

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POST GRADO

TESIS

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN COMUNICACIÓN SEGÚN LA
PERCEPCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCERO DE
PRIMARIA DE LOS COLEGIOS NACIONALES DE LA UGEL 03 DE
LIMA 2012.**

PARA OPTAR EL GRADO DE:

**MAGISTER EN
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**PRESENTADA POR:
Br. VICTORIA PILAR, MUÑOZ BOLIVAR,**

**ASESORA:
Mg. MILAGRITOS, RODRIGUEZ ROJAS**

LIMA- PERÚ

2013

Dedicatoria:

A un ser maravilloso que a pesar que no está conmigo es un ángel de la guarda que me acompaña, me motiva a seguir perseverando en mis metas.

Mi abuela querida Victoria Rios Aliaga

Agradecimiento:

Quisiera empezar dando gracias a Dios por darme la vida, acompañarme en cada paso que doy, por guiarme y ayudarme día a día.

Agradezco a mi mamá por comprenderme en mi realización de mis estudios a nivel profesional.

ÍNDICE

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Presentación	viii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	xi

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Planteamiento del Problema	13
1.2. Formulación del problema	14
1.3. Justificación (teórica, epistemológica, legal, metodológica)	15
1.4. Limitaciones	17
1.5. Antecedentes	17
1.6. Objetivos	22
1.6.1. General	22
1.6.2. Específicos	22

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

2.1. Fundamentación de la primera variable	25
2.1.1. Definición	25
2.1.2. Dimensiones	30
2.1.3. Modelo Teórico	47
2.1.4. Medición	49
2.2. Fundamentación de la segunda variable	49
2.2.1. Definición	51
2.2.2. Dimensiones	52
2.2.3. Modelo Teórico	53
2.2.4. Medición	53

2.3	Definición de términos básicos	53
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA		
3.1.	Hipótesis	57
3.2.	Variables	58
	3.2.1. Definición conceptual	58
	3.2.2. Definición operacional	59
3.3.	Metodología	60
	3.3.1. Tipo de estudio	60
	3.3.2. Diseño del estudio	60
3.4.	Población y muestra	61
	3.4.1. Población	61
	3.4.2. Muestra	61
3.5.	Método de investigación	63
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	64
	3.6.1. Técnicas	64
	3.6.2 Instrumentos seleccionados	64
3.7.	Métodos de análisis de datos	65
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		
4.1.	Descripción	69
4.2.	Discusión	77
		82
CONCLUSIONES		
SUGERENCIAS		
		83
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		
		85
		90
ANEXOS		
	Instrumentos de las variables	
	Matriz de consistencia	
	Validaciones	
	Base de datos	

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Dimensiones de la variable independiente: Juego	59
Tabla 2 Dimensiones de la variable Dependiente: Rendimiento Académico	59
Tabla 3 Población de estudiantes de Colegios Nacionales de la Ugel 03	61
Tabla 4 Muestra de estudiantes de Colegios Nacionales de la Ugel 03	63
Tabla 5 Evaluación de juicio de expertos	65
Tabla 6 Confiabilidad de Instrumentos	66
Tabla 7 Categorización de la Variable: El Juego	67
Tabla 8 Categorización de la Variable: Rendimiento Académico en el área de Comunicación	67
Tabla 9 El juego –Rendimiento académico en el área de Comunicación	69
Tabla 10 La Creatividad -Rendimiento Académico en el Área de Comunicación	71
Tabla 11 Habilidades - Rendimiento Académico en el Área de Comunicación	73
Tabla 12 Estrategias de Aprendizaje - Rendimiento Académico en el Área de Comunicación	75

INDICE DE FIGURAS

Figura 1:	El Juego y el Rendimiento Académico en el Área de comunicación.	70
Figura 2:	La Creatividad y Rendimiento Académico en el Área de Comunicación.	72
Figura 3:	Habilidades - Rendimiento Académico en el Área de Comunicación	74
Figura 4:	Estrategias de Aprendizaje - Rendimiento Académico en el Área de Comunicación	76

PRESENTACION

Señores Miembros de Jurado:

En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la escuela de Postgrado de la Universidad Privada “Cesar Vallejo”, presento a Uds. El presente trabajo de investigación titulada: El juego como estrategia de aprendizaje y el rendimiento académico en comunicación según la percepción de los estudiantes del tercero de primaria de los colegios nacionales de la Ugel 03 de Lima, 2012, con la finalidad de determinar la relación entre el Juego y el rendimiento académico en el Área de Comunicación, para obtener el grado de Magister en Educación mención Problemas de Aprendizajes.

Es importante este trabajo para contribuir de alguna forma al mejoramiento del Aprendizaje del Área de Comunicación a través del juego y conocer si existe relación entre el juego y el rendimiento académico en comunicación según la percepción de los estudiantes del tercero de primaria con la finalidad de que todo docente innove constantemente su metodología en función de las necesidades e intereses de sus educandos. Reconociendo que todo trabajo humano es capaz de ser perfeccionado.

Por todo lo expuesto:

Señores Miembros del Jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación. El trabajo de Investigación consta de IV capítulos.

La autora

RESUMEN

La presente investigación demostró la relación que existe entre la variable independiente: El juego como estrategia de aprendizaje y la variable dependiente : Rendimiento académico en comunicación según la percepción de los estudiantes del tercer de primaria de los colegios nacionales de la ugel 03 de Lima 2012.

El resultado de nuestra investigación ha demostrado que existe una relación causa-efecto entre ambas variables, Esta investigación tiene una población de 420, una muestra de 200 estudiantes que respondieron a un cuestionario de 18 preguntas que medirá la variable independiente y una evaluación de 20 preguntas que evaluará la variable dependiente.

Según la tabla 1: correlación de Spearman nos indico que existe una relación significativa moderada entre el juego y rendimiento académico en comunicación ($r=0,620$; $p<0,05$). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, asimismo, se observó que el juego como estrategia y el rendimiento académico en comunicación predominan en el nivel proceso con el 33% en el rendimiento académico y en el nivel adecuado de : El juego como estrategia de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico en comunicación según la percepción de los estudiantes del tercer de primaria de los colegios nacionales de la Ugel 03 de Lima 2012.

Palabras claves: *juego, aprendizaje, rendimiento*

ABSTRACT

This research will demonstrate the relationship between the independent variable : The game as a learning strategy and the dependent variable : Academic performance in communication as perceived by students in the third primary of national colleges ugel Lima 03 2012.

The result of our research has shown that there is a cause-effect relationship between the two variables, this research has a population of 420, a sample of 200 students who answer a questionnaire of 18 questions that measure the independent variable and an assessment of 20 questions assess the dependent variable.

According to Table 1: Spearman correlation indicates that a moderate significant relationship between play and academic achievement in communication ($r = 0.620$, $P < 0.05$) Consequently, the null hypothesis is rejected also shows that . the game as strategy and academic achievement in communication dominate the process level with 33% in academic performance and at the right level : The game as a learning strategy and its relationship with academic performance in communication as perceived by the juniors national primary schools of Lima ugel 03 2012.

Keywords : *game , learning, performance*