

**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. Respeta 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