterna H_0 : NO existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

Hipótesis Alterna H_1 : Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.

- Establecer el nivel de significancia $\alpha = 0.05 = 5\%$ (Margen de error)

- Prueba estadística

Según la prueba de normalidad, los datos no tienen una distribución normal, por lo que, la decisión es basada en la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall.

- Criterio de decisión

Si p-valor (Sig.) < 0.05 se rechaza la H0.

Si p-valor (Sig.) \geq 0.05 se acepta la H0 y se rechaza la H1

- Decisión y conclusión estadística

Tabla 18

Resultado de prueba de hipótesis específica 6

			Correlaciones	
			JUEGOS LÚDICOS	FORTALECIMIE NTO
Tau b de Kendal I	JUEGOS LÚDICOS	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000	,752**
		N	85	85
	FORTALECIMIE NTO	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,752**	1,000
		N	85	85

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

Nota. Elaboración propia en base al proceso estadístico en SPSS.

Interpretación:

En la tabla 18 el p-valor (Sig.) es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis Ho y se aceptará H1 con un margen de error del 5%.

4.14. Discusión de resultados

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal fue, identificar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024. Frente a ello los resultados demostraron que existe una relación positiva muy fuerte entre ambas variables según el resultado de correlación



general es de 0.934; por tanto se puede afirmar que el los juegos lúdicos en los estudiantes del nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, posee una correlación muy buena en cuanto hace referencia al aprendizaje significativo en 93.4%; es así que se resalta la importancia de analizar cada una de las variable.

Este resultado coincide con el de Sánchez (2021) quien en su investigación resalta el proceso de enseñanza durante la pandemia del covid-19 y el aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa "CEC" del cantón Latacunga, indicando que medir el uso de diversas tácticas, herramientas y métodos, un profesor es capaz de transmitir información a los niños. Esto permite que los niños aprendan y se conviertan en personas capaces de contribuir a la sociedad, así como en individuos críticos, introspectivos y capaces de aprender. Un sistema en el que los alumnos son los principales agentes de su propia educación facilita el aprendizaje significativo, que es la interacción entre los conocimientos previamente aprendidos y la información recién adquirida. El marco teórico presenta los numerosos temas y subtemas que se exploran en el estudio, y la investigación se lleva a cabo mediante el uso de encuestas basadas en cuestionarios. Tanto el proceso de enseñanza como el aprendizaje significativo se vieron afectados negativamente por la dificultad de los niños para utilizar los instrumentos y métodos necesarios para enseñar los temas de la EGB.

El primer objetivo específico fue identificar la relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, en donde los resultados demostraron que existe una correlación positiva media del 0.477 entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo. Lo cual concuerda con Leon (2020) en donde desarrollo el trabajo denominado el aprendizaje significativo y rendimiento académico en la asignatura de Dietoterapia I, de los estudiantes del cuarto año de la Escuela Profesional de Ciencias de la Nutrición, de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 2019, en donde En la Universidad de San Agustín de Arequipa en el año 2019, el propósito de la investigación fue conocer la correlación entre el aprendizaje excepcional y el éxito académico en Dietoterapia I. en donde los participantes fueron



estudiantes de cuarto año de la Facultad de Ciencias de la Nutrición. Se utilizaron cuestionarios, exámenes de evaluación de competencias y listas de control de observación documental para llevar a cabo un estudio de investigación cuantitativa de carácter transversal. Se encontró una relación directa y sustancial entre el rendimiento académico de los estudiantes de Dietoterapia I y el aprendizaje de la materia sustantiva, como lo demuestran los resultados. Se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson ($r = 0,8752$) para establecer la relación directa entre las dos variables. La significación estadística de la relación se determinó mediante la prueba R de Pearson ($p < 0,05$) y el coeficiente de determinación ($r^2 = 76,60\%$).

El segundo objetivo específico fue identificar la relación entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024., en donde los resultados demostraron que existe una correlación positiva muy fuerte del 0.906 entre los tipos de juegos ludicos y el aprendizaje significativo, lo cual concuerda con Cahui y Gonzales (2018) en donde su trabajo denominado juegos didácticos como estrategia de aprendizaje en la resolución de operaciones con números naturales en los estudiantes del 4to. grado de primaria de la I.E.P. N° 70064 San Martín Puno – 2017, dio énfasis al propósito de esta investigación que fue evaluar la relación entre la adquisición de las operaciones con números naturales y el uso de juegos didácticos en los alumnos del cuarto grado del Programa Educativo Individualizado (PEI) N° 70064 «San Martín» de Puno. Para la medición de la primera y segunda variables se utilizó una muestra de 10 alumnos y se utilizó el cuestionario. Se demostró que el uso de juegos educativos tiene un alto vínculo con el aprendizaje de las operaciones con números naturales, como lo indican los resultados, que mostraron una correlación de Spearman de 0,720. De ello se desprende que los juegos educativos tienen potencial para mejorar los resultados del aprendizaje en este ámbito concreto.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Respecto al objetivo general se concluye que los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, posee una Correlación de Rho de Spearman de 0.934, indicando claramente una correlación positiva muy fuerte, según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta H_1 .

SEGUNDA: Respecto al primer objetivo específico se concluye que los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, posee una Correlación de Rho de Spearman de 0.477, indicando claramente una correlación positiva media, según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta H_1 .

TERCERA: Respecto al segundo objetivo específico se concluye que los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, posee una Correlación de Rho de Spearman de 0.906, indicando claramente una correlación positiva muy fuerte, según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta H_1 .

CUARTA: Respecto al tercer objetivo específico se concluye que la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del



nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, posee una Correlación de Rho de Spearman de 0.946, indicando claramente una correlación positiva muy fuerte, según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta H_1 .

QUINTA: Respecto al cuarto objetivo específico se concluye que los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, posee una Correlación de Rho de Spearman de 0.827, indicando claramente una correlación positiva muy fuerte, según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta H_1 .

SEXTA: Respecto al quinto objetivo específico se concluye que los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, posee una Correlación de Rho de Spearman de 0.922, indicando claramente una correlación positiva muy fuerte, según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta H_1 .

SEPTIMA: Respecto al sexto objetivo específico se concluye que los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024, posee una Correlación de Rho de Spearman de 0.864, indicando claramente una



correlación positiva muy fuerte, según prueba de hipótesis el p-valor es de 0.000, dicho valor resulta inferior al nivel de significancia de 0.05 ($0.000 < 0.05$), consecuentemente, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta H_1 .



RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que continúe con su adecuada labor y pedagogía ya que según los resultados los juegos lúdicos poseen una correlación muy fuerte con respecto al aprendizaje significativo. También se recomienda, en clase, incluir una variedad de juegos (físicos, de mesa, digitales) para cubrir diferentes áreas de aprendizaje y habilidades. Fomenta juegos que promuevan el trabajo en equipo y la competencia saludable, ayudando a desarrollar habilidades sociales y de comunicación.

SEGUNDA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que mejoren considerablemente su labor de enseñanza y estrategias ya que según los resultados los juegos recreativos poseen una correlación positiva media con respecto al aprendizaje significativo. También se recomienda, Incluir en la enseñanza, una variedad de juegos (físicos, de mesa, al aire libre) para abordar distintas áreas de aprendizaje y habilidades motoras. Programa sesiones regulares de juegos recreativos como parte del horario escolar, integrándolos en las clases o como actividades extracurriculares.

TERCERA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que mejoren y continúen considerablemente su labor y pedagogía ya que el desarrollo de sus actividades lo desempeña de una manera adecuada ya que según los resultados los tipos de juegos lúdicos poseen una correlación positiva muy fuerte con respecto al aprendizaje significativo. También se recomienda que el Ajedrez, damas, Monopoly, Scrabble, en donde los beneficios Desarrollan



habilidades cognitivas como la planificación, la estrategia, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Al utiliza estos juegos para enseñar conceptos matemáticos, vocabulario, geografía, y fomentar la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

CUARTA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que sigan desempeñándose de manera efectiva su labor de pedagogía como de enseñanza ya que según los resultados la recreación como bienestar humano poseen una correlación positiva muy fuerte con respecto al aprendizaje significativo. También se recomienda la facilitación y la interacción social, la creación de amistades y el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la cooperación y el respeto. Como las actividades recreativas físicas mejoran la salud física, fomentan la actividad física regular y previenen el sedentarismo.

QUINTA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que sigan desarrollando sus actividades de enseñanza de manera oportuna, brindando la efectividad que los caracterizan ya que según los resultados los juegos lúdicos poseen una correlación positiva muy fuerte con respecto a los conocimientos de los estudiantes. También se recomienda, Asegúrate de que los juegos sean apropiados para la edad y el nivel de desarrollo de los estudiantes. Incluir a sesiones regulares de juegos en la planificación educativa, asegurando que se relacionen con los objetivos de aprendizaje.

SEXTA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que sigan desempeñando su labor correctamente, educando al alumnado de una manera pedagógica con las

habilidades que posee cada docente ya que según los resultados los juegos lúdicos poseen una correlación positiva muy fuerte con respecto a la efectividad de los contenidos desarrollados. También se recomienda, incorpora juegos que estén directamente relacionados con los temas que se están enseñando. Por ejemplo, juegos de matemáticas para aprender operaciones básicas. Proporciona formación a los docentes sobre cómo integrar juegos lúdicos en sus prácticas pedagógicas de manera efectiva.

SEXTA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que sigan desempeñando su labor correctamente, educando al alumnado de una manera pedagógica con las habilidades que posee cada docente ya que según los resultados los juegos lúdicos poseen una correlación positiva muy fuerte con respecto a la efectividad de los contenidos desarrollados. También se recomienda, seleccionar juegos que complementen y refuercen los temas que se están enseñando en clase. Por ejemplo, juegos de matemáticas para aprender operaciones básicas. Observa cómo los estudiantes interactúan con los juegos para identificar áreas de mejora y asegurar que los objetivos de aprendizaje se estén cumpliendo.

SEPTIMA: A los directores y profesores de los estudiantes de nivel primario del distrito de San José, Azángaro, 2024, que continúe con su adecuada labor y pedagogía ya que según los resultados los juegos lúdicos poseen una correlación muy fuerte con respecto al fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes. También se recomienda escoger juegos que estén alineados con los objetivos educativos y fomenten habilidades autónomas como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el



pensamiento crítico. Permitir que los estudiantes elijan y modifiquen juegos según sus intereses, fomentando la toma de decisiones y la creatividad. Recoge retroalimentación de los estudiantes sobre los juegos y su impacto en el aprendizaje autónomo, y ajusta los juegos según sea necesario.



REFERENCIAS

- Alfaro Bocangel, G. (2020). El aprendizaje significativo de la Historia del Perú según la Teoría de Ausubel en los estudiantes del 1º de secundaria de la IE "Uriel García" del Cusco 2014. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8163>
- Aminatun, D., & Oktaviani, L. (2019). Memrise: Promoting students' autonomous learning skill through language learning application. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3(2), 214-223. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/metathesis/article/view/1982>
- Aparicio Gómez, O. Y. (2020). The education of desire and the use of ICT. *Desire and Human Flourishing: Perspectives from Positive Psychology, Moral education and Virtue Ethics*, 325-337. DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.08.120
- Arab, K. (2023). Autonomous Learning in the Algerian (EFL) Education: State of Affairs. *Afak of Science Journal / Āfāq Li-l-'ulūm*, 8(4), 192–206. <https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=21d277b4-27d8-4d9a-ba89-d27d27d79d15%40redis>
- Ausubel, D. P. (2002). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer.
- Beaulieu, S., Frati, L., Miconi, T., Lehman, J., Stanley, K. O., Clune, J., & Cheney, N. (2020). Learning to continually learn. arXiv preprint arXiv:2002.09571. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2002.09571>
- Berger, A. (2018). Outdoor recreation. Salem Press Encyclopedia. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,sso&db=ers&AN=84783552&lang=es&site=eds-live&scope=site>



- Bouroumane, F., Saaidi, A., & Abarkan, M. (2020). Pedagogical efficiency at the ludic level of a serious game. 2020 International Conference on Intelligent Systems and Computer Vision (ISCV), Intelligent Systems and Computer Vision (ISCV), 2020 International Conference On, 1–6. <https://doi.org/10.1109/ISCV49265.2020.9204149>
- Cahui Flores R., Gonzales Miranda G. F. (2018). Juegos didácticos como estrategia de aprendizaje en la resolución de operaciones con números naturales en los estudiantes del 4to. grado de primaria de la I.E.P. N° 70064 "San Martín" Puno – 2017. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2179>
- Calderón, G. E. C. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 861-878. DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Carbajo Vilcachagua V. L. (2018). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/27999>
- Cheong, M., Yammarino, F. J., Dionne, S. D., Spain, S. M., & Tsai, C. Y. (2019). A review of the effectiveness of empowering leadership. The Leadership Quarterly, 30(1), 34-58. <https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2018.08.005>
- Chipana Herquinio, C. R. (2022). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021.



- [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional Universidad Continental. <https://hdl.handle.net/20.500.12394/11074>
- Cuba Roque, Jeny Zelmira (2018). El juego, estrategia principal en el logro de aprendizajes de niños y niñas del I y II ciclo de la IEI Cuna Jardín N° 195 "María Auxiliadora" Puno. [Tesis de Segunda especialidad, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/6376>
- Eileen V. Slater, Donna Barwood, & Zina Cordery. (2024). Pre-Service Teachers' Use of ICT to Collaborate to Complete Assessment Tasks. *Australian Educational Researcher*, 51(1), 103–122. <https://doi.org/10.1007/s13384-022-00580-x>
- Foucault, M. (2020). Power/knowledge. In *The new social theory reader* (pp. 73-79). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003060963-10/power-knowledge-michel-foucault>
- Giddens, A. (2019). The class structure of the advanced societies. In *Social Stratification, Class, Race, and Gender in Sociological Perspective, Second Edition* (pp. 152-162). Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429306419-26/class-structure-advanced-societies-anthony-giddens>
- Hegel, G. W. F. (2022). *Philosophy of mind*. Lindhardt og Ringhof. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HOBtEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=mind&ots=q3J1CuLNHr&sig=OTcZBe5K3BtCjG3eqBVfLkFqfL0#v=onepage&q=mind&f=false>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-hill.



http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Houge Mackenzie, S., & Hodge, K. (2020). Adventure recreation and subjective well-being: A conceptual framework. *Leisure Studies*, 39(1), 26-40.
<https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1577478>

Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge.

Jiménez-Tamayo, R. J., Ludeña-Jaramillo, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172-185.
<https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>

Khan, R., Ali, A., & Alourani, A. (2022). Investigating Learners' Experience of Autonomous Learning in E-learning Context. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 17(8), 4-17.
<https://www.learntechlib.org/p/222832/>

Knetsch, J. L., & Davis, R. K. (2019). Comparison of methods for recreation evaluation. In *Land and Leisure* (pp. 151-166). Routledge.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429025983-15/comparison-methods-recreation-evaluation-jack-knetsch-robert-davis>

Leon Mamani, U. E. (2020). Aprendizaje significativo y rendimiento académico en la asignatura de Dietoterapia I, de los estudiantes del cuarto año de la Escuela Profesional de Ciencias de la Nutrición, de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 2019. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio Institucional Universidad Nacional de San Agustín.
<https://hdl.handle.net/20.500.12394/11074>



Malone, T. W., & Bernstein, M. S. (Eds.). (2022). Handbook of collective intelligence.

MIT press.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JhZuEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=collective&ots=hINR3Qp0->

[C&sig=maTJxiDTW4VTF9iULUUwQt5j9PQ#v=onepage&q=collective&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JhZuEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=collective&ots=hINR3Qp0-)

[C&sig=maTJxiDTW4VTF9iULUUwQt5j9PQ#v=onepage&q=collective&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JhZuEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=collective&ots=hINR3Qp0-)

Maschler, M., Zamir, S., & Solan, E. (2020). Game theory. Cambridge University

Press.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=o6UIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR14&dq=game&ots=HlyROvPwkl&sig=AmEXxNJ4M6JprSjsQAs1nMFzRf4#v=](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=o6UIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR14&dq=game&ots=HlyROvPwkl&sig=AmEXxNJ4M6JprSjsQAs1nMFzRf4#v=onepage&q=game&f=false)

[onepage&q=game&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=o6UIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR14&dq=game&ots=HlyROvPwkl&sig=AmEXxNJ4M6JprSjsQAs1nMFzRf4#v=onepage&q=game&f=false)

[onepage&q=game&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=o6UIEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR14&dq=game&ots=HlyROvPwkl&sig=AmEXxNJ4M6JprSjsQAs1nMFzRf4#v=onepage&q=game&f=false)

Montgomery, D. C. (2019). Introduction to statistical quality control. John wiley & sons.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YWLNEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=quality&ots=hEYi2xteDm&sig=7kZpoyNaZDnJiad6e2MOOgdtZkE#v](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YWLNEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=quality&ots=hEYi2xteDm&sig=7kZpoyNaZDnJiad6e2MOOgdtZkE#v=onepage&q=quality&f=false)

[=onepage&q=quality&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YWLNEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=quality&ots=hEYi2xteDm&sig=7kZpoyNaZDnJiad6e2MOOgdtZkE#v=onepage&q=quality&f=false)

[=onepage&q=quality&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=YWLNEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=quality&ots=hEYi2xteDm&sig=7kZpoyNaZDnJiad6e2MOOgdtZkE#v=onepage&q=quality&f=false)

Moreira, F. E. Z., & Sánchez, J. L. M. (2021). Juegos recreativos como propuesta

pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Dominio de las Ciencias*, 7(4),

336-355. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

Oludamini Ogunnaike. (2020). Deep Knowledge : Ways of Knowing in Sufism and Ifa,

Two West African Intellectual Traditions. Penn State University Press.

<https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,sso&db=nl>

[ebk&AN=2682423&lang=es&site=eds-live&scope=site](https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,sso&db=nl)

Palacios Huatuco de Requena, J. L. (2022). Los juegos lúdicos como estrategia

didáctica y su influencia en la motivación de los estudiantes del nivel primario

en la institución educativa integrada N° 15–20347–Santa María–Huaura–2021.

[Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].



Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

<http://hdl.handle.net/20.500.14067/6614>

Parchomovsky, G., & Stein, A. (2020). Autonomy. *University of Toronto Law Journal*,

71(1), 61-90. DOI: 10.3138/utlj.2019-0113

Pavese, C. (2021). Knowledge how. [https://plato.stanford.edu/entries/knowledge-](https://plato.stanford.edu/entries/knowledge-how/?fbclid=IwAR0Ye8rGs3ImDpf2Vki55VICathCj8EI328NYYB534D4EQIwGpbHOIEBDqM)

[how/?fbclid=IwAR0Ye8rGs3ImDpf2Vki55VICathCj8EI328NYYB534D4EQIwG](https://plato.stanford.edu/entries/knowledge-how/?fbclid=IwAR0Ye8rGs3ImDpf2Vki55VICathCj8EI328NYYB534D4EQIwGpbHOIEBDqM)

[pbHOIEBDqM](https://plato.stanford.edu/entries/knowledge-how/?fbclid=IwAR0Ye8rGs3ImDpf2Vki55VICathCj8EI328NYYB534D4EQIwGpbHOIEBDqM)

Pico, D. P. L., Sifas, G. S. C., López, G. A. A., & Casco, T. Y. B. (2023). Juegos lúdicos

para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *ConcienciaDigital*,

6(1.4), 489-505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>

Pires, M. R. G. M., Almeida, A. N. D., Gottens, L. B. D., Mundim, G. D. A., & Oliveira,

R. N. G. D. (2022). Validation of Ludic-Quest to the playfulness of health games:

gameplay and emotions on the field. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 75,

e20210822.

<https://www.scielo.br/j/reben/a/MTbZQd7S7LmX8n43NrHZRBB/?lang=en>

Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2023). Autonomous Learning and the Use of Digital

Technologies in Online English Classrooms in Higher Education. *Contemporary*

Educational Technology, 15(2), 423. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1385465>

Reátegui Pérez, G. (2019). Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las

habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución

Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo. [Tesis de

Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad

Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28777>

Rees, M. (2021). *On the future: Prospects for humanity*. Princeton University Press.

<https://doi.org/10.1515/9780691231051>



- Reyes, G. R. B. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(5), 75-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7927035>
- Rocha, J. C. R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Romero De La Rosa R. M. (2022). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento del Aprendizaje Significativo de la Lectoescritura. [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional Universidad de la Costa. <https://hdl.handle.net/11323/9656>
- Saavedra Acosta, L. J. (2022). Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “gotitas de amor” Pucallpa 2022. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional Universidad Nacional de Ucayali. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5701>
- Sánchez Silva, J. A. (2021). El proceso de enseñanza durante la pandemia del covid-19 y el aprendizaje significativo de los estudiantes de séptimo grado de educación general básica de la Unidad Educativa “CEC” del cantón Latacunga (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica). [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33742>
- Saraceno, C. (2024). Il welfare. <https://www.torrossa.com/it/resources/an/5727950>



Starr-Glass, D. (2020). Significant learning experiences and implied students. On the Horizon, 28(1), 55-62. <https://doi.org/10.1108/OTH-09-2019-0067>

Stone, H., Bleibaum, R. N., & Thomas, H. A. (2020). Sensory evaluation practices. Academic press. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=U2XRDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=sensory&ots=q8gDzyKfO6&sig=GWxo-mWeSraehLa3GhH7XNY42tA#v=onepage&q=sensory&f=false>

Ungvarsky, J. (2023). Well-being. Salem Press Encyclopedia of Health. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,sso&db=ers&AN=133861300&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Vargas, O. Y. (2019). Aprendizaje significativo para mejorar la competencia uso comprensivo del conocimiento científico en las ciencias naturales de grado quinto de primaria (tesis de pregrado). Universidad Militar Nueva Granada, Cajicá, Colombia. [Tesis de Maestría, Universidad Militar Nueva Granada]. Repositorio Institucional Universidad Militar Nueva Granada. <http://hdl.handle.net/10654/21165>



ANEXOS



Anexo 1: Matriz de consistencia

TITULO: JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSÉ - AZANGARO, 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?</p> <p>Problema específico</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?</p> <p>¿Cómo se relacionan los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?</p> <p>¿Cómo se relaciona la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?</p> <p>¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024</p> <p>Objetivo específico</p> <p>Identificar la relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Identificar la relación entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Identificar la relación entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Identificar la relación entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Hipótesis específico</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre los tipos de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre la recreación como bienestar humano y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y los conocimientos de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p> <p>Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p>	<p>Variable 1: Juegos lúdicos</p> <p>Variable 2: Aprendizaje significativo</p>	<p>Juegos recreativos</p> <p>Tipos de juegos lúdicos</p> <p>Recreación como bienestar humano</p> <p>Conocimientos</p> <p>Efectividad de los contenidos desarrollados</p> <p>Fortalecimiento del aprendizaje autónomo</p>	<p>El juego</p> <p>Clases</p> <p>Motivación</p> <p>Individuales</p> <p>Colectivos</p> <p>Estructurados</p> <p>Sensoriales</p> <p>Necesidad</p> <p>Recreación</p> <p>Calidad de vida</p> <p>Conocimientos Previos</p> <p>Efectividad de los contenidos</p> <p>Conocimientos que no son olvidados</p> <p>Uso de las TIC</p> <p>Frecuencia de las TIC</p> <p>Evaluación de aprendizaje</p> <p>Aprendizaje autónomo</p> <p>Operaciones mentales</p>



<p>¿Cómo se relacionan los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024?</p>	<p>Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p>	<p>lúdicos y la efectividad de los contenidos desarrollados con los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024. Existe relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo de los estudiantes del nivel primario del distrito de San José – Azángaro, 2024.</p>			
--	--	--	--	--	--



4	4	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	4
7	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4
4	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	
8	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	
4	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	4	5	2	3	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	3	
9	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	4	5	2	3	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	3	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	5	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	0	
1	5	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	0	
5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	
2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	
5	2	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	7	
3	2	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	7	
5	4	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	
4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	8	2	2	4	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	
5	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	
5	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	
6	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	
5	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	4	5	2	3	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	3	
7	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	4	5	2	3	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	3	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6	
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6	
5	5	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	0	
9	5	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	0	
6	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	
0	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	
6	4	3	4	2	2	2	2	5	2	4	4	3	4	7	2	2	2	4	2	2	2	2	5	2	4	4	3	
1	4	3	4	2	2	2	2	5	2	4	4	3	4	7	2	2	2	4	2	2	2	2	5	2	4	4	3	
6	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	1	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	1	
2	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	1	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	1	
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	
6	4	1	2	4	4	5	5	4	4	4	4	1	4	2	4	5	5	2	4	4	5	5	4	4	4	4	0	
4	4	1	2	4	4	5	5	4	4	4	4	1	4	2	4	5	5	2	4	4	5	5	4	4	4	4	0	
6	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	9	
5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	1	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	9	
6	5	4	4	3	2	2	2	2	3	5	1	4	4	7	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	5	1	0	
6	5	4	4	3	2	2	2	2	3	5	1	4	4	7	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	5	1	0	
7	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	8	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	0	
6	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	8	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	0	
8	2	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	7	
6	2	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	7	
9	4	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	
4	4	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	2	2	2	4	4	2	4	4	4	
7	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	
0	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	
7	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	
1	5	1	3	4	3	3	3	5	5	5	5	1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	



CUESTIONARIO

Sírvase leer detenidamente el presente cuestionario, y responder marcando con un aspa (X) en el casillero correspondiente, según la respuesta que cree Ud. que es la correcta.

ESCALA DE VALORACIÓN

Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca
4	3	2	1

Tema: Juegos lúdicos y aprendizaje significativo de estudiantes de nivel primario del distrito de San José - Azángaro, 2024

N°	Preguntas	4	3	2	1
Juegos lúdicos		4	3	2	1
Dimensión 01: Juegos recreativos					
1	Que importancia considera a los juegos como estrategia				
2	Qué importancia tiene el juego en el desarrollo de sus clases con sus estudiantes de primaria				
3	Factor de importancia cuando introduce el juego en el aprendizaje				
Dimensión 02: Tipos de juegos lúdicos					
4	El uso de las dramatizaciones como estrategia de enseñanza le resulta provechoso en sus clases				
5	Los problemas de la vida cotidiana son tomados como ejemplos en los juegos de roles para temas determinados en sus clases				
6	Los juegos lúdicos se adaptan mejor como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de nivel primario				
7	Son flexibles el desarrollo de las sesiones con juego de roles dentro y fuera del aula				
Dimensión 03: Recreación como bienestar humano					
8	Considera que el juego es necesario para activar el conocimiento en los sus estudiantes				
9	Cree usted que la aplicación de los juegos recreativos durante las clases puede motivar al estudiante a desarrollar la atención				
10	Cree Ud. que los estudiantes necesitan que se los motive para que actúen				
Rendimiento académico		4	3	2	1
Dimensión 01: Conocimientos previos y conocimientos nuevos					
11	Usted toma en cuenta los conocimientos previos, para relacionarlos con los nuevos conocimientos para discutidos, y así, acelerar el aprendizaje significativo				
12	Está satisfecho con la efectividad de los contenidos desarrollados, a través de la metodología utilizada				
13	Considera usted que ha adquirido, comprendido y aplicado conocimientos que no son olvidados				
Dimensión 02: Satisfacción y efectividad de los contenidos desarrollados					
14	Cree usted que el uso de las TIC (Tecnología de la información y comunicación) en las clases generaría aprendizajes significativos				



15	Con que frecuencia usa las TIC (Tecnología de la información y comunicación) para contribuir a la enseñanza				
16	Usted evalúa el aprendizaje de los estudiantes				
Dimensión 03: Fortalecimiento del aprendizaje autónomo					
17	Usted considera que el desarrollo de sus clases promueve y fortalecen el aprendizaje autónomo				
18	Usted considera que ha realizado operaciones mentales de mayor nivel que la memorización				



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO OPINIÓN DEL EXPERTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Autor del instrumento: RENE NINA HWAYTA
- 1.2. Validado por: DR. DAVID GUTIERREZ MAYTA
- 1.3. Título de la investigación: JUEGOS LUDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSE - AZANGARO, 2024
- 1.4. Nombre del instrumento: CUESTIONARIO

II. ASPECTOS A EVALUAR

N°	INDICADORES	VALORACIÓN																			
		DEFICIENTE				BAJO				REGULAR				BUENA				EXCELENTE			
		1	9	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	Esta formado con lenguaje apropiado.																X			
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.															X				
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.													X						
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.														X					
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.															X				
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.															X				
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.													X						
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.															X				
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.															X				
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.													X						

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APROBADO
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: -
- V. OBSERVACIONES: -
- LUGAR Y FECHA: 02 ENERO 2025

[Firma]
FIRMA DEL EXPERTO
David Gutierrez Mayta



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO OPINIÓN DEL EXPERTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Autor del instrumento: RENE NINA HUAYTA
- 1.2. Validado por: DR. HILARIO CONDORI MAMANI
- 1.3. Título de la investigación: JUEGOS LUDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO DE SAN JOSE - AZANGARO, 2024
- 1.4. Nombre del instrumento: CUESTIONARIO

II. ASPECTOS A EVALUAR

Nº	INDICADORES		VALORACIÓN																			
			DEFICIENTE				BAJO				REGULAR				BUENA				EXCELENTE			
			1	9	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	Esta formado con lenguaje apropiado.																				
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				
3	ACTUALIDAD	Está adecuado al avance de la ciencia.																				
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																				
5	SUFICIENCIA	El número de ítems propuesto es suficiente para medir la variable.																				
6	ADECUACIÓN	Está adecuado para valorar la variable de estudio.																				
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y científicos.																				
8	COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos e hipótesis.																				
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito de la investigación.																				
10	PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																				

- III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APROBADO
- IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:
- V. OBSERVACIONES:
- LUGAR Y FECHA: 02 ENERO 2025

FIRMA DEL EXPERTO



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: 15-01-2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: RENE NINA HUAYTA

Dirección: JR. 28 DE JULIO S/N SALINAS

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40874958

Teléfono: 951157111 email: rene360nh@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: ADMINISTRACIÓN Y GERENCIA EDUCATIVA

Título o Grado Académico a optar: MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

Asesor: Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [X] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico []

Título: JUEGOS LÚDICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIO DEL DISTRITO

DE SAN JOSÉ – AZÁNGARO, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos, lúdicos, aprendizaje

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1,2?

1,2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P32

Firma de Autor



huella digital

15-01-2025.

Fecha