



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN**

**El juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una
institución educativa primaria, Abancay 2024.**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN**

AUTORA:

Camacho Aragon, Liz Margaret (orcid.org/0000-0001-5234-1964)

ASESORA:

Mg. Fuster Guillen, Fiorella Gaby (orcid.org/0000-0003-3756-1541)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A, DIOS, a mi querida madre, mis dos hijos y esposo.

La autora

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo

por permitirnos oportunidades de desarrollo profesional.

A la plana docente de la IE Miguel Grau Abancay

Por su colaboración en esta investigación.

A la magister Fiorella Gaby Fuster Guillen

Por sus conocimientos y su apoyo incondicional.

La Autora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, FUSTER GUILLEN FIORELLA GABY, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "El juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria, Abancay 2024.", cuyo autor es CAMACHO ARAGON LIZ MARGARET, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 01 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
FUSTER GUILLEN FIORELLA GABY DNI: 46139440 ORCID: 0000-0003-3756-1541	Firmado electrónicamente por: FFUSTERG el 17-07- 2024 19:04:44

Código documento Trilce: TRI - 0783684



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CAMACHO ARAGON LIZ MARGARET estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "El juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria, Abancay 2024.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
LIZ MARGARET CAMACHO ARAGON DNI: 47550668 ORCID: 0000-0001-5234-1964	Firmado electrónicamente por: LCAMACHOA el 01-07- 2024 10:41:49

Código documento Trilce: TRI - 0783688

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LA AUTORA	
ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS.....	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variable y operacionalización	11
3.3. Población muestra y muestreo.....	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad.....	12
3.5. Procedimiento.....	13
3.6. Método de análisis de datos.	13
3.7. Aspectos éticos.....	14
IV. RESULTADOS.....	15
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	24
VII. RECOMENDACIONES	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Jueces validadores del instrumento.....	13
Tabla 2 Confiabilidad del instrumento.....	13
Tabla 3 Determinar el nivel de uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes.....	15
Tabla 4 Determinar el nivel de uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica en docentes.....	15
Tabla 5 Determinar el nivel de uso del juego social como estrategia neurodidáctica en docentes.....	16
Tabla 6 Determinar el nivel de uso del juego cultural como estrategia neuro didáctica en docentes.....	16
Tabla 7 Determinar el nivel de uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica en docentes	17
Tabla 8 Determinar el nivel de uso del juego cognitivo como estrategia neuro didáctica en docentes.....	17
Tabla 9 Determinar el nivel de uso del juego sensorial como estrategia neurodidáctica en docentes.....	18
Tabla 10 Determinar el nivel de uso del juego motor como estrategia neurodidáctica en docentes.....	18

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar el nivel del uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay, 2024. Se ha considerado para el sustento teórico a Delgado Linares, (2023) para la variable el juego. La metodología fue de tipo básica enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo simple, para la muestra se consideró a 30 docentes del nivel primario seleccionados de forma no probabilístico por conveniencia, quienes se sometieron al llenado de un cuestionario con 20 preguntas. Los resultados muestran que el 70,0 % de los docentes siempre hacen uso del juego como estrategia neurodidáctica ubicándolos en un nivel alto del uso del juego y un 30,0% de estos docentes hacen uso del juego a veces ubicándolos en un nivel medio del uso del juego como estrategia neurodidáctica, en conclusión, se evidencia que los docentes hacen uso del juego como estrategia neurodidáctica en el desarrollo de sus actividades para generar aprendizajes en los estudiantes.

Palabra clave: juego, estrategia, neurodidáctica.

ABSTRACT

This research aimed to determine the level of use of the game as a neurodidactic strategy in teachers of a primary educational institution Abancay, 2024. Delgado Linares, (2023) has been considered for the theoretical support for the game variable. The methodology was a basic quantitative approach with a simple descriptive design. For the sample, 30 primary level teachers were considered, selected in a non-probabilistic way for convenience, who submitted to filling out a questionnaire with 20 questions. The results show that 70.0% of teachers always use the game as a neurodidactic strategy, placing them at a high level of game use and 30.0% of these teachers sometimes use the game, placing them at a medium level of the game. use of the game as a neurodidactic strategy, in conclusion it is evident that teachers use the game as a neurodidactic strategy in the development of their activities to generate learning in the students.

Keywords: game, strategy, neurodidactics.

I. INTRODUCCIÓN

La neurociencia y su relación con la educación cada vez es de mayor importancia en el ámbito académico a nivel mundial, el fin la mejora de la calidad educativa implementando estrategias nuevo didácticas que permitan un mejor aprendizaje en los estudiantes. Para el Banco Mundial. (2018) en los sistemas educativos a nivel global los niños aprenden poco y millones de estudiantes carecen de habilidades básicas, además menciona que existe una necesidad de abordar la crisis de aprendizaje para que los jóvenes adquieran habilidades cognitivas, socioemocionales entre otras que le permitan prosperar en un mundo de constantes cambios. Entendiendo que la educación actual debe brindar a los estudiantes aprendizajes significativos para la vida, los docentes son esenciales y constituyen una prioridad absoluta para garantizar el aprendizaje y la calidad educativa así lo menciona la Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (2022). Para Andrade Carrión (2020) los juegos en el aula deben considerarse como una actividad importante, ya que permite adquirir aprendizajes de una forma diferente, aportando descanso y recreación al estudiante. Del mismo modo Muchiut, et al. (2019) mencionan que el aprender es un proceso activo, que requiere de habilidades y capacidades de la persona que aprende, en ese entender es importante que los estudiantes desarrollen su proceso de aprendizaje de formas más dinámicas, y los docentes hacer uso de estrategias neurodidáctica como el juego con el fin de garantizar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

El mayor reto de la educación en el Perú es el aprendizaje, según la ONU (2022) se ha retrocedido 10 años en la educación, los más afectados los estudiantes de zonas rurales haciendo un total de 25% de la población matriculada, por ello es de trascendental importancia el actuar docente en la recuperación de los aprendizajes luego de la crisis de la COVID 19 en nuestro país, la importancia de aplicar estrategias acordes a los avances científicos, al conocimiento del cerebro que permitan disfrutar a los estudiantes de su proceso de aprendizaje, el perfil del docente actual, tiene que brindar competencias pedagógicas, didácticas, y curriculares con capacidades y estrategias para el desarrollo de aprendizajes

significativos dejar de lado las estrategias obsoletas de la educación tradicional.

A nivel local se está haciendo esfuerzos por mejorar la calidad educativa, se ha puesto en marcha el proyecto educativo regional con miras al 2036. Como lo señala la Dirección Regional Apurímac (2022) este responde a necesidades y muestra el camino que debe seguir la educación apurimeña y de esta manera desde la educación contribuir al desarrollo de la región. Una mirada a los resultados de encuestas realizadas por la DREA (2022) nos indica que el 45.05 % de los docentes no dominan metodologías para el desarrollo adecuado de las competencias, y emplean metodologías tradicionales, que no permiten mejorar la labor del docente acorde a los avances y formas de aprendizaje de los estudiantes. La relación entre la enseñanza, aprendizaje y neurociencia es conocida como neurodidáctica este permite proponer estrategias didácticas para ayudar a los docentes en la enseñanza teniendo en cuenta la importancia de las emociones. (Bousserouel y Dala, 2022).

Ante ello se formula los siguientes problemas de investigación: ¿Cuál es el nivel de uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024? Y como problemas específicos se mencionan ¿Cuál es el nivel de uso del juego afectivo como estrategia neuro didáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024? ¿Cuál es el nivel de uso del juego social como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024? ¿Cuál es el nivel de uso del juego cultural como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024? ¿Cuál es el nivel de uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024? ¿Cuál es el nivel de uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024? ¿Cuál es el nivel de uso del juego sensorial como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024? ¿Cuál es el nivel de uso de juegos motores como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?

En cuanto a la justificación de la investigación, esta permitirá a otras Instituciones Educativas analizar su práctica pedagógica desde la importancia del juego como estrategia neurodidáctica para el proceso de aprendizaje en beneficio de la población estudiantil. El Juego Como Estrategia Neuro Didáctica está enmarcada en la línea de investigación Educación y calidad educativa y como unidades de análisis tenemos a los docentes de educación primaria de una institución educativa Abancay, esta investigación tuvo una duración de 1 mes como base para el recojo y procesamientos de dicha información.

Como objetivos en esta investigación se plantea el siguiente objetivo general: Determinar el nivel de uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024. Además, como objetivos específicos se considerará: Determinar el nivel de uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024. Determinar nivel de uso del juego social como estrategia neuro didáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024. Determinar el nivel de uso del juego cultural como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución Educativa primaria Abancay 2024. Determinar el nivel de uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica en docentes de una Institución Educativa primaria Abancay 2024. Determinar el nivel de uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024. Determinar el nivel de uso de juegos sensoriales como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024. Determinar el nivel de uso de juegos motores como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024.

II. MARCO TEÓRICO

En cuanto a los antecedentes internacionales se consideró a Carrillo, C y Zambrano, M. (2021) quienes desarrollaron un artículo estrategias neurodidáctica aplicadas por docentes en una institución educativa Ángel Arteaga Cañarte de Ecuador esta investigación fue aplicada a profesores y alumnos, los resultados permitieron evidenciar que 86% de los docentes hacen uso de estrategias neuro didácticas en la planificación, pero se evidenció que el 14% de docentes tienen limitaciones en la aplicación de estas estrategias. En conclusión, en el proceso de enseñanza aprendizaje es importante considerar la neurodidáctica para favorecer estrategias activas e interactivas así fortalecer la labor pedagógica del docente. Además, tenemos a Briones, C y Benavides, B. (2021), quienes desarrollaron un artículo, estrategias neurodidáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de educación básica, el propósito principal fue conocer la relación existente entre las estrategias neuro didácticas del docente con la satisfacción y rendimiento académico. Los resultados indican que las estrategias neuro didácticas están relacionadas de forma positiva con la satisfacción y el rendimiento académico. En conclusión, el enfoque neuro didáctico conlleva una manera concreta de enseñar, este método estimula la creatividad y motiva el desarrollo de interés cognitivos. También se consideró a Andrade (2020), quien desarrollo un estudio en centros infantiles para considerar el uso de juegos y el nivel de aproximación en función al juego infantil. El resultado evidencia que, el 100% de maestras consideran que el uso del juego como estrategia permite el aprendizaje y de mejor manera desde edades muy tempranas y en ambientes lúdicos. En conclusión, el mayor porcentaje de maestras tienen conocimiento del juego como parte importante en el proceso de aprendizaje, sin embargo, otro porcentaje mínimo mencionan que no hacen uso del juego en la enseñanza.

En los antecedentes nacionales, se tiene a Vargas, (2023) quien desarrollo un trabajo de investigación como perciben la neurodidáctica los profesores de educación primaria el propósito fue analizar la percepción de los docentes sobre la enseñanza desde la neurodidáctica. Los resultados muestran que la percepción frente a la enseñanza desde la neurodidáctica es positiva. Concluye que esta

percepción positiva se basa en que la neurodidáctica les proporciona mejor comprensión de como los estudiantes aprenden ampliando así sus estrategias pedagógicas. Por otro lado, se consideró a Córdova Romero, (2022) quien desarrollo un artículo, importancia de los juegos pedagógicos como estrategia en la labor docente, donde el objetivo principal fue reflexionar sobre las estrategias educativas y la importancia del juego como estrategia educativa y su aplicación en la labor del docente. Los resultados obtenidos evidencian que el juego es una herramienta para la labor educativa, este facilita el aprendizaje, desarrollando creatividad, nociones básicas, pensamiento crítico y la resolución de problemas. En conclusión, es importante el juego en los estudiantes ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas, sociales, afectivas, cognitivas, sensitivos así facilita el aprendizaje. Por otro lado, tenemos a Chávez, et al. (2021) quienes desarrollaron una investigación con el propósito de evaluar la influencia que tiene el juego en el desarrollo motriz si este se usa como estrategia. Como resultado muestra que la aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos aumenta significativamente el desarrollo motriz en función a locomoción y control de objetos, más del 90% de los niños luego de aplicar el juego como estrategia didáctica se ubicaron en el nivel pobre del desarrollo motriz. En conclusión, la estrategia didáctica basada en juegos aplicada en niños del nivel inicial mejoro directamente y de forma significativa el desarrollo psicomotor.

Considerando las bases teóricas tenemos Miranda, et al. (2021) sostienen que los juegos permiten conocer y explorar las posibilidades de desarrollo representada en la vida de los niños este les permite socializar con sus pares teniendo en cuenta el bien común. El juego es una actividad innata de las personas, este adquiere importancia en el desarrollo humano que permite adquirir habilidades capacidades y destrezas. (Delgado Linares, 2023) tenemos también a Araujo, et al (2020) quienes mencionan que el juego en la infancia es esencial ya que permite el aprendizaje, desarrollo de capacidades y adquieren mecanismos para relacionarse con sus pares. Además, el Fondo de las naciones unidas para la infancia (2018) menciona que una de las formas más significativas de obtener conocimientos y desarrollar competencias es el juego. Este como metodología de trabajo en la etapa infantil es esencial para brindar bienestar emocional, social, físico y cognitivo para

el logro de una educación de calidad y desarrollo integral. (Acosta Bones et al., 2023). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje, nos permite una infinidad de formas de trabajo lúdico, donde el niño es el protagonista de sus aprendizajes mientras se divierte aprende.

Como primera dimensión tenemos al juego afectivo donde Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juegos permite el control de la ansiedad que se suscitan en la vida diaria del niño, este exterioriza emociones, agresividad y su sexualidad, estimulando su autoestima y confianza en sí mismo. Araujo, et al. (2020) sustentan que a través del juego afectivo social el niño aprende normas de convivencia, se descubre a sí mismo mientras se relaciona con sus pares. Como indicador de la dimensión juego afectivo tenemos a los juegos de expresión como lo mencionan Badia Armengol y Vilá Santa Susana, (2005) instrumento para desarrollar la comunicación y expresión con participación, facilitando aprendizajes significativos. Para Begoña Learreta, Ruano, y Sierra, (2006) edifica el desarrollo de capacidades expresivas, comunicativas y de creación, genera trabajo colaborativo poniendo énfasis en la responsabilidad individual para lograr el objetivo grupal. En las primeras etapas de la niñez es vital que el niño conozca y exprese sus emociones y sepa manejarlos mientras se va conociendo a sí mismo.

Como segunda dimensión tenemos el juego social como lo menciona Delgado Linares (2023) permite la integración con sus pares, adaptación que permite asimilar la forma como se relaciona con los demás, igualdad y convivencia que le permite conocer y respetar normas. Para Andrade, (2020) el juego social tiene la finalidad de agrupación, responsabilidad y cooperación grupal. Y como indicador de esta dimensión tenemos a los juegos cooperativos “permite al niño conocer y respetar las normas, promueve la cooperación y facilita la interacción social” (Delgado Linares 2023, p.25) por otro lado Omeñaca Cilla y Ruiz Omeñaca (2019) mencionan que los juegos cooperativos favorecen una forma diferente de buscar soluciones que impliquen creatividad en las actividades. Los juegos sociales son herramientas que permiten al niño interactuar de forma libre con sus pares, teniendo en cuenta algunas normas de convivencia, y trabajos cooperativos donde todos buscan soluciones en beneficio de todos.

Como tercera dimensión se tiene el juego cultural es un “transmisor de tradiciones y valores” así lo menciona (Delgado Linares, 2023, p. 25). El juego cultural va a permitir conocer el mundo del adulto imitando elementos culturales. Como indicador de dicha dimensión se considera a los juegos tradicionales según Viñas Ferrándiz (2021) y Cara Muños y Martínez Sánchez, (2020) estos autores mencionan que los juegos tradicionales difunden y facilita las relaciones sociales y el valor inmaterial cultural, entre miembros de diferentes generaciones por el gusto natural de jugar, conservando así las tradiciones. El juego cultural o juegos tradicionales permiten al docente interiorizar la identidad cultural desde una mirada lúdica.

Como cuarta dimensión se tiene el juego creativo este permite la rapidez del pensamiento, potencia la imaginación distinguiendo la realidad de la fantasía así lo menciona (Delgado Linares, 2023) Como dimensión se considera los juegos simbólicos considerada una experiencia vital en la infancia ya que permite crear, vivir otras vidas, explorando por medio de su creatividad y aprende a pensar, sentir como otros. (Ruiz de Velasco Gálvez y Abad Molina, 2011). por otro lado, Delgado Linares, (2023) menciona que los juegos simbólicos desarrollan la creatividad, en un entorno lúdico fomentando la autonomía en la expresión y pensamiento. Este tipo de juego permite al niño adentrarse en un mundo imaginario donde él es el protagonista, permite desarrollar la creatividad.

Como quinta dimensión se menciona al juego cognitivo, para Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juego favorece al pensamiento y abstracción del pensamiento (creación de representaciones mentales) y el dominio del lenguaje. Como indicador tenemos a los juegos de memoria según Chacón Ramírez, (2005) estos juegos lúdicos fomentan el desarrollo cognitivo de una forma divertida donde el niño disfruta mientras aprende. El aprender no tiene que ser hostil para el niño que aprende, es posible que se pueda aprender de forma divertida, donde el niño disfrute y no se canse de las actividades académicas, estas aprendidas de forma lúdica se convertirán en aprendizajes significativos.

Como sexta dimensión se consideró a los juegos sensoriales donde Andrade Carrión, (2020) menciona que estos juegos están relacionados con las facultades sensoriales favoreciendo el estímulo de la sensibilidad y centros sensoriales comunes por otra parte tenemos a López Araujo et al. (2020) mencionan que los juegos sensoriales desarrollan diversos sentidos caracterizados por ser pasivos y uno a más sentidos. Y para Delgado Linares, (2023) estos juegos descubren y exploran sensaciones en el niño a través del juego. Y como indicadore tenemos a los juegos de sensaciones Pere Cornellà et al. (2020) menciona que estos juegos sensoriales se desarrollan haciendo uso de materiales como mesas de área entre otros con el fin de desarrollar diversas sensaciones en el niño, además Delgado Linares, (2023) menciona que gracias a los juegos sensoriales el niño es capaz de descubrir una serie de sensaciones. Este tipo de juegos permite al docente hacer uso de materiales reciclados, para descubrir en los niños infinidad de sensaciones que su propio entorno le ofrece.

Como séptima dimensión se tiene a los juegos motores donde Andrade Carrión, (2020) y López Araujo et al. (2020) mencionan que estos juegos desarrollan capacidades potenciando el desarrollo y madures corporal. Así también menciona Delgado Linares, (2023) que el juego motor permite el conocimiento del esquema corporal reconociendo las diferencias con sus pares. Como indicadores se considera el Juego de esquema corporal para Mendieta Toledo et al. (2017) son actividades que desarrollan la conciencia del propio yo, percepción de la propia imagen. Existe una estrecha relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, el niño se mueve por naturaleza y este movimiento permite el desarrollo de capacidades y habilidades que le permiten un desarrollo óptimo.

El aprendizaje a través del juego permite al niño disfrutar de las sesiones de aprendizaje mientras aprende de forma divertida, la UNICEF, (2018) menciona que a través del juego se pueden desarrollar las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales, además crear vínculos con los demás el juego compensa las necesidades básicas de expresar la imaginación, curiosidad y creatividad de las personas. La neuro didáctica aporta al contexto educativo y comprende un aspecto de la pedagogía que se fundamente en las neurociencias, orientadas en diseño de

estrategias y metodología eficaces para el proceso de enseñanza, este proceso se desarrolla a nivel cerebral por ende se logra un mejor aprendizaje. (Falleco Calixto et al., 2023).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según el tipo, esta investigación se considera:

Básica: Este tipo de investigaciones están orientadas a la búsqueda de nuevos conocimientos, y como finalidad esencial el desarrollo de la ciencia desde la perspectiva de su comprensión y explicación, esta es considerada básica en la medida que los nuevos conocimientos a las que se llegó constituyan parte de las referencias básicas para el conocimiento del fenómeno natural. (Rodríguez Araínga, 2011).

Cuantitativa: la investigación cuantitativa refiere a ese conjunto de procesos secuenciales y organizadas que tiene como finalidad comprobar suposiciones (hipótesis), con un orden riguroso sin aludir faces, cada una de estas precede a la siguiente en orden riguroso, incluye análisis estadístico ya que se batalla con números. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

Según su diseño, esta investigación se considera:

No experimental: estos estudios se caracterizan por la no manipulación deliberada de las variables, observando los fenómenos en su forma natural para luego ser analizados. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

Transversal: Los estudios transversales se caracterizan por recoger los datos en un solo momento. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018)

Descriptivo simple: los estudios descriptivos su finalidad es especificar características y propiedades ya sean de fenómenos, hechos, conceptos o variables dentro de un contexto determinado (Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

3.2. Variable y operacionalización

Variable 1: el juego

- **Definición conceptual:** El juego es una actividad innata de las personas, este adquiere importancia en el desarrollo humano que permite adquirir habilidades capacidades y destrezas. (Delgado Linares, 2023).
- **Definición operacional:** En esta investigación definimos la variable juego, y sus 7 dimensiones y estas a la vez divididas en 7 indicadores, como son juegos de expresión, cooperativos, tradicionales, simbólicos, de memoria, de sensaciones y de esquema corporal, con escala de medición nunca, a veces y siempre, que permitió medir el nivel del uso del juego como estrategia neurodidáctica en el proceso de enseñanza.

3.3. Población muestra y muestreo

Población: Según Rodríguez la población es ese total de personas que serán objeto de investigación (2011 p. 149). Esta investigación consideró como población a todos los docentes del nivel primario de la Institución Educativa Miguel Grau haciendo un total de 34 docentes, de los cuales 30 docentes son de aula y 3 del área de educación física, en esta investigación no se considerado a los docentes del área de educación física, ya que esta investigación busca recabar información sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje, y la naturaleza del área de educación física es el juego por lo tanto se excluyó de dicha investigación para no generar margen de erros en el procesamiento de datos.

Muestra: La muestra es aquel subgrupo de toda la población de donde se recolectan los datos. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018). En esta investigación se consideró como muestra a 30 docentes del nivel primario, considerando la muestra

no probabilística donde la elección de las unidades depende de razones relacionadas al contexto o características de la investigación, donde no es necesario el uso de fórmulas u otro sino es decisión del investigador. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018). Además, la muestra es censal ya que todos los integrantes de la población conformaron la muestra.

Muestreo: El muestreo es el tipo de caso a elegir para estudiar, con frecuencia es la misma que la unidad de análisis esta produce los datos informativos que serán examinados mediante análisis estadístico. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018). Para el estudio presente se consideró como muestreo a 30 docentes del nivel primario de forma no probabilística por conveniencia.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos validez y confiabilidad.

Técnica: como técnica se consideró la encuesta fundamentada en un cuestionario que son un conjunto de preguntas debidamente preparadas con el fin de obtener información. (Bernal , 2010).

Instrumento: el instrumento es un recurso que se usa para el registro de datos o información sobre las variables que se tiene. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018) en esta investigación se usó el cuestionario para la recolección de datos, teniendo en cuenta el coeficiente de fiabilidad y validez de los expertos, como lo menciona Sampieri y Mendoza Torres el cuestionario un conjunto referente a una o más variables a medir (2018 p. 251).

Validez: la validez del instrumento se obtuvo mediante el juicio y evaluación de tres expertos considerando el soporte teórico e indicadores de valoración como claridad, coherencia y relevancia, donde los expertos concluyeron que el instrumento es aplicable ya que cumple el propósito de medición de la variable juegos como estrategia de enseñanza.

Tabla 1

Jueces validadores del instrumento.

No	Validador	Profesión	Resultado
01	Mg. José santos inca cahuana	Lic. Ed. Física	Aplicable
02	Mg. Aydee Quispe Huasco	Lic. Ed. Física	Aplicable
03	Mg. Carolina Villegas Mina	Lic. Ed. Física	Aplicable

Confiabilidad: se determinó el grado de confiabilidad del instrumento haciendo uso del alfa de cron Bach, luego de haber aplicado el instrumento a un total de 15 docentes, y se obtuvo como resultado 0,849 demostrando alta confiabilidad del instrumento.

Tabla 2

Confiabilidad del instrumento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach ,849	N de elementos 20

Nota: salida del spss 27

3.5. Procedimiento.

Para la recolección de datos se aplicó un instrumento de medición con el fin de recabar información de las variables en la muestra de estudio, sin estos no sería posible el análisis ni la investigación. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018). Para la presente investigación se usó un cuestionario elaborado para la recolección de datos necesarios que permitieron responder las preguntas de investigación.

3.6. Método de análisis de datos.

Los datos cuantitativos se realizan teniendo en cuenta los niveles de

medición de variables y mediante los estadísticos. (Sampieri y Mendoza Torres, 2018). En esta investigación el procesamiento de datos se realizó haciendo uso de la matriz de datos construida en el spss, considerando los niveles de medición como la estadística descriptiva (distribución de frecuencias, medidas de tendencia central y gráficos).

3.7. Aspectos éticos.

Durante el proceso de esta investigación se ha tenido en cuenta los principios éticos de la investigación como la autonomía de los docentes a quienes se les consulto si desean ser partícipe de esta investigación de forma voluntaria, sin riesgo de daños al ser partícipes, además recalando que si en el proceso desean retirarse la petición seria aceptada, teniendo en cuenta el principio de beneficios se les informo que al culminar dicha investigación esta contribuirá en conocer las estrategias que se están usando para el proceso de enseñanza y a partir de ello mejorar la labor docente. De la misma forma también se tuvo en cuenta el principio de la confidencialidad donde los datos recolectados son totalmente anónimos resguardando la identidad e integridad de los participantes, además recalcar que estos datos fueron usados exclusivamente para esta investigación, sin ningún otro propósito. Además, se siguió las normas establecidas por APA respetando la organización, estructura y la adecuada cita de fuentes reconociendo las autorías para evitar el plagio.

IV. RESULTADOS

Tabla 3

Determinar el nivel de uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA NEURODIDÁCTICA				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	medio	9	30,0	30,0
	alto	21	70,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Interpretación:

En la tabla 3 referente a la variable juego se muestra que 21 docentes haciendo el 70,0% del total se ubicaron en el nivel alto y 9 docentes haciendo el 30,0% del total se ubicaron en el nivel medio del uso del juego como estrategia neurodidáctica.

Tabla 4

Determinar el nivel de uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica en docentes.

JUEGO AFECTIVO				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	medio	14	46,7	46,7
	alto	16	53,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Interpretación:

En la tabla 4 referente a la dimensión juego afectivo se muestra que 16 docentes haciendo el 53,3% del total se ubicaron en el nivel alto y 14 docentes haciendo el 46,7% del total se ubicaron en el nivel medio del uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica en docentes.

Tabla 5

Determinar el nivel de uso del juego social como estrategia neurodidáctica en docentes.

JUEGO SOCIAL				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	bajo	1	3,3	3,3
	medio	9	30,0	33,3
	alto	20	66,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Interpretación:

En la tabla 5 referente a la dimensión juego social se muestra que 20 docentes haciendo el 66,7% del total se ubicaron en el nivel alto, 9 docentes haciendo el 30,0% del total se ubicaron en el nivel medio y 1 docentes haciendo el 3,3% del total se ubicó en el nivel bajo del uso del juego social como estrategia neurodidáctica.

Tabla 6

Determinar el nivel de uso del juego cultural como estrategia neurodidáctica en docentes.

JUEGO CULTURAL				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	bajo	4	13,3	13,3
	medio	20	66,7	80,0
	alto	6	20,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Interpretación:

En la tabla 6 referente a la dimensión juego cultural se muestra que 6 docentes haciendo el 20,0% del total se ubicaron en el nivel alto, 20 docentes haciendo el 66,7% del total se ubicaron en el nivel medio y 4 docentes haciendo el 13,3% del

total se ubicó en el nivel bajo del uso del juego cultural como estrategia neurodidáctica.

Tabla 7

Determinar el nivel de uso del juego creativo como estrategia en docentes.

JUEGO CREATIVO				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	medio	15	50,0	50,0
	alto	15	50,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Interpretación:

En la tabla 7 referente a la dimensión juego creativo se muestra que 15 docentes haciendo el 50,0% del total se ubicaron en el nivel alto y los otros 15 docentes haciendo el 50,0% del total se ubicaron en el nivel medio del uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica.

Tabla 8

Determinar el nivel de uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica en docentes.

JUEGO COGNITIVO				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	medio	10	33,3	33,3
	alto	20	66,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0

Interpretación:

En la tabla 8 referente a la dimensión juego cognitivo se muestra que 20 docentes

haciendo el 66,7% del total se ubicaron en el nivel alto y 10 docentes haciendo el 33,3% del total se ubicaron en el nivel medio del uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica.

Tabla 9

Determinar el nivel de uso del juego sensorial como estrategia neurodidáctica en docentes.

		JUEGO SENSORIAL			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	bajo	4	13,3	13,3	13,3
	medio	16	53,3	53,3	66,7
	alto	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Interpretación:

En la tabla 9 referente a la dimensión juego sensorial se muestra que 10 docentes haciendo el 33,3% del total se ubicaron en el nivel alto, 16 docentes haciendo el 53,3% del total se ubicaron en el nivel medio y 4 docentes haciendo el 13,3% del total se ubicaron en el nivel bajo del uso del juego sensorial como estrategia neurodidáctica.

Tabla 10

Determinar el nivel de uso del juego motor como estrategia neurodidáctica en docentes.

		JUEGO MOTOR			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	bajo	1	3,3	3,3	3,3
	medio	17	56,7	56,7	60,0
	alto	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Interpretación:

En la tabla 10 referente a la dimensión juego motor se muestra que 12 docentes haciendo el 40,0% del total se ubicaron en el nivel alto, 17 docentes haciendo el 56,7% del total se ubicaron en el nivel medio y 1 docentes haciendo el 3,3% del total se ubicó en el nivel bajo del uso del juego motor como estrategia neurodidáctica.

V. DISCUSIÓN

Como objetivo general en esta investigación se planteó, determinar el nivel del uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria, del cual Delgado Linares, (2023) menciona que el juego es una actividad innata de las personas, este adquiere importancia en el desarrollo humano que permite adquirir habilidades capacidades y destrezas. En la tabla 3 se muestra que el 70% de docentes se ubicaron en el nivel alto, y el 30% del total se ubicaron en el nivel medio y ninguno en el nivel bajo de uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes, estos hallazgos coinciden con la investigación de Carrillo Cusme y Zambrano Montes, (2021), quienes en su investigación pudieron evidenciar como resultado que los docentes hacen uso de estrategias neurodidáctica en la planificación, pero se evidencio limitaciones en la aplicación de estas de un grupo pequeño de docentes.

Con respecto al primer objetivo, determinar el nivel de uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria. Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juegos permite el control de la ansiedad que se susciten en la vida diaria del niño, este exterioriza emociones, agresividad y su sexualidad, estimulando su autoestima y confianza en sí mismo. En la tabla 4 se muestra que el 53,3% del total de docentes se ubicaron en el nivel alto y el 46,7% en el nivel medio en función al uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica, estos resultados hallados se ajustan a los resultados obtenidos por Andrade (2020) quien obtuvo que el 100% de maestras consideran que el uso del juego es importante para el proceso de aprendizaje en ambientes lúdicos el mayor porcentaje de maestras tienen conocimiento del juego como parte importante en el proceso de aprendizaje, sin embargo, otro porcentaje mínimo mencionan que no hacen uso del juego en la enseñanza.

Con respecto al segundo objetivo, Determinar nivel de uso del juego social como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juegos permite la integración con sus pares, adaptación que permite asimilar la forma como se relaciona con los

demás, igualdad y convivencia que le permite conocer y respetar normas. En la tabla 5 se muestra que el 66,7% del total de docentes se ubicaron en el nivel alto, el 30,0% del total en el nivel medio y el 3,3% del total se ubicó en el nivel bajo del uso del juego social como estrategia neurodidáctica. Estos resultados hallados se ajustan a lo mencionado por Córdova Romero, (2022) quien en conclusión menciona que es importante el juego en los estudiantes ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas, sociales, afectivas, cognitivas, sensitivas así facilita el aprendizaje.

Con respecto al tercer objetivo, Determinar nivel de uso del juego cultural como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juego culturales es un comunicador de tradiciones y valores culturales. En la tabla 6 se muestra que el 20,0% del total de docentes se ubicaron en el nivel alto, el 66,7% del total se ubicaron en el nivel medio y el 13,3% del total se ubicó en el nivel bajo del uso del juego cultural como estrategia neurodidáctica. Estos resultados hallados coinciden con lo mencionado por Andrade (2020), quien en sus resultados evidencia que, el 100% de maestras consideran que el uso del juego como estrategia permite el aprendizaje y en ambientes lúdicos, sin embargo, otro porcentaje mínimo mencionan que no hacen uso del juego en la enseñanza tal cual en nuestro hallazgo.

Con respecto al cuarto objetivo, Determinar nivel de uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juego creativo permite la rapidez del pensamiento, potencia la imaginación distinguiendo la realidad de la fantasía. En la tabla 7 se muestra que el 50,0% del total de docentes se ubicaron en el nivel alto y los otros 50,0% del total en el nivel medio del uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica. Estos resultados hallados se ajustan a lo encontrado por Briones, C y Benavides, B (2021), donde concluyen que el enfoque neuro didáctico conlleva una manera de enseñar, estimulando la creatividad.

Con respecto al quinto objetivo, Determinar nivel de uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juego favorece al pensamiento y abstracción del pensamiento (creación de representaciones mentales) y el dominio del lenguaje. En la tabla 8 se muestra que el 66,7% del total se ubicaron en el nivel alto y el 33,3% del total en el nivel medio del uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica. estos resultados hallados se ajustan a lo encontrado Córdova Romero, (2022) quien en conclusión menciona que es importante el juego en los estudiantes ya que permite el desarrollo de habilidades y destrezas, sociales, afectivas, cognitivas, sensitivas así facilita el aprendizaje.

Con respecto al sexto objetivo, Determinar nivel de uso de los juegos sensoriales como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juegos descubren y exploran sensaciones en el niño a través del juego. En la tabla 9 se muestra que el 33,3% del total de docentes se ubicaron en el nivel alto, el 53,3% del total en el nivel medio y el 13,3% en el nivel bajo del uso del juego sensorial como estrategia neurodidáctica para la enseñanza. Estos resultados hallados se ajustan a lo encontrado por Vargas, (2023) quien concluyo que la percepción positiva se basa en que la neurodidáctica les proporciona mejor comprensión de como los estudiantes aprenden así ampliando sus estrategias pedagógicas.

Con respecto al séptimo objetivo, Determinar nivel de uso de los juegos motores como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Delgado Linares, (2023) menciona que este tipo de juegos motores permite el conocimiento del esquema corporal reconociendo las diferencias con sus pares. y exploran sensaciones en el niño a través del juego. En la tabla 10 se muestra que el 40,0% del total de docentes se ubicaron en el nivel alto, y el 56,7% del total en el nivel medio y el 3,3% en el nivel bajo del uso del juego motor como estrategia neuro didáctica. Estos resultados hallados se ajustan a lo encontrado por Chávez, et al (2021) quienes muestran que la aplicación de estrategias didácticas basadas en juegos aumenta significativamente el desarrollo motriz en función a locomoción y control de objetos más del 90% de niños luego de aplicar el juego como estrategia

didáctica se ubicaron en el nivel padre de desarrollo motriz.

VI. CONCLUSIONES

1. Con respecto al nivel del uso del juego como estrategia neurodidáctica se observa que 70,0% de los docentes se ubicaron en el nivel alto y 30,0% en el nivel medio, lo que nos indica que la mayor cantidad de docentes hacen uso del juego como estrategia neurodidáctica en sus actividades académicas para desarrollar aprendizajes en los estudiantes.
2. Con respecto al nivel del uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica se tuvo que un 53,3% de docentes ubicados en el nivel alto y el 46,7% ubicados en el nivel medio del uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica, en tal sentido hay un porcentaje mayor al de la mitad de los docentes que usan siempre juegos afectivos para generar aprendizajes en sus estudiantes, pero también otro porcentaje alto que hace uso de estos juegos de vez en cuando.
3. Con referencia al nivel de uso del juego social como estrategia neurodidáctica se tuvo que el 66,7% de docentes obtuvieron el nivel alto, el 30,0% el nivel medio y el 3,3% se ubicó en el nivel bajo, una cantidad mayor de docentes utiliza siempre este tipo de juegos en sus actividades para desarrollar aprendizajes sin embargo existe un grupo de docentes que hacen uso de este tipo de juegos a veces y un porcentaje menor nunca hace uso de estos juegos para el proceso de enseñanza.
4. En cuanto al juego cultural como estrategia neurodidáctica para la enseñanza se observa que 20,0% de docentes se ubicaron en el nivel alto el 66,7% en el nivel medio y el 13,3% del total se ubicó en el nivel bajo. Mas de la mitad de los docentes menciona que hacen uso de este juego de vez cuando ubicándose así en el nivel medio y solo el 20% usa siempre este tipo de juegos, incluso un porcentaje mínimo nunca usa este tipo de juegos como estrategia neurodidáctica.
5. Con respecto al juego creativo como estrategia neurodidáctica se observa

que el 50,0% de docentes se ubicaron en el nivel alto lo que implica que hacen uso siempre de los juegos creativos como estrategia neurodidáctica, además el otro 50,0% de docentes se ubicaron en el nivel medio lo que indica que estos docentes hacen uso de este tipo de juego de vez en cuando.

6. En cuanto al juego cognitivo como estrategia neurodidáctica se observa que el 66,7% de docentes siempre hacen uso de este tipo de juego ubicándose así en el nivel alto y el otro 33,3% de docentes hacen uso de este juego de vez en cuando ubicándose así en el nivel medio del uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica.
7. Con referencia a los juegos sensoriales como estrategia neurodidáctica se observa que el 33,3% de docentes usan siempre este juego en sus actividades académicas ubicándose así en el nivel alto y el 53,3% de estos se ubican en el nivel medio haciendo referencia que estos docentes usan este tipo de juegos de vez en cuando y el 13,3% del total de docentes se ubicó en el nivel bajo lo que indica que nunca hacen uso de este tipo de juegos como estrategia neurodidáctica.
8. Con respecto a los juegos motores como estrategia neurodidáctica se observa que el 40,0% de docentes manifiestan que hacen uso de este tipo de juegos ubicándose así en el nivel alto y el 56,7% hacen uso de este tipo de juegos a veces ubicándose así en el nivel medio y el 3,3% nunca hace uso de este tipo de juego ubicándose en el nivel bajo del uso del juego motor como estrategia neurodidáctica.

VII. RECOMENDACIONES

- A la Dirección Regional de Apurímac implementar programas y actualizaciones en estrategias neurodidáctica con el fin de mejorar la labor educativa dentro de la región favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje en beneficio de la comunidad educativa.
- A la UGEL Abancay brindar a los docentes oportunidades que les permita seguir estudios en neuroeducación y neurodidáctica con becas de estudio que le permita mejorar su labor pedagógica y crecer como profesionales competentes en beneficio de los estudiantes a su cargo.
- A los directivos de las instituciones educativas de la provincia de Abancay incentivarlos su plana docente a seguir mejorando ya sea siguiendo estudios o actualizaciones en neurodidáctica o neuroeducación con el fin de mejorar la calidad educativa en nuestra provincia.
- A los docentes de la IE donde se realizó esta investigación seguir aplicando estrategias neuro didácticas como el juego y otros para el desarrollo de las actividades académicas, haciendo que el proceso de aprendizaje no sea monótono sino un espacio lúdico donde el estudiante disfrute aprender así hacer de ese aprendizaje más significativo.

REFERENCIAS

- Acosta Bones, S. B., Espín Acosta, M. M., Rosero Morales, E., & Estupiñán Guamaní, M. A. (octubre de 2023). PLAY IN INTEGRAL CHILD DEVELOPMENT, A SISTEMATIC REVIEW. *DATEH*, 5(3).
- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*.
- Andrade Carrión, A. (2020). PLAY AND ITS CULTURAL IMPORTANCE IN THE LEARNING OF. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*. doi:10.5281/zenodo.3820949
- Arrieta Mier, M. E., Mieles Palacín, J. J., & González Roys, G. A. (30 de octubre de 2022). El juego: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista Criterios*, págs. 66-82. doi: <https://doi.org/10.31948/rev>
- Badia Armengol, D., & Vilá Santa Susana, M. (2005). *Juegos de expresión oral y escrita*. España: Graó.
- BANCO MUNDIAL. (2018). *WORLD DEVELOPMENT*. Washington, DC 20433.
- Begoña Learreta, Ruano, K., & Sierra, M. Á. (2006). *Didáctica de la expresión corporal*. España: INDE.
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación* (Vol. 3). Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.
- Bousserouel Hakima, F. z., & Dala Samia. (15 de 05 de 2022). Game Vs Neurodidactics. *Universidad Abou Bekr Belkaid Tlemcen*.
- Briones Cedeño, G. C., & Benavides Bailón, J. (abril de 2021). Neurodidactic strategies in the teaching- learning process of basic education. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. doi:10.5281/zenodo.5512773
- Cara Muños, J., & Martínez Sánchez, J. (2020). *Juegos tradicionales y populares de Andalucía*. España: WANCEULEN.
- Carrillo Cusme, Z. L., & Zambrano Montes, L. C. (junio de 2021). Neurodidactic strategies applied by teachers at the Ángel Arteaga school of Santa Ana. *San gregorio*. Obtenido de <http://10.36097/rsan.v1i46.1704>
- Chacón Ramírez, M. E. (2005). *Educación física para niños con necesidades educativas especiales*. Costa Rica: San José.
- Córdova Romero, R. M. (octubre-diciembre de 2022). Importance of educational

- games as an educational strategy in teaching. *Ciencias de la Educación*, págs. 178-194.
- Delgado Linares, I. (2023). *El juego infantil y su metodología* (Vol. 2). España: Ediciones paraninfo,SA.
- DREA. (2022). *Proyecto regional de Apurímac*. Lima: Arte Perú S.A.C.
- Falleco Calixto, L., Zambrano Veléz, W., Morales Delgado, L. A., & Mendoza Arce, C. G. (julio de 2023). NEURODIDACTICS: INNOVATIVE PRACTICE IN TEACHING-LEARNING IN BASIC GENERAL EDUCATION IN MILAGRO. *Universidad y sociedad*, págs. 10-18.
- FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: División de Programas.
- Gomez Robles, L. A. (2022). *Aplicación de juegos como estrategia didáctica y su influencia en el aprendizaje de probabilidades del curso de estadística*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima.
- Jácome Vera, A. M., & Campos Yedra, H. M. (enero- junio de 2023). Neurodidactic strategies and academic performance in latin american teaching practice. *T E S L A Revista Científica*, 3.
- Juarez Reyes, A. (2020). *La neurodidáctica: Propuesta de fortalecimiento pedagógico para los docentes del nivel primario*. Universidad Cesar Vallejo, Piura.
- López Araujo, J. G., Pozo Potosí, A. E., Bodero Aguayo, Y. C., & loor aguayo, N. J. (mayo de 2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. págs. 97-106.
- López Araujo, J. G., Pozo Potosí, A. E., Bodero Aguayo, Y. C., & Loor aguayo, N. J. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Instituto Superior Tecnológico*, págs. 97-106.
- Manrique Chávez, Z. R., Flores Espinoza, A. R., Ecos Espino, A. M., Aguilar Melgarejo, R. M., Manrique Chávez, R., & Carbajal Guerrero, O. I. (agosto de 2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia Latina revista multidisciplinaria*. doi: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668 p.4937
- Mendieta Toledo, L., Mendieta Toledo, R., & Vargas Cevallos, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Ecuador: CIDE.
- Minerva Torres, C. (diciembre de 2002). El juego: una estrategia importante.

- Educare*, 6(19), págs. 289-296.
- Minerva Torres, C. (19 de octubre de 2022). El juego: una estrategia importante. *Educere*, págs. 289-296.
- Muchiut, A. F., Zapata, R. B., Comba, A., Mari, M., Torres, N., Pellizardi, J., & Segovia, A. P. (2019). Neurodidáctica y autorregulación del aprendizaje, un camino de la teoría a la práctica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78, 219.
- NACIONES UNIDAS PERÚ. (2022). *Informe de resultados de las naciones unidas en el Perú*. Perú.
- Nanjari Miranda, R., Cataldo Guerra, M., Celedón Briones, N., & Vidal Tapia, M. (2021). Play and Student Coexistence among Children: A Review. *foro educacional*, 133-156. doi:10.29344/07180772.37.2892
- Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (2019). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- OMS. (2020). Directrices de la OMS sobre actividad física y hábitos sedentarios. *Organización mundial de la salud*, II, 24. Obtenido de <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/337004/9789240014817-spa.pdf>
- Ortiz Ocaña, A. (2015). *Neuroeducación ¿Cómo aprende el cerebro humano y cómo deberían enseñar los docentes?* Bogotá: Ediciones de la u.
- Pere Cornellà, Meritxell Estebanell, & David Brusi. (2020). Gamification and game-based learning.
- Pun, Salas, M. R. (2022). *El juego como estrategia en el desarrollo del conocimiento del número, en escolares de 4 años*. Quilcas, Lima, Perú.
- Revista Educativa. (s.f.).
- Rodríguez Araínga, W. (2011). *Guía de la investigación científica*. Perú: UCH.
- Ruiz de velasco Gálvez, A., & Abad Molina, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: GRAÓ.
- Sampieri, R. H., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Torres, C, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educare*, págs. 289-296.
- UNESCO. (2022). *Docentes*. Naciones Unidas, Nueva York.

UNESCO. (2023). *Global Education Cooperation Mechanism 2030*. Naciones Unidas, Nueva York.

Vargas Zavaleta, L. L. (2023). Percepción de la enseñanza neurodidáctica en profesores de primer. *TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE*. Cesar Vallejo, Lima.

Viñas Ferrándiz, N. (2021). *Juegos tradicionales*. España: Staff.

ANEXOS

Operacionalización de las variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA	NIVELES/ RANGO
V1. El juego	D1. Juego afectivo. D2. Juego social. D3. Juego cultural. D4. Juego creativo. D5. Juego cognitivo. D6. Juegos sensoriales. D7. Juegos motores.	Ind.1. Juegos de expresión. Ind.2. Juegos cooperativos. Ind.3. Juegos tradicionales. Ind.4. Juegos simbólicos. Ind.5. Juegos de memoria. Ind.6. Juegos de sensaciones. Ind.7. Juegos de esquema corporal.	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12, 13,14,15,16,1 7,18,19,20.	ordinal	Siempre A veces Nunca

Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>El Juego como estrategia neuro didáctica en docentes de una institución educativa primaria, Abancay 2024.</p>	<p>PG. ¿Cuál es el nivel de uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p> <p>PE1. ¿Cuál es el nivel de uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p> <p>PE2 ¿Cuál es el nivel de uso del juego social como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p> <p>PE3 ¿Cuál es el nivel de uso del juego cultural como estrategia neuro didáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p> <p>PE4 ¿Cuál es el nivel de uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p> <p>PE5 ¿Cuál es el nivel de uso de juegos cognitivos como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p> <p>PE6 ¿Cuál es el nivel de uso de juegos sensoriales como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p> <p>PE7 ¿Cuál es el nivel de uso de juegos motores como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024?</p>	<p>OG. Determinar el nivel de uso del juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024.</p> <p>OG1. Determinar el nivel de uso del juego afectivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024.</p> <p>OG2. Determinar nivel de uso del juego social como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024.</p> <p>OG3. Determinar el nivel de uso del juego cultural como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución Educativa primaria Abancay 2024.</p> <p>OG4. Determinar el nivel de uso del juego creativo como estrategia neurodidáctica en docentes de una Institución Educativa primaria Abancay 2024.</p> <p>OG5. Determinar el nivel de uso del juego cognitivo como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024.</p> <p>OG6. Determinar el nivel de uso de juegos sensoriales como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024.</p> <p>OG7. Determinar el nivel de uso de juegos motores como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria Abancay 2024.</p>	<p>Juego</p>	<p>D1. Juego afectivo.</p> <p>D2. Juego social.</p> <p>D3. Juego cultural.</p> <p>D4. Juego creativo.</p> <p>D5. Juego cognitivo.</p> <p>D6. Juegos sensoriales.</p> <p>D7. Juegos motores.</p>	<p>Tipo: básica</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: Descriptivo simple</p> <p>Población y muestra:</p> <p>Población: 34 docentes</p> <p>Muestra: 30 docentes</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p> <p>Técnica: Cuestionario</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Métodos de análisis de investigación:</p> <p>El instrumento fue elaborado por la autora, validado mediante el juicio de expertos y con confiabilidad mediante el alfa de cronbach, dicho instrumento al ser un cuestionario fue colocado en una ficha de recolección de datos de 20 preguntas para la variable</p>

Instrumento de recolección de datos

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA NEURODIDÁCTICA

(Camacho Aragon 2024)

Estimado docente este es un cuestionario que permitirá conocer el uso del juego en el proceso de enseñanza, por ello se requiere su sincera opinión completando el formulario de manera confidencial y anónima. Marque con una X la respuesta que más se acomode a su realidad, marque solo una respuesta por pregunta y llene todos los datos solicitados con sinceridad, recuerde que la información que proporcione será manejada de forma segura y anónima.

Tiempo de llenado del cuestionario 15 minutos. Se le agradece por su colaboración.

No	ÍTEMS	Valoración		
		Siempre	A veces	Nunca
Juegos de expresión				
01	¿usted hace uso de los juegos de expresión para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?			
02	¿usted realiza juegos de emociones para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
03	¿usted desarrolla juegos de expresión corporal para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
Juegos cooperativos				
04	¿usted hace uso de los juegos cooperativos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?			
05	¿usted realiza juegos de integración para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
06	¿usted realiza juegos de adaptación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
Juegos tradicionales.				
07	¿usted hace uso de los juegos tradicionales para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
Juegos simbólicos				

08	¿usted hace uso de los juegos simbólicos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?			
09	¿usted realiza juegos de creatividad para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
10	¿usted realiza juegos de imaginación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
Juegos de memoria		Siempre	A veces	Nunca
11	¿usted hace uso de los juegos de memoria para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?			
12	¿usted realiza juegos de atención para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
13	¿usted realiza juegos de razonamiento para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
Juegos de sensaciones		Siempre	A veces	Nunca
14	¿usted hace uso de los juegos de sensaciones para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?			
15	¿usted realiza juegos de los sentidos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
16	¿usted realiza juegos propioceptivos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
Juegos de esquema corporal		Siempre	A veces	Nunca
17	¿usted hace uso de los juegos de esquema corporal para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?			
18	¿usted realiza juegos de imitación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
19	¿usted realiza juegos de mimo para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			
20	¿usted realiza juegos de movimiento libre para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?			

¡Gracias por su participación!

Evaluación por juicio de expertos.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Presente: Mg. José Santos Inca Cahuana

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Segunda especialidad en Neuroeducación de la UCV, en la sede lima – Olivos, ciclo 2023 - II, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación denominada: **"El juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria, Abancay 2024"**.

El nombre de mi Variable es: el juego, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Liz Margaret Camacho Aragón

DNI. 47550668

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “el juego como estrategia neuro didáctica”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	José Santos Inca Cahuana
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación física.
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	--

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	El juego como estrategia neuro didáctica
Autor:	Liz Margaret Camacho Aragón
Adaptación	-
Procedencia:	Apurímac- Abancay 2024
Administración:	Su administración es personal
Tiempo de aplicación:	Se emplea un promedio de 15 minutos.
Ámbito de aplicación:	Ámbito educativo (docentes).
Significación:	Valoración del uso del juego como estrategia neuro

	<p>didáctica para el proceso de enseñanza (docentes)</p> <p>Está compuesto por 20 ítems con escala tipo Likert, con tres opciones de respuesta (1: Nunca; 2: A veces; 3: Siempre).</p>
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego	Juegos de expresión	Badia Armengol y Vilá Santasusana , (2005) mencionan que los juegos de expresion son instrumentos para desarrollar la comunicación y expresion con participacion activa, facilitando aprendizajes significativos.
	Juegos cooperativos	Delgado linares (2023) enciona que los juegos cooperativos permite al niño conocer y respetar las normas, promueve la cooperacion y facilita la interaccion social.
	Juegos tradicionales	Viñas Ferrándiz (2021) mencional que los juegos tradicionales difunden y facilitalas relaciones sociales y el valor inmaterial cultural, entre mienbros de diferentes generaciones por el gusta natural de jugar,conservando asi las tradiciones.
	Juegos simbólicos	Delgado Linares, (2023) menciona que los juegos simbolicos desarrollan la creatividad, en un entorno ludico fomentando la utonomia en la expresion y pensamiento.
	Juegos de memoria	Chacón Ramírez (2005) estos juegos ludicos fomentan el desarrollo cognitivo de una forma divertida donde el niño disfruta mientras aprende.
	Juegos de sensaciones	Pere Cornellà et al (2020) menciona que estos juegos sensoriales se desarrollan haciendo uso de materiales como mesas de área entre otros con el fin de desarrollar diversas sensaciones en el niño.
	Juegos de esquema corporal	Mendieta Toledo et al (2017) son actividades que desarrollan la conciencia del propio yo, percepcion de la propia imagen.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, se le presenta a su digna persona el instrumento el juego como estrategia de enseñanza creada por Liz Margaret Camacho Aragón en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** juegos de expresión

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
1. ¿usted hace uso de los juegos de expresión para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	/	/	/	
2. ¿usted realiza juegos de emociones para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	
3. ¿usted desarrolla juegos de expresión corporal para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	

- **Segunda dimensión:** juegos cooperativos

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
4. ¿usted hace uso de los juegos cooperativos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	/	/	/	
5. ¿usted realiza juegos de interacción para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	
6. ¿usted realiza juegos de adaptación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	

- **Tercera dimensión:** juegos tradicionales

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
7. ¿usted hace uso de los juegos tradicionales para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	

- **Cuarta dimensión:** juegos simbólicos

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
8. ¿usted hace uso de los juegos simbólicos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	/	/	/	
9. ¿usted realiza juegos de creatividad para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	
10. ¿usted realiza juegos de imaginación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	

- **Quinta dimensión:** juegos de memoria

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
11. ¿usted hace uso de los juegos de memoria para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	/	/	/	
12. ¿usted realiza juegos de atención para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	
13. ¿usted realiza juegos de razonamiento para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	

- **Sexta dimensión:** juegos de sensaciones

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
14. ¿usted hace uso de los juegos de sensaciones para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	/	/	/	
15. ¿usted realiza juegos de los sentidos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	
16. ¿usted realiza juegos propioceptivos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	

- **Séptima dimensión:** juego de esquema corporal

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
17. ¿usted hace uso de los juegos de esquema corporal para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	/	/	/	
18. ¿usted realiza juegos de imitación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	
19. ¿usted realiza juegos de mimo para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	
20. ¿usted realiza juegos de movimiento libre para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	/	/	/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable No aplicable Aplicable después de corregir

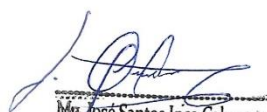
Apellidos y nombres del juez validador: José Santos Inca Cahuana

Especialidad del validador:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....15.....de mayo del 2024


Mg. José Santos Inca Cahuana
DOCENTE DE EDUCACIÓN
FÍSICA Y GIMNASIA

Firma del Experto evaluador

DNI: 43743642

CARTA DE PRESENTACIÓN

Presente: Mg. Aydee Quispe Huasco

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Segunda especialidad en Neuroeducación de la UCV, en la sede lima – Olivos, ciclo 2023 - II, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación denominada: **"El juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria, Abancay 2024"**.

El nombre de mi Variable es: el juego, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Liz Margaret Camacho Aragón

DNI. 47550668

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “el juego como estrategia neuro didáctica”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Aydeé Quispe Huasco
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación física
Institución donde labora:	IE. Micaela Bastidas
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	--

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	El juego como estrategia neuro didáctica
Autor:	Liz Margaret Camacho Aragón
Adaptación	-
Procedencia:	Apurímac- Abancay 2024
Administración:	Su administración es personal
Tiempo de aplicación:	Se emplea un promedio de 15 minutos.
Ámbito de aplicación:	Ámbito educativo (docentes).
Significación:	Valoración del uso del juego como estrategia neuro

	<p>didáctica para el proceso de enseñanza (docentes)</p> <p>Está compuesto por 20 ítems con escala tipo Likert, con tres opciones de respuesta (1: Nunca; 2: A veces; 3: Siempre).</p>
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego	Juegos de expresión	Badia Armengol y Vilá Santasusana , (2005) mencionan que los juegos de expresion son instrumentos para desarrollar la comunicación y expresion con participacion activa, facilitando aprendizajes significativos.
	Juegos cooperativos	Delgado linares (2023) enciona que los juegos cooperativos permite al niño conocer y respetar las normas, promueve la cooperacion y facilita la interaccion social.
	Juegos tradicionales	Viñas Ferrándiz (2021) mencional que los juegos tradicionales difunden y facilitalas relaciones sociales y el valor inmaterial cultural, entre mienbros de diferentes generaciones por el gusta natural de jugar,conservando asi las tradiciones.
	Juegos simbólicos	Delgado Linares, (2023) menciona que los juegos simbolicos desarrollan la creatividad, en un entorno ludico fomentando la utonomia en la expresion y pensamiento.
	Juegos de memoria	Chacón Ramírez (2005) estos juegos ludicos fomentan el desarrollo cognitivo de una forma divertida donde el niño disfruta mientras aprende.
	Juegos de sensaciones	Pere Cornellà et al (2020) menciona que estos juegos sensoriales se desarrollan haciendo uso de materiales como mesas de área entre otros con el fin de desarrollar diversas sensaciones en el niño.
	Juegos de esquema corporal	Mendieta Toledo et al (2017) son actividades que desarrollan la conciencia del propio yo, percepcion de la propia imagen.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, se le presenta a su digna persona el instrumento el juego como estrategia de enseñanza creada por Liz Margaret Camacho Aragón en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** juegos de expresión

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
1. ¿usted hace uso de los juegos de expresión para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	X	X	X	
2. ¿usted realiza juegos de emociones para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	
3. ¿usted desarrolla juegos de expresión corporal para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	

- **Segunda dimensión:** juegos cooperativos

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
4. ¿usted hace uso de los juegos cooperativos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	X	X	X	
5. ¿usted realiza juegos de interacción para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	
6. ¿usted realiza juegos de adaptación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	

- **Tercera dimensión:** juegos tradicionales

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
7. ¿usted hace uso de los juegos tradicionales para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	

- **Cuarta dimensión:** juegos simbólicos

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
8. ¿usted hace uso de los juegos simbólicos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	X	X	X	
9. ¿usted realiza juegos de creatividad para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	
10. ¿usted realiza juegos de imaginación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	

- **Quinta dimensión:** juegos de memoria

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
11. ¿usted hace uso de los juegos de memoria para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	X	X	X	
12. ¿usted realiza juegos de atención para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	
13. ¿usted realiza juegos de razonamiento para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	

- **Sexta dimensión:** juegos de sensaciones

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
14. ¿usted hace uso de los juegos de sensaciones para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	X	X	X	
15. ¿usted realiza juegos de los sentidos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	
16. ¿usted realiza juegos propioceptivos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	

- **Séptima dimensión:** juego de esquema corporal

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
17. ¿usted hace uso de los juegos de esquema corporal para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	X	X	X	
18. ¿usted realiza juegos de imitación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	
19. ¿usted realiza juegos de imitación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	
20. ¿usted realiza juegos de movimiento libre para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	X	X	X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable No aplicable Aplicable después de corregir

Apellidos y nombres del juez validador: Aydee Quispe Huasco

Especialidad del validador:

...../14...de mayo del 2024

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Aydee Quispe Huasco
MAGISTER EN ADMINISTRACIÓN
EDUCATIVA

Firma del Experto evaluador

DNI: 43500937

CARTA DE PRESENTACIÓN

Presente: Mg. Carolina Villegas Mina

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Segunda especialidad en Neuroeducación de la UCV, en la sede lima – Olivos, ciclo 2023 - II, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación denominada: **"El juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una institución educativa primaria, Abancay 2024"**.

El nombre de mi Variable es: el juego, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Liz Margaret Camacho Aragón

DNI. 47550668

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “el juego como estrategia neuro didáctica”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Carolina Villegas Mina
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/> Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACIÓN FÍSICA
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	--

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	El juego como estrategia neuro didáctica
Autor:	Liz Margaret Camacho Aragón
Adaptación	-
Procedencia:	Apurímac- Abancay 2024
Administración:	Su administración es personal
Tiempo de aplicación:	Se emplea un promedio de 15 minutos.
Ámbito de aplicación:	Ámbito educativo (docentes).
Significación:	Valoración del uso del juego como estrategia neuro

	<p>didáctica para el proceso de enseñanza (docentes)</p> <p>Está compuesto por 20 ítems con escala tipo Likert, con tres opciones de respuesta (1: Nunca; 2: A veces; 3: Siempre).</p>
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego	Juegos de expresión	Badia Armengol y Vilá Santasusana , (2005) mencionan que los juegos de expresion son instrumentos para desarrollar la comunicación y expresion con participacion activa, facilitando aprendizajes significativos.
	Juegos cooperativos	Delgado linares (2023) enciona que los juegos cooperativos permite al niño conocer y respetar las normas, promueve la cooperacion y facilita la interaccion social.
	Juegos tradicionales	Viñas Ferrándiz (2021) mencional que los juegos tradicionales difunden y facilitalas relaciones sociales y el valor inmaterial cultural, entre mienbros de diferentes generaciones por el gusta natural de jugar,conservando asi las tradiciones.
	Juegos simbólicos	Delgado Linares, (2023) menciona que los juegos simbolicos desarrollan la creatividad, en un entorno ludico fomentando la utonomia en la expresion y pensamiento.
	Juegos de memoria	Chacón Ramírez (2005) estos juegos ludicos fomentan el desarrollo cognitivo de una forma divertida donde el niño disfruta mientras aprende.
	Juegos de sensaciones	Pere Cornellà et al (2020) menciona que estos juegos sensoriales se desarrollan haciendo uso de materiales como mesas de área entre otros con el fin de desarrollar diversas sensaciones en el niño.
	Juegos de esquema corporal	Mendieta Toledo et al (2017) son actividades que desarrollan la conciencia del propio yo, percepcion de la propia imagen.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, se le presenta a su digna persona el instrumento el juego como estrategia de enseñanza creada por Liz Margaret Camacho Aragón en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** juegos de expresión

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
1. ¿usted hace uso de los juegos de expresión para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
2. ¿usted realiza juegos de emociones para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
3. ¿usted desarrolla juegos de expresión corporal para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	

- **Segunda dimensión:** juegos cooperativos

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
4. ¿usted hace uso de los juegos cooperativos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
5. ¿usted realiza juegos de interacción para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
6. ¿usted realiza juegos de adaptación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	

- Tercera dimensión: juegos tradicionales

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
7. ¿usted hace uso de los juegos tradicionales para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	

- Cuarta dimensión: juegos simbólicos

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
8. ¿usted hace uso de los juegos simbólicos para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
9. ¿usted realiza juegos de creatividad para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
10. ¿usted realiza juegos de imaginación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	

- Quinta dimensión: juegos de memoria

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
11. ¿usted hace uso de los juegos de memoria para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
12. ¿usted realiza juegos de atención para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	
13. ¿usted realiza juegos de razonamiento para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	SI	SI	SI	

- **Sexta dimensión:** juegos de sensaciones

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
14. ¿usted hace uso de los juegos de sensaciones para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	Si	Si	Si	
15. ¿usted realiza juegos de los sentidos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	Si	Si	Si	
16. ¿usted realiza juegos propioceptivos para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	Si	Si	Si	

- **Séptima dimensión:** juego de esquema corporal

Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
17. ¿usted hace uso de los juegos de esquema corporal para desarrollar aprendizajes en sus estudiantes?	Si	Si	Si	
18. ¿usted realiza juegos de imitación para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	Si	Si	Si	
19. ¿usted realiza juegos de mimo para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	Si	Si	Si	
20. ¿usted realiza juegos de movimiento libre para desarrollar aprendizajes significativos en sus estudiantes?	Si	Si	Si	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Carolina Villegas Mina

Especialidad del validador:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....¹⁷.....de mayo del 2024


C. Carolina Villegas Mina
DOCENTE DE EDUCACIÓN
FÍSICA Y DANZAS

Firma del Experto evaluador

DNI: 43509379

Consentimiento informado.

Consentimiento Informado

Título de la investigación: El Juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una Institución Educativa Primaria, Abancay 2024.

Investigador (a): Liz Margaret Camacho Aragón

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “El Juego como estrategia neurodidáctica en docentes de una Institución Educativa Primaria, Abancay 2024”, cuyo objetivo es conocer el nivel de uso de juegos como estrategia neurodidáctica. Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa de segunda especialidad de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Miguel Grau.

Esta investigación permitirá conocer el nivel de uso del juego como estrategia neurodidáctica, y a partir de los resultados obtenidos se plantearán recomendaciones en beneficio de los docentes y toda la comunidad educativa, además será un precedente para futuras investigaciones.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “El Juego Como Estrategia Neuro Didáctica en la Enseñanza en una Institución Educativa Primaria, Abancay 2024”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente de las aulas de la institución educativa 54005 Miguel Grau. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía): Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia): Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia): Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Liz Margaret Camacho Aragón email: lizymargaret@gmail.com y Docente asesor Mg. Fiorella Gaby Fuster Guillen email: ffusterg@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: María del Carmen Zapata Araujo

Fecha y hora: 7 Junio 2024 12:30 am


Firma

Riesgo (principio de No maleficencia): Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia): Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

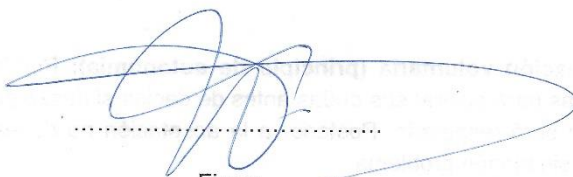
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Liz Margaret Camacho Aragón email: lizymargaret@gmail.com y Docente asesor Mg. Fiorella Gaby Fuster Guillen email: ffusterg@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Rolando Camacho Huallpa

Fecha y hora: 08/06/2024/12:45


Firma

Riesgo (principio de No maleficencia): Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia): Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Liz Margaret Camacho Aragón email: lizymargaret@gmail.com y Docente asesor Mg. Fiorella Gaby Fuster Guillen email: ffusterg@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: *Lizeth Huamani Mena*

Fecha y hora: *06 junio del 2024 10:53 am*

[Firma manuscrita]

.....
Firma


Data de confiabilidad.

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20
1	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3
2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	3
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3
7	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
8	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3
9	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
10	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
13	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16																				

Informe de turnitin.

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&s=1&u=1088032488&o=2414765147&ro=103

feedback studio LIZ MARGARET CAMACHO ARAGON | El Juego Como Estrategia Neuro Didáctica en la Enseñanza en una Institución Educativa Primaria, Abancay 2024. -- /100 < 14 de 95 >



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE NEUROEDUCACIÓN

El juego como estrategia neuro didáctica en la enseñanza en una institución educativa primaria, Abancay 2024.

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
Licenciada en Neuroeducación.

AUTORA:
Br. Liz Margaret Camacho Aragón (0900-0001-5234-1964)

ASESORA:
Mgtr. Fiorella Gaby Fuster Guillen (0000-0003-3756-1541)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación y calidad educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

TRUJILLO – PERÚ
2024.

Resumen de coincidencias ✕

16 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

Nº	Fuente	Porcentaje
1	Entregado a Universid... Trabajo del estudiante	4 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.escolamili... Fuente de Internet	1 %
5	Entregado a Centro Eur... Trabajo del estudiante	1 %
6	Entregado a Universid... Trabajo del estudiante	1 %
7	es.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
8	repositorio.unfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
9	Javier Alejandro Jiméne... Publicación	<1 %
10	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
11	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 27 Número de palabras: 6997 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 16°C Mayorm. nubla... 11:49 am, 10/07/2024