

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN FÍSICA**



**INFORME DE INVESTIGACIÓN PEDAGOGICA EXPERIMENTAL  
JUEGOS COGNITIVOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL  
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN ESTUDIANTES DEL CUARTO  
CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38280 DEL CENTRO  
POBLADO PAMPAY- LURICOCHA 2019.**

Tesis para obtener el título profesional de profesor de Educación Física

**PRESENTADO POR:**

Aníbal Morales Montes

**ASESORA:**

Dra Florabel LLantoy Quispe

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Actividades físicas y recreativas

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ**

**2020**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huanta, siendo las 3:00 pm del día 20 del mes de mayo del año 2021, reunidos el sustentante de la especialidad de Educación Física, Miembros del Jurado Examinador y público en general en el auditorio de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, se dio inicio con la Ceremonia de Sustentación del Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa, en mérito a la R.D. N° 063-2021-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Autorización de fecha y hora) y R.D. N° 064-2021-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Designación de Jurados) :

TITULO : Juegos Cognitivos para mejorar el aprendizaje del área de Educación Física en estudiantes del cuarto ciclo de la Institución Educativa N° 38280 del Centro Poblado Pampay - Huancayo 2019.

HORA DE INICIO : 3:00 pm

SUSTENTANTES :

- Morales Montes, Amibal

JURADOS :

Presidente :	Dr. Mg.	<u>Walter Mariano Arce Vilber</u>
Secretario :	Dr. Mg.	<u>Walter Campara Canchari</u>
Vocal :	Dr. Mg.	<u>Wilber Antonio Acuña Arango</u>

SITUACIÓN FINAL:

- Morales Montes, Amibal APROBADO

HORA DE TÉRMINO: 4:55

LUGAR Y FECHA : Huanta, 20 de mayo de 2021

OBSERVACIONES : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



[Signature]  
Presidente



[Signature]  
Vocal



[Signature]  
Secretario

**LIC.....**

**PRESIDENTE**

**Prof.....**

**SECRETARIO**

**LIC.....**

**VOCAL**

A mi familia que siempre me han impulsado  
a estudiar para ser un excelente profesional y  
sobre todo una gran persona.

**Aníbal**

## **AGRADECIMIENTO**

A la primera casa de estudio, E.E.S.P.P “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, por haberme acogido y formado en sus entrañas, para ser un docente de Educación Física con vocación; inculcándome los conocimientos, principios y valores.

También, a la institución educativa N<sup>o</sup> 38280 del centro poblado Pampay del distrito de Luricocha, por haberme acogido con cariño y brindado las facilidades necesarias para hacer posible la realización de este trabajo de tesis.

Del mismo modo, un agradecimiento a mi asesora la Dra. Florabel LLantoy Quispe, por su gran apoyo y motivación en la elaboración y culminación de esta tesis, sobre todo por su tiempo y enseñanza que me brindo en mi formación profesional.

Finalmente, a mi familia que con mucho cariño, esfuerzo y apoyo han guiado para concluir con esta importante etapa de mi vida.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado dictaminador cumpliendo con las normas establecidos por el reglamento de grados y títulos de nuestro programa de educación física de la escuela de educación superior pedagógica pública “José Salvador Cavero Ovalle”, pongo a vuestra consideración, el presente informe de investigación pedagógica denominado “Juegos cognitivos para mejorar el aprendizaje del área de educación física en estudiantes del cuarto ciclo de la institución educativo N<sup>0</sup> 38280 del centro poblado Pampay- Luricocha 2019” con el objetivo de comprobar la incidencia de los juegos cognitivos en la mejora del aprendizaje en el área de educación física en estudiantes y así obtener el título profesional de profesor de Educación Física.

En tal sentido aprovecho la oportunidad para expresarle a ustedes y todos los profesores del programa de educación física, mi profundo agradecimiento por impartir sus enseñanzas y sus conocimientos en cada una de las áreas llevados a lo largo de mi formación profesional.

Señores miembros del jurado pongo en sus manos la presente investigación, recibiendo con humildad vuestro aportes y sugerencias para mejorar y a la vez que sirva de base para quienes deseen investigar dicho tema.

**El autor**

# ÍNDICE

	Pág.
Página de jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimientos.....	iv
Presentación.....	v
Índice general.....	vi
Índice de tablas.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	xi

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	12
1.2. Formulación del problema.....	13
a) Problema general.....	13
b) Problemas específicos.....	13
1.3. Justificación de la investigación.....	14
1.4. Objetivos de la investigación.....	15
a) Objetivos generales .....	15
b) Objetivos específicos.....	15
1.5. Limitaciones de la investigación.....	15
1.5.1. Limitación teórica.....	15
1.5.2. Limitación temporal.....	15

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema.....	16
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	16
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	18
2.2. Bases teóricas.....	19
2.2.1. Juegos cognitivos.....	19
2.2.2. Memoria.....	21

2.2.3.	Creatividad.....	25
2.2.4.	Pensamiento.....	27
2.2.5.	Aprendiza.....	29
2.2.6.	Aprendizaje cognitivo.....	38
2.2.7.	Aprendizaje procedimental.....	39
2.2.8.	Aprendizaje actitudinal.....	40
2.3.	Definición de términos básicos.....	41
2.4.	Hipótesis de la investigación.....	42
2.4.1.	Hipótesis general.....	42
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	43
2.5.	Variables de la investigación.....	43
2.5.1.	Definición conceptual.....	43
2.5.2.	Definición operacional.....	44
2.6.	Operacionalización de variables.....	45

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1.	Tipo de estudio.....	47
3.2.	Método de estudio.....	47
3.3.	Diseño de investigación.....	48
3.4.	Población y muestra.....	49
3.4.1.	Población.....	49
3.4.2.	Muestra.....	49
3.5.	Técnica de muestreo.....	49
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49
3.6.1.	Técnica.....	49
3.6.2.	Instrumento.....	50
3.6.3.	Validez y confiabilidad del instrumento.....	50
3.7.	Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.....	52

### **CAPÍTULO IV**

#### **PROPUESTA PEDAGÓGICA ALTERNATIVA**

4.1.	Fundamentación de la propuesta.....	53
4.2.	Objetivos de la propuesta.....	56
4.3.	Descripción de la propuesta.....	56
4.4.	Proyecto de aprendizaje de la propuesta.....	57



<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>67</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>68</b>
<b>FUENTES DE REFERENCIA.....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>72</b>
Anexo N° 01 Resolución de aprobación del proyecto de investigación	73
Anexo N° 02 matriz de consistencia	75
Anexo N° 03 Instrumento de recolección de datos	78
Anexo N° 04 Informe de opinión de expertos	80
Anexo N° 05 Matriz de datos	88
Anexo N° 06 Resultados de confiabilidad	90
Anexo N° 07 propuesta experimental (unidad, sesiones e instrumentos)	92

### **ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 01	Nivel de validez de la guía de observación por juicio de expertos	50
Tabla 02	Fiabilidad	51
Tabla 03	Estadísticas de fiabilidad	53

## **RESUMEN**

El objetivo del presente informe de investigación pedagógica es comprobar la incidencia de los juegos cognitivos en la mejora del aprendizaje en el área de educación física en estudiantes del cuarto ciclo de la institución educativo N<sup>0</sup> 38280 del centro poblado Pampay- Luricocha 2019. Para ello, se ha utilizado el tipo de investigación experimental con diseño pre experimental, en una muestra de 10 estudiantes, utilizando el método inductivo-deductivo, con la técnica de observación y como instrumento la guía de observación, que permitirá entrar en contacto de manera directa con los estudiantes y observar los juegos cognitivos acorde a la creatividad, pensamiento y memoria sobre la variable de estudio (aprendizaje en el área de educación física). Para comprobar el objetivo se plantea la propuesta pedagógica alternativa de juegos cognitivos con 10 sesiones interactivas, con materiales innovadoras y una duración de 90 minutos en 3 meses. Se concluye que la presenta propuesta pedagógica se puede aplicar en diferentes niveles de la educación básica, siendo esta flexible ya que se puede aplicar en diferentes contextos de los estudiantes y teniendo en cuenta las características de cada nivel, ciclo y grado.

**Palabras Claves:** juegos cognitivos y aprendizaje en educación

## **ASBTRACT**

The objective of this pedagogical research report is to verify the incidence of cognitive games in the improvement of learning in the area of physical education in students of the fourth cycle of the educational institution N<sup>o</sup> 38280 of the Pampay-Luricocha 2019 town center. The type of experimental research with pre-experimental design has been used, in a sample of 25 students, using the inductive-deductive method, with the observation technique, as an instrument the observation guide that will allow direct contact with the students, to observe cognitive games according to creativity, thinking and memory on the study variable (learning in the area of physical education). To verify the objective, the alternative pedagogical proposal of cognitive games is proposed with 10 interactive sessions with innovative materials with a duration of 90 minutes in 3 months. It is concluded that the present proposal can be applied at different levels of basic education, the pedagogical proposal is flexible since it can be applied in different contexts of the students taking into account the characteristics of each level, cycle and grade, the proposed instruments are They can contextualize according to the performance of each cycle and level that the student is at.

**Keywords:** Cognitive games and learning in education.