

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL
INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 055 LAS
CARMELITAS - SANTA ANITA, LIMA 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Lozano Llaccho Gloria Del Pilar

ASESORA

Dra. Luján Reyes Liz Maribel

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Diseño y Desarrollo Curricular

TRUJILLO-PERÚ

2021

Autoridades Universitarias

Excmo. Monseñor Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh, O.S.A.

Rector de la UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrectora Académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez

Decana de la Facultad de Humanidades

R.P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz

Director de la Escuela de posgrado

Director de Formación Continua

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

Página de Conformidad del Asesora

ACTA DE APROBACIÓN DE TESIS

Yo, **Dra. Luján Reyes Liz Maribel**, en mi calidad de asesora de la Tesis, que lleva como Título: “**EL JUEGO PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 055 LAS CARMELITAS - SANTA ANITA, LIMA 2019**” desarrollado por la **Br. Lozano Llaccho Gloria Del Pilar** con DNI N° 40090005, egresada de la carrera profesional de Educación Inicial; cuyo trabajo de investigación después de haber sido revisado, se llegó a determinar que reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponde a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, y en lo normativo para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Por lo tanto, autorizo la presentación de la misma ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por la comisión de clasificación designado por la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Trujillo, octubre del 2021



Dra. Luján Reyes Liz Maribel
ASESORA

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico a mis padres que, con su apoyo incondicional, consejos, ejemplos de ardua lucha y constante motivación me ayudaron a ser una mujer fuerte con muchos valores que ayudan a seguir creciendo.

Agradecimientos

Debo agradecer de manera especial a la Mg. Juana Toribia González Chávez por su apoyo y confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de esta tesis, sino también en mi formación como investigador

Declaración de autenticidad

Yo Lozano Llaccho, Gloria Del Pilar , con DNI:40090005 egresada del Programa de Estudios de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “El juego para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 055 Las Carmelitas - Santa Anita, Lima 2019”, el cual consta de un total de 80 páginas, en las que se incluye 20 tablas y 18 figuras, más un total de 8 páginas en 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 porcentaje 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 0%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



Br. Lozano Llaccho Gloria Del Pilar

DNI N°40090005

Índice de contenido

Autoridades Universitarias	ii
Página de Conformidad del Asesor	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos.....	v
Declaración de autenticidad.....	vi
Índice de contenido.....	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xi
Resumen	xii
Abstrac.....	xiii
Introducción.....	1
Capítulo I: PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Formulación del problema.....	4
1.2.1. Problema general	4
1.2.2. Problema específico.....	4
1.3. Formulación de objetivos	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos.....	5
1.4. Justificación de la investigación	6
Capitulo II: MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Antecedentes de la investigación.....	7
2.1.1. Internacionales.....	7
2.1.2. Nacionales	8
2.1.3. Regionales	9
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. Juegos didácticos	11
2.2.1.1. Características de los juegos didácticos.....	11
2.2.1.2. Importancia del juego didáctico	12
2.2.1.3. Teoría de los juegos didácticos.....	12
2.2.1.4. Funciones del juego didáctico	13
2.2.1.5. Clases de juegos didácticos	14

2.2.1.5.1. Juego motor	14
2.2.1.5.2. Juego Social.....	14
2.2.1.5.3. Juego Cognitivo.....	14
2.2.2. Aprendizaje significativo.....	15
2.2.2.1. Teoría del aprendizaje significativo	16
2.2.2.2. Aportes del aprendizaje significativo	17
2.2.2.2.1. Saberes previos	17
2.2.2.2.2. Adquisición de la información (Asimilación)	17
2.2.2.2.3. Construcción del nuevo conocimiento	18
2.3. Formulación de Hipótesis.....	18
2.3.1. Hipótesis general	18
2.3.2. Hipótesis específicas.....	18
2.4. Operacionalización de las variables	20
Capítulo III: METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo de investigación.....	21
3.2. Método de investigación.....	21
3.3. Diseño de investigación.....	21
1.4.1. 3.3.1. Universo.....	22
3.3.2. Área geográfica del estudio	22
3.4. Población y muestra.....	22
3.4.1. Criterio de Inclusión	23
3.4.2. Criterio de Exclusión	23
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5.1. Técnica de la encuesta y la observación	23
3.5.2. Instrumento.....	24
3.5.3. Validez y confiabilidad del instrumento.....	24
3.6. Plan de análisis	25
3.7. Medición de variables.....	25
3.7.1. El juego.....	25
3.7.2. El aprendizaje significativo	25
3.8. Principios éticos.....	26
Capítulo IV: RESULTADOS	27
4.1. Presentación de resultados.....	27
4.1.2. Contraste de Hipótesis	45
4.2. Análisis de resultados	47
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	50
5.1. Conclusiones.....	50

5.2. Sugerencias.....	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	58
Anexo 1: Instrumento de medición	59
Anexo 2: Matriz de consistencia	60
Instrumento de evaluación.....	61
Validación del constructo juicio de valor de experto	62
Protocolo de consentimiento informado.....	64
Evidencias.....	65
Evidencia de turnitin.....	66

Índice de tablas

Tabla 2. Población y muestra de docentes y niños	22
Tabla 3. Crea juegos con espontaneidad	27
Tabla 4. Construye utilizando recursos de su entorno.....	28
Tabla 5. Comunica con palabras sencillas los resultados obtenidos	29
Tabla 6. Relaciona con comprensión y sensibilidad.....	30
Tabla 7. Emplea diversos movimientos corporales al jugar	31
Tabla 8. Coordina sus movimientos en diversas acciones durante el juego.....	32
Tabla 9. Se ubica adecuadamente en el espacio	33
Tabla 10. Respeta las normas acordadas antes de iniciar el juego	34
Tabla 11. Dialoga y da solución a los problemas presentados durante el juego	35
Tabla 12. Menciona experiencias vividas a través del juego	36
Tabla 13. Participa durante la participación de los acuerdos	37
Tabla 14. Reconoce algunos juegos previos que menciona la docente	38
Tabla 15. Realiza el juego respetando los acuerdos	39
Tabla 16. Desarrolla y respeta el orden del juego	40
Tabla 17. Pregunta durante el juego alguna situación que no comprendió	41
Tabla 18. Menciona lo que más le gustó del juego	42
Tabla 19. Manifiesta el orden en el que se desarrolló el juego	43
Tabla 20. Representa el juego asociando lo que aprendió durante su realización.....	44

Índice de figuras

Figura 1. Crea juegos con Crea juegos con espontaneidad	27
Figura 2. Construye utilizando recursos de su entorno	28
Figura 3. Comunica con palabras sencillas los resultados obtenidos	29
Figura 4. Relaciona con comprensión y sensibilidad	30
Figura 5. Emplea diversos movimientos corporales al jugar.....	31
Figura 6. Coordina sus movimientos en diversas acciones durante el juego	32
Figura 7. Se ubica adecuadamente en el espacio.....	33
Figura 8. Respeto las normas acordadas antes de iniciar el juego.....	34
Figura 9. Dialoga y da solución a los problemas presentados durante el juego.....	35
Figura 10. Menciona experiencias vividas a través del juego	36
Figura 11. Participa durante la realización de los acuerdos	37
Figura 12. Reconoce algunos juegos previos que menciona la docente.....	38
Figura 13. Realiza el juego respetando los acuerdos.....	39
Figura 14. Desarrolla y respeta el orden del juego	40
Figura 15. Pregunta durante el juego alguna situación que no comprendió.....	41
Figura 16. Menciona lo que más le gustó del juego	42
Figura 17. Manifiesta el orden en el que se desarrolló el juego	43
Figura 18. Representa el juego asociando lo que aprendió durante su realización	44

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general: Determinar el juego para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 055 Las Carmelitas - Santa Anita, Lima 2019. La metodología fue de tipo descriptivo, nivel cuantitativo de diseño no experimental, la población y muestra fue una 1 docente y 30 estudiantes. La técnica y el instrumento que se utilizó fue la observación y la ficha de observación. Los resultados fueron: que a través de las dimensiones del juego cognitiva, motriz y social se identificó que el 60% de niños se encuentran en un nivel de proceso mientras el 33.3% de niños se encuentra en nivel de logro y un 6.6% de niños se encuentra en un nivel de inicio, identificando la dimensión del juego cognitivo, el 56.67% de niños se encuentran en un nivel de logro mientras el 40% de niños se encuentra en nivel de proceso y un 3.33% de niños se encuentra en un nivel de inicio, identificándose que a la dimensión del juego motriz, el 50% de niños se encuentran en un nivel de proceso mientras el 36.67% de niños se encuentra en nivel de logro y un 13.33% de niños se encuentra en un nivel de inicio, identificándose el juego social. Por lo que se llegó a concluir que se determina que el juego desarrolla el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial.

Palabra clave: Juego, aprendizaje significativo

Abstrac

The general objective of the research was: To determine the game to develop meaningful learning in the students of 5 years old of the initial level of the Educational Institution N° 055 Las Carmelitas - Santa Anita, Lima 2019. The methodology was descriptive, quantitative level of non-experimental design, the population and sample was 1 teacher and 30 students. The technique and instrument used was observation and the observation form. The results were: through the dimensions of cognitive, motor and social play, it was identified that 60% of children are in a process level while 33.3% of children are in an achievement level and 6.6% of children are in a beginning level, identifying the dimension of cognitive play, 56.67% of children are in a process level. 67% of children are at an achievement level while 40% of children are at a process level and 3.33% of children are at an initiation level, identifying the dimension of motor play, 50% of children are at a process level while 36.67% of children are at an achievement level and 13.33% of children are at an initiation level, identifying social play. Therefore, it was concluded that it was determined that play develops significant learning in 5-year-old children at the initial level.

Keyword: Play, meaningful learning