

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**ACTIVIDAD LÚDICA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 3 AÑOS  
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO - 2020**

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

**AUTORAS**

**VANESSA ESTEPHANI ARROYO PEREZ  
EVELYN DEL ROCIO PICHÓN CASTILLO**

**ASESORA**

**Dra. ELA DEL CARMEN SALDAÑA PINEDO**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
EDUCACIÓN Y RESPONSABILIDAD SOCIAL**

**TRUJILLO - PERÚ**

**2020**

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Excmo. Mons. 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. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S.A.  
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta  
Vicerrectora académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez  
Decana de la Facultad de Humanidades

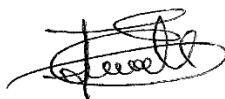
Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz  
Vicerrector Académico de Investigación

R.P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz  
Director de la Escuela de Posgrado

Mg. Andrés Cruzado Albarrán  
Secretario General

## **APROBACIÓN DEL ASESOR**

Yo, Dra. Ela del Carmen Saldaña Pinedo, en calidad de asesor de la Tesis “Actividad Lúdica en el aprendizaje en Niños de 3 Años de la Institución Educativa N°1797, Trujillo - 2020”, elaborado por Arroyo Perez Vanessa Estephani y Pichón Castillo Evelyn del Rocio, estimo que este informe de investigación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y responde a las normas de presentación de Tesis, establecidas en el reglamento de graduación de la facultad de Humanidades de la escuela de pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.



---

Dra. Ela Del Carmen Saldaña Pinedo

**Página del jurado**

---

**Presidente**

---

**Secretario**

---

**Vocal**

## **Dedicatoria**

A dios por brindarme sabiduría, por vivir experiencias y compartir mi felicidad.

A mis padres por la comprensión, por siempre apoyarme y por su confianza.

A mi hijo que es mi mayor fortaleza para lograr cada objetivo.

**Vanessa**

A dios por iluminar y bendecir mi camino.

A mis padres Violeta y José, por darme la vida, su comprensión y apoyarme siempre.

A mi abuela María por su cariño y ayuda.

**Rocio**

## **Agradecimiento**

A dios por permitirnos cumplir una meta de terminar nuestros estudios, a los docentes de la universidad por apoyarnos en el largo transcurso de aprendizaje y enseñanza, y sobre todo a nuestro esfuerzo y dedicación que hemos tenido al no rendirnos durante toda nuestra etapa universitaria.

A la Dra. Ela del Carmen Saldaña Pinedo; asesora científica y metodológica del trabajo de investigación; por orientar en el desarrollo del trabajo y sobre todo por su actitud propositiva en la elaboración del informe final de investigación.

**Las Autoras**

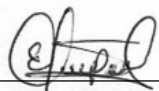
## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotras, Arroyo Perez Vanessa Estephani con DNI 70333749 y Pichón Castillo Evelyn del Rocio con DNI 48346797, egresadas de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración y sustentación de la tesis: ACTIVIDAD LÚDICA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TRUJILLO - 2020, la que consta de un total de 106 páginas, en las que se incluye 19 tablas y 16 figuras, más un total de 30 páginas en apéndices.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de mi entera responsabilidad.

Declaramos también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de 24 %. Dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo

Las autoras



Evelyn del Rocio Pichón Castillo  
DNI N°48346797



Vanessa Estephani Arroyo Perez  
DNI N°70333749

## INDICE GENERAL

Página de autoridades .....	ii
Página de conformidad del asesor .....	iii
Página del jurado .....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento .....	vi
Declaratoria de autenticidad .....	vii
Índice general .....	viii
Índice de tablas .....	xi
Índice de figuras .....	xii
Resumen .....	xiii
Abstract.....	xiv
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACION.....	
1.1 Planteamiento del problema.....	15
1.2 Formulación del problema .....	17
1.2.1 Problema general.....	17
1.2.2 Problemas específicos .....	17
1.3 Formulación de objetivos.....	18
1.3.1 Objetivo general .....	18
1.3.2 Objetivos específicos.....	18
1.4 Justificación de la investigación .....	19
Capítulo II: MARCO TEORICO.....	
2.1 Antecedentes de la investigación .....	21
2.2 Bases teórico científicas .....	26
2.2.1 Actividades lúdicas .....	26
2.2.1.1 Definición de actividades lúdicas.....	26
2.2.2 Características de la actividad lúdica .....	26



2.2.3	Actividad lúdica como estrategia .....	27
2.2.4	Importancia de la actividad lúdica .....	29
2.2.5	Dimensiones de la actividad lúdica .....	30
2.2.5.1	Dimensión creativa .....	30
2.2.5.2	Dimensión social .....	30
2.2.5.3	Dimensión pedagógica .....	30
2.3	Aprendizaje significativo .....	31
2.3.1	Tipos de aprendizaje significativo.....	31
2.3.2	Teorías del aprendizaje.....	32
2.3.2.1	Teoría Sociocultural .....	32
2.3.2.2	Teoría constructivista.....	33
2.3.2.3	Teoría del aprendizaje social.....	34
2.3.2.4	Teoría humanista.....	34
2.3.3	Aprendizajes que se desarrollan en el juego simbólico.....	34
2.3.4	Características del aprendizaje significativo .....	35
2.3.5	Dimensiones del Aprendizaje significativo.....	36
2.3.5.1	Dimensión conceptual.....	36
2.3.5.2	Dimensión procedimental .....	36
2.3.5.3	Dimensión actitudinal .....	36
2.4	Definición de términos básicos .....	36
2.5	Formulación de hipótesis .....	37
2.5.1	Hipótesis general .....	37
2.5.2	Hipótesis específicas .....	37
2.6	Operacionalización de las variables.....	39
Capítulo III: METODOLOGIA.....		
3.1	Tipo de investigación .....	44
3.2	Método de investigación .....	45
3.3	Diseño de investigación .....	46
3.4	Población, muestra y muestreo .....	46
3.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....	47
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	49
3.7	Ética investigativa.....	50

Capítulo IV: RESULTADOS .....	
4.1 Presentación y análisis de resultados .....	51
4.2 Prueba de hipótesis.....	57
4.3 Discusión de resultados.....	64
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS .....	
4.4 Conclusiones .....	67
4.5 Sugerencias .....	69
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	69
ANEXOS .....	
Anexo 1: Guía de observación para evaluar las actividades lúdicas .....	
Anexo 2: Guía de observación para evaluar el aprendizaje significativo.....	
Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos .....	
Anexo 4: Matriz de consistencia .....	
Anexo 5: Base de datos Actividad Lúdica.....	
Anexo 6: Base de datos de Aprendizaje Significativo .....	

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de la actividad lúdica y aprendizaje significativo .....
Tabla 2: Población de la I.E N°1797 .....
Tabla 3: Muestra de la I.E N°1797.....
Tabla 4: Dimensión creativa .....
Tabla 5: Dimensión Social.....
Tabla 6: Dimensión Pedagógica.....
Tabla 7: Dimensión Conceptual.....
Tabla 8: Dimensión Procedimental.....
Tabla 9: Dimensión Actitudinal.....
Tabla 10: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo
Tabla 11: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión creativa con el aprendizaje significativo conceptual .....
Tabla 12: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión creativa con el aprendizaje significativo procedimental.....
Tabla 13: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión creativa con el aprendizaje significativo actitudinal.....
Tabla 14: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión social con el aprendizaje significativo conceptual .....
Tabla 15: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión social con el aprendizaje significativo procedimental.....
Tabla 16: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión social con el aprendizaje significativo actitudinal.....
Tabla 17: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión pedagógica con el aprendizaje significativo conceptual .....
Tabla 18: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión pedagógica con el aprendizaje significativo procedimental.....
Tabla 19: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión pedagógica con el aprendizaje significativo actitudinal.....

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Dimensión creativa.....	
Figura 2: Dimensión Social.....	
Figura 3: Dimensión Pedagógica.....	
Figura 4: Dimensión Conceptual.....	
Figura 5: Dimensión Procedimental.....	
Figura 6: Dimensión Actitudinal.....	
Figura 7: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo	
Figura 8: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión creativa con el aprendizaje significativo conceptual.....	
Figura 9: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión creativa con el aprendizaje significativo procedimental.....	
Figura 10: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión creativa con el aprendizaje significativo actitudinal.....	
Figura 11: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión social con el aprendizaje significativo conceptual.....	
Figura 12: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión social con el aprendizaje significativo procedimental.....	
Figura 13: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión social con el aprendizaje significativo actitudinal.....	
Figura 14: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión pedagógica con el aprendizaje significativo conceptual.....	
Figura 15: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión pedagógica Con el aprendizaje significativo procedimental.....	
Figura 16: Coeficiente de correlación entre actividad lúdica y su dimensión pedagógica con el aprendizaje significativo actitudinal.....	

## RESUMEN

La presente investigación tiene por finalidad determinar cómo se relaciona la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 1797 Trujillo - 2020.

El estudio de la presente investigación es descriptivo - correlacional, además de ello empleo métodos: investigativos, bibliográficos y estadísticos cuyos resultados evidencian que, si existe relación entre las dos variables, tiene una muestra que está conformada por 26 niños de tres años. Para medir las variables actividad lúdica y aprendizaje significativo, utilizamos como instrumento una guía de observación a través de la escala de Likert.

Referente a ello, fue propuesta la hipótesis general para demostrar si existe relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo, la cual para probarla se utilizó el método de Rho Spearman ( $r$ ) obteniendo como resultado  $r=0.777$  con un nivel de correlación alto reflejándose que si existe relación directa entre ambas variables.

**Palabras claves:** Actividad lúdica, Aprendizaje significativo

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to determine how playful activity and meaningful learning are related in 3-year-old children from Educational Institution No. 1797 Trujillo - 2020.

The study of the present investigation is descriptive - correlational, in addition to using methods: investigative, bibliographic and statistical, the results of which show that if there is a relationship between the two variables, there is a sample that is made up of 26 three-year-old children. To measure the variables playful activity and meaningful learning, we used an observation guide through the Likert scale as an instrument.

Regarding this, the general hypothesis was proposed to demonstrate if there is a relationship between playful activity and significant learning, which to test it was used the Rho Spearman method ( $r$ ) obtaining as a result  $r = 0.777$  with a high level of correlation, reflecting that if there is a direct relationship between both variables.

**Keywords:** Playful activity, Meaningful learning