

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

ESCUELA DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA**



**PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL
DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN ESTUDIANTES DE UN
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CASCAS 2019**

Tesis para obtener el Grado Académico de
MAESTRO EN INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA

AUTORES:

Br. Juan Gabriel Pacheco Zegarra

Br. Edith Elizabeth Ñique García

ASESORA:

Dra. Clara Elizabeth Ugaz Barrantes

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión universitaria, currículo y metodologías de aprendizaje

TRUJILLO, PERÚ

2020

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad
Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. John Joseph Lydon Mc Hugh, O.S.A.
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta
Vicerrectora Académica

Pbro. Dr. Alejandro Augusto Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz
Vicerrector de Investigación

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

CONFORMIDAD DE ASESOR

Yo, CLARA ELIZABETH UGAZ BARRANTES con DNI N° 26692115, asesor(a) de la Tesis de Maestría titulada:

“PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR,CASCAS 2019”, presentado por los(as) maestrandos(as) EDITH ELIZABETH ÑIQUE GARCIA, con DNI N° 18097247 y JUAN GABRIEL PACHECO ZEGARRA con DNI N° 43674821, informo lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor(a), me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de posgrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 18 de setiembre, de 2020



.....
CLARA ELIZABETH UGAZ BARRANTES

Asesor(a)

DEDICATORIA

A mi padre

Por haber sido una parte muy importante en mi vida y en el logro de mis metas profesionales. Seguirá estando presente en mi mente y corazón por siempre.

A mi madre y tíos

Por su comprensión, apoyo incondicional y consejos para ser cada día mejor en lo personal y profesional.

Juan Gabriel

A mi familia

Martín, Karina, Christian y Diego, que son la motivación para el logro de mis metas profesionales.

A mi madre y mi padre

que supieron inculcar en mí, los valores que hoy me hacen seguir el camino hacia el éxito en todos los campos donde me desarrollo.

Edith Elizabeth

AGRADECIMIENTO

A Dios sobre todas las cosas, por habernos guiado durante nuestros estudios en la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y ser nuestra fortaleza para superar los momentos difíciles.

Agradecemos a nuestros familiares por su comprensión y apoyo para lograr nuestras metas profesionales.

Expresamos nuestro gratitud a la plana directiva y docente de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” por el apoyo brindado en nuestra formación profesional, por el tiempo, experiencias y conocimientos impartidos.

Nuestro profundo agradecimiento a nuestra profesora asesora, Doctora Clara Elizabeth Ugaz Barrantes; quien con sus conocimientos, experiencia, paciencia y motivación ha logrado que terminemos con éxito la investigación presentada.

Agradecemos al Ing. Jaime Yván Plasencia Castillo, Director del IESTP Manuel Jesús Díaz Murrugarra de Cascas por la oportunidad que nos brindó para desarrollar la Tesis, en la Institución Educativa Superior. Al Dr. César Alayo Rodríguez por su apoyo y asesoramiento en la ejecución del trabajo de investigación.

Los autores

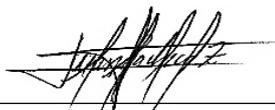
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Juan Gabriel Pacheco Zegarra con DNI N° 43674821 y Edith Elizabeth Ñique García con DNI N° 18097247, egresados de la Maestría en Investigación y Docencia Universitaria, de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos enmarcados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada “**Programa de estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias en estudiantes de un Instituto de Educación Superior, Cascas 2019**”, la que consta de un total de 131 páginas, en la que se incluyen 25 tablas y 65 figuras, más un total de 63 páginas en apéndices y/o anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo puntaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

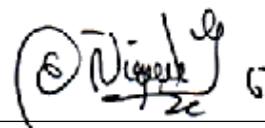
Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de menos del 25 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Juan Gabriel Pacheco Zegarra

DNI 43674821



Edith Elizabeth Ñique García

DNI 18097247

ÍNDICE GENERAL

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	ii
CONFORMIDAD DE ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xiv
ABSTRACT	xv
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	16
1.1 Planteamiento del problema.....	16
1.2 Formulación del problema	18
1.2.1 Problema general	18
1.2.2 Problema específicos	18
1.3 Formulación de objetivos.....	19
1.3.1 Objetivo general	19
1.3.2 Objetivos específicos	19
1.4 Justificación de la investigación	19
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	22
2.1 Antecedentes de la investigación	22
2.1.1 Internacionales.....	22
2.1.2 Nacionales	24
2.1.3 Local	25
2.2 Bases teórico científicas.....	27
2.2.1 El juego didáctico	27
2.2.2 Importancia de la Estrategia lúdica	28
2.2.3 Importancia del juego en estudiantes de educación superior	28
2.2.4 Enfoque por competencia	29
2.2.5 El rol del docente como promotor del logro de competencias	30

2.2.6	Las competencias en la docencia de educación superior.....	31
2.2.7	Rol del docente en la educación actual.....	31
2.2.8	Perfil del estudiante de Educación Superior:.....	32
2.3	Definición de términos básicos	33
2.3.1	Programa.....	33
2.3.2	Estrategias lúdicas	33
2.3.3	Juego didáctico	33
2.3.4	Competencia	33
2.3.5	Procesos cognitivos	34
2.3.6	Unidad didáctica	34
2.3.7	Cartas de control.....	34
2.4	Formulación de hipótesis	34
2.4.1	Hipótesis general	34
2.4.2	Hipótesis específicas.....	35
2.5	Operacionalización de variables	36
Capítulo III: METODOLOGÍA		38
3.1	Tipo de investigación.....	38
3.2	Método de investigación	38
3.3	Diseño de investigación	39
3.4	Población, muestra y muestreo	39
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	41
3.7	Ética investigativa.....	41
Capítulo IV: RESULTADOS		42
4.1.	Presentación y análisis de resultados	42
4.2.	Prueba de hipótesis	54
4.3.	Discusión de resultados	58
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS		64
5.1	Conclusiones	64
5.2	Sugerencias	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		66
ANEXOS Y/O APÉNDICES		69
ANEXO 1: INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN		70

ANEXO 2: FICHA TÉCNICA	84
ANEXO 3: VALIDEZ Y FIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	85
ANEXO 4: BASE DE DATOS.....	99
ANEXO 5: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	101
ANEXO 6: PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS	103
ANEXO 7: SESIONES.....	112
ANEXO 8: FOTOGRAFÍAS	123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de Operacionalización de variables con descripción de ítems.....	36
Tabla 2. Estudiantes del II semestre académico 2019 del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias	40
Tabla 3. Pruebas de normalidad en la competencia.....	45
Tabla 4. Pruebas de normalidad en la dimensión cognitiva	48
Tabla 5. Pruebas de normalidad en la dimensión procedimental	51
Tabla 6. Pruebas de normalidad en la dimensión actitudinal	54
Tabla 7. Prueba de muestras emparejadas en la competencia	55
Tabla 8. Prueba de rangos en la dimensión cognitiva	56
Tabla 9. Prueba de muestras emparejadas en la dimensión procedimental.....	57
Tabla 10. Prueba de rangos en la dimensión actitudinal	58
Tabla 11. Lista de cotejo para evaluar los juegos lúdicos	70
Tabla 12. Cuestionario de juegos lúdicos	71
Tabla 13. Escala de estimación para evaluar las competencias.....	77
Tabla 14. Test de evaluación cognitivo	78
Tabla 15. Test de evaluación procedimental	80
Tabla 16. Cuestionario de entrada y salida.....	83
Tabla 17. Ficha técnica del instrumento de evaluación para la variable dependiente.....	84
Tabla 18. Puntajes obtenidos del pre-test en los estudiantes del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias del IESTP “MJDM”, Cascas-2019.....	99
Tabla 19. Puntajes obtenidos del pos-test en los estudiantes del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias del IESTP “MJDM”, Cascas-2019.....	100
Tabla 20. Matriz de consistencia del programa de estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias de la U.D. Control de Calidad en los estudiantes del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias de la IESTP – Cascas en el año 2019.....	101
Tabla 21. Programa de estrategias lúdicas.....	112
Tabla 22. Ficha de evaluación para evaluar el indicador 01.....	119
Tabla 23. Ficha de evaluación para evaluar el indicador 02.....	120
Tabla 24. Ficha de evaluación para evaluar el indicador 03.....	121
Tabla 25. Ficha de evaluación para evaluar el indicador 04.....	122

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diseño Pre experimental	39
Figura 2. Nivel de desempeño de los estudiante del Programa de Industrias Alimentarias del segundo semestre académico del año lectivo 2019.	42
Figura 3. Porcentaje de los ítems de encuesta de entrada.....	43
Figura 4. Porcentaje de los ítems de encuesta de salida	44
Figura 5. Porcentaje del pre y pos test en el nivel Cognitivo de los estudiantes del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias.	46
Figura 6. Porcentaje de ítems evaluados de los juegos de atención-concentración	47
Figura 7. Porcentaje del pre y pos test en el nivel Procedimental de los estudiantes del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias.	49
Figura 8. Porcentaje de ítems evaluados de los juegos motores	50
Figura 9. Porcentaje del pre y pos test en el nivel Actitudinal de los estudiantes del Programa de Estudios de Industrias Alimentaria	52
Figura 10. Porcentaje de ítems evaluados de los juegos de trabajo en equipo.....	53
Figura 11. Motivación del tema	123
Figura 12. Explicación del tema.....	123
Figura 13. Desarrollo del tema	123
Figura 14. Retroalimentación del tema	123
Figura 15. Retroalimentación del tema	123
Figura 16. Evaluación del tema.....	123
Figura 17. Motivación del tema	124
Figura 18. Explicación del tema.....	124
Figura 19. Desarrollo de la práctica	124
Figura 20. Participación de la práctica	124
Figura 21. Retroalimentación del tema	124
Figura 22. Evaluación del tema.....	124
Figura 23. Motivación del tema	125
Figura 24. Explicación del tema.....	125
Figura 25. Desarrollo de la práctica	125

Figura 26. Retroalimentación del tema	125
Figura 27. Retroalimentación del tema	125
Figura 28. Evaluación del tema	125
Figura 29. Inducción de las reglas de juego	126
Figura 30. Ejercicios de relajación	126
Figura 31. Juego de ocupa tu lugar	126
Figura 32. Juego de ocupa tu lugar	126
Figura 33. Explicación de la práctica	126
Figura 34. Conformación de equipos de trabajo	126
Figura 35. Juego de poliominó respecto al tema	127
Figura 36. Juego de poliominó respecto al tema	127
Figura 37. Explicación del juego línea de proceso	127
Figura 38. Simulación de la línea de proceso	127
Figura 39. Análisis de los resultados	127
Figura 40. Muestras de la simulación del proceso	127
Figura 41. Ejercicios de relajación	128
Figura 42. Juego de ocupa tu lugar	128
Figura 43. Procesamiento de la información	128
Figura 44. Juego de rompecabezas	128
Figura 45. Juego de rompecabezas	128
Figura 46. Diagrama de proceso	128
Figura 47. Explicación del juego de poliominó	129
Figura 48. Juego de poliominó respecto al tema	129
Figura 49. Simulación de la línea de proceso	129
Figura 50. Simulación de la línea de proceso	129
Figura 51. Análisis de resultados	129
Figura 52. Análisis de resultados	129
Figura 53. Ejercicio de relajación	130
Figura 54. Explicación de la regla del juego	130
Figura 55. Explicación del juego acción comunicación	130
Figura 56. Participación del juego familia izquierdo	130
Figura 57. Juego de rompecabezas de conceptos	130
Figura 58. Juego de rompecabezas en el análisis	130

Figura 59. Juego de poliominó respecto al tema	131
Figura 60. Juego de poliominó respecto al tema	131
Figura 61. Análisis de juego de poliominó.....	131
Figura 62. Explicación del juego de poliominó	131
Figura 63. Simulación de la actividad lúdica línea del proceso	131
Figura 64. Estudiantes del VI semestre	131
Figura 65. Estudiantes y coordinadora del Programa de Estudios	131

RESUMEN

La presente investigación titulada “Programa de estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias en estudiantes de un instituto de educación superior, Cascas 2019” tuvo como objetivo mejorar el desempeño de los estudiantes en las dimensiones cognitivo, procedimental y actitudinal en la unidad didáctica de Control de Calidad del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias del IESTP Manuel Jesús Díaz Murrugarra haciendo uso de juegos como estrategia de enseñanza aprendizaje, desarrollándose de esta manera una sesión de aprendizaje más dinámica, creativa, reflexiva, participativa, demostrando en todo momento el trabajo en equipo. Este estudio corresponde a una investigación aplicada con un diseño pre experimental, trabajado con una población muestral de 24 estudiantes de nivel superior técnico de la localidad, utilizando como instrumento una escala de estimación para recoger información de las competencias. La información fue procesada utilizando el software SPSS v.25, haciendo uso para su procesamiento del rendimiento calificativo de los estudiantes en las dimensiones de las competencias, aplicándose la estadística descriptiva y utilizándose la prueba estadística T Student o Wilcoxon, según resultados obtenidos de su normalidad, para la comprobación de la hipótesis. Los resultados indicaron que el programa de estrategias lúdicas influyeron en el desarrollo de las competencias en los estudiantes del Programa de Estudios de Industrias Alimentarias, obteniéndose resultados significativos en la prueba de hipótesis de la investigación con valores de $p < 0.05$, logrando mejora del 19% en el total de las dimensiones, siendo del 17% en el nivel cognitivo, 18% en el nivel procedimental y 22% en el nivel actitudinal.

Palabras claves: programa, estrategia, lúdica, competencia, dimensiones.

ABSTRACT

This research entitled "Program of playful strategies for the development of skills in students of a higher education institute Cascas 2019" aimed to improve the performance of students in the cognitive, procedural and attitudinal dimensions in the teaching unit of Quality Control of the IESTP Food Industry Studies Program Manuel Jesús Díaz Murrugarra making use of games as a teaching-learning strategy, thus developing a more dynamic, creative, reflective, participatory learning session, demonstrating teamwork at all times. This study corresponds to an applied research with a pre-experimental design, worked with a sample population of 24 students of higher technical level of the locality, using as an instrument an estimation scale to collect information on the competences. The information was processed using the SPSS v.25 software, making use of the students' qualifying performance in the dimensions of the competition for their processing, applying the descriptive statistics and using the T Student or Wilcoxon statistical test, according to results obtained from their normality, for Hypothesis testing. The results indicated that the playful strategies program influenced the development of competencies in the students of the Food Industries Studies Program, obtaining significant results in the research hypothesis test with values of $p < 0.05$, achieving an improvement of 19% in all dimensions, being 17% at the cognitive level, 18% at the procedural level and 22% at the attitudinal level.

Key words: program, strategy, playfulness, competence, dimensions.