



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS:

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 547 “ANTONIO GRAÑA REYES”
LA AURORA – HUARAL, 2019**

PRESENTADO POR:

Bach. NATALI GENOVEVA LEON PARDO

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

LIMA - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios que siempre está presente en mi vida y es mi guía en cada objetivo que me propongo.

A mi familia, en especial a mi hijito Rodrigo que es mi mayor motivo para seguir creciendo, y a mi esposo Alexis por su constante apoyo, paciencia y amor incondicional.

AGRADECIMIENTO

A mi alma mater la UAP, por albergarme en sus aulas y consentir el surgimiento como profesional.

A mi madre Mercedes Pardo Figueroa, por el apoyo que me ha brindado para poder surgir en mi vida.

A mis padres quienes con su inmenso amor me brindaron todo el soporte necesario para lograr mis objetivos.

RESUMEN

La investigación tuvo como propósito: Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 547 “Antonio Graña Reyes”, La Aurora – Huaral, se siguió una ruta metodológica basada en una expresión en números bajo el enfoque cuantitativo, se plasmó en una tipología básica sustentado en modelos científicos, no existió manipulaciones de las variables ajustándose a un diseño No Experimental de carácter transversal al darse en un momento único con niveles descriptivos y correlacionales. Se trabajó con un grupo poblacional conformado por 25 niños de 4 años del nivel inicial (Aula Creativos), género mixto, con un muestreo de tipo no probabilística de orden censal. Para recopilar datos se usó la observación como técnica investigativa, contando con las herramientas: Ficha de Observación de Juegos Didácticos y Ficha de Observación de Aprendizaje Significativo, con valoración Likert.

Se obtuvieron como resultados que hay prevalencia por los niveles medios, con un 48% en la V1 y 60% en la V2 con una tendencia directa. Para validar los supuestos se empleó el coeficiente correlativo de Spearman con una correlación moderada positiva ($Rho = 0,551^{**}$) con un índice de significancia $< 0,05$; concluyéndose que hay relación positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

Palabras Claves: Juegos didácticos, funcional, simbólico, construcción, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The purpose of the research was: To establish the relationship between didactic games and meaningful learning in 4-year-old children of the initial level of EI No. 547 "Antonio Graña Reyes", La Aurora - Huaral, a methodological route based on an Expression in numbers under the quantitative approach, was reflected in a basic typology supported by scientific models, there were no manipulations of the variables adjusting to a non-experimental design of a cross-sectional nature as it occurred in a single moment with descriptive and correlational levels. We worked with a population group made up of 25 children of 4 years of the initial level (Creative Classroom), mixed gender, with a non-probabilistic sampling of census order. To collect data, observation was used as an investigative technique, with the following tools: Didactic Games Observation Sheet and Significant Learning Observation Sheet, with Likert assessment.

The results were that there is prevalence for the average levels, with 48% in V1 and 60% in V2 with a direct trend. To validate the assumptions, the Spearman correlation coefficient was used with a moderate positive correlation ($Rho = 0.551^{**}$) with a significance index $< 0,05$; concluding that there is a positive relationship between didactic games and meaningful learning.

Keywords: Educational games, functional, symbolic, construction, meaningful learning.

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	ix
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO.....	11
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	11
1.2. Delimitación de la investigación.....	13
1.2.1. Delimitación social.....	13
1.2.2. Delimitación temporal.....	14
1.2.3. Delimitación espacial.....	14
1.3. Problemas de investigación.....	14
1.3.1. Problema general.....	14
1.3.2. Problemas específicos.....	14
1.4. Objetivos de la investigación.....	15
1.4.1. Objetivo general.....	15
1.4.2. Objetivos específicos.....	15
1.5. Hipótesis de la investigación.....	15
1.5.1. Hipótesis general.....	15
1.5.2. Hipótesis específicas.....	15
1.5.3. Identificación y clasificación de variables e indicadores.....	17
1.6. Diseño de la investigación.....	19
1.6.1. Tipo de investigación.....	19
1.6.2. Nivel de investigación.....	20
1.6.3. Método.....	20

1.7.	Población y muestra de la investigación.....	20
1.7.1.	Población.....	20
1.7.2.	Muestra.....	20
1.8.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
1.8.1.	Técnicas.....	20
1.8.2.	Instrumentos.....	21
1.9.	Justificación e importancia de la investigación.....	21
1.9.1.	Justificación teórica.....	21
1.9.2.	Justificación práctica.....	21
1.9.3.	Justificación social.....	22
1.9.4.	Justificación legal.....	22
 CAPITULO II: MARCO TEÓRICO.....		23
2.1.	Antecedentes de la investigación.....	23
2.1.1.	Estudios previos.....	23
2.1.2.	Tesis nacionales.....	24
2.1.3.	Tesis internacionales.....	27
2.2.	Bases teóricas.....	28
2.2.1.	Juegos didácticos.....	28
2.2.2.	Aprendizaje significativo.....	36
2.3.	Definición de términos básicos.....	42
 CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		44
3.1.	Tablas y gráficas estadísticas.....	44
3.2.	Contrastación de hipótesis.....	55
 CONCLUSIONES.....		60
RECOMENDACIONES.....		62
FUENTES DE INFORMACIÓN.....		64

ANEXOS..... 68

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Anexo 3: Base de datos de los instrumentos

Anexo 4: Criterios de valoración del coeficiente de correlación

Anexo 5: Fotos de los niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 547
“Antonio Graña Reyes” La Aurora – Huaral

INTRODUCCIÓN

El juego desde la primera etapa del ser humano consiste en la labor más significativa para que pueda aprender, por tanto, como instrumento metodológico debe ser empleado desde diversas formas y expresiones, por lo que es trascendental durante los primeros años escolares. Esta actividad le permite al infante involucrarse en su propio desarrollo, interactuar con personas de diferentes edades, amigos y el entorno en el cual se desenvuelve; debido a que al jugar experimentan la resolución de problemas y comportamientos variados. La actividad del juego en los educandos, es una herramienta que favorece el proceso educativo del nivel inicial, ya que comprende el impulso que contribuirá en la mejora del desarrollo cognoscitivo de manera espontánea, y sirve como medio para que el docente motive en los educandos el aprendizaje matemático desde la educación preescolar y la educación básica.

El empleo de diversas estrategias como jugar, son trascendentales para la construcción de nuevos conocimientos en los educandos, ya que apoyarán a la realización y ejercitación de algunos contenidos matemáticos, de manera que presente significancia y sea de interés para los educandos, a su vez divertida, permitiendo representar el procedimiento de abstracción de forma clara, poniendo al infante frente a sus saberes previos. En donde, los juegos, como curiosidades, rompecabezas, dominó, trucos mágicos y otros forman parte de los recursos didácticos para que el infante desarrolle sus habilidades en las diferentes áreas curriculares.

Considerando lo importante del trabajo de investigación se presentó los siguientes capítulos, tal como presenta a continuación:

El Planteamiento Metodológico como primer apartado, se ha desarrollado la situación del problema, delimitación, formulación de problemas, objetivos, hipótesis, diseño, población, muestra, técnicas e instrumentos para recoger datos, asimismo, la justificación e importancia del trabajo investigativo.

En el segundo apartado Marco Teórico, se abarcó los estudios antecedentes, bases teóricas, y definición de terminologías básicas.

El Análisis e interpretación, se encuentra en el apartado tercero en donde se presentan las tablas y gráficos tomando en cuenta los resultados que se han obtenido de la aplicación de los instrumentos y la contrastación de los supuestos hipotéticos planteados.

Finalmente, se exponen las conclusiones, recomendaciones, fuentes de información y anexos considerando las normativas de redacción del estilo APA.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef) y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) como organismos internacionales sostienen que el problema primordial en los colegios de educación inicial son la inexistencia de propuestas académicas y didácticas que presenten la posibilidad de que los educandos realicen diversos tipos de actividades empleando la lúdica por ser un indicador de calidad poco empleado en la educación de los infantes. La tercera parte de las labores académicas es empleada a actividades variadas en relación directa a construir aprendizajes relevantes, así como prácticas rutinarias que se centran únicamente en socializar lo que el infante aprende sobre contenidos culturales (saludo inicial, compartir en la institución, control de asistencia, higiene, traslados y orden luego de cada tarea) (Unicef, 2016; p. 5).

No obstante, en diferentes países emplean el juego didáctico como una dinámica permanente en las actividades diarias y en todos los niveles, sin embargo, por lo general lo utilizan poco, ya que, no se conocen sus

variadas virtudes. El juego se diseña empleando reglas, ya que persigue una finalidad educacional, en donde se consideran los estadios o periodos del infante pre-reflexivos; del mismo modo, la interiorización abstracta-lógica y representaciones de vivencias experimentadas para el logro de los objetivos de enseñanza en el currículo, cuya finalidad es que los educandos retienen conocimientos, destrezas y habilidades originando que mejoren en su progreso creativo. El empleo de este procedimiento tiene como propósito alcanzar el mayor número de competencias en un área determinada, razón por la cual se exige el requerimiento de conocer las posibles destrezas que posibiliten logros académicos mediante el juego, en todas y cada una de las áreas de desarrollo del infante.

A nivel nacional, en las instituciones educacionales algunos docentes utilizan los juegos didácticos para ayudar a estimular e identificar el potencial inherente del educando, las mismas que presentan interacción con el procedimiento cognoscente, físico, psicológico y sociable, todo ello con el objetivo de lograr un mejor desarrollo de sus habilidades. Es por ello, que el docente debe conocer todas las especificaciones y particularidades que debe cumplir un juego para ser considerado pedagógico y comprender su tipificación y de esta manera resolver cual se va a emplear y adecuarlo al grupo de infantes que lo llevarán a la práctica. Se deben conocer los detalles del juego y sus elementos, ya que es la oportunidad que el docente debe preguntarse cómo seguir el procedimiento del mismo, que logra con desarrollar y como realizarlo, es aquí cuando se empieza a interrogarse sobre los materiales que se adecúan para llevarlo a cabo.

Los educandos al realizar diversas tareas en los rincones, es saludable, porque le proporciona activar mente y cuerpo, ojo y mano, acrecentando una cantidad mayor de movimientos que le ayudarán a fortalecer el desarrollo cognitivo y el aprender significativamente. Es importante enfocarse en los requerimientos de los infantes, por medio de la motivación neuronal, que debe el docente realizar para perfeccionar los

conocimientos nuevos y así extender todos los sentimientos, percepciones, emociones y capacidades, estimulando el interés porque aprendan.

En el local se tiene que en la IE Nro. 547 “Antonio Graña Reyes” - La Aurora en la Provincia de Huaral, los educandos de cuatro años del nivel inicial tienen problemas para aprender. Los docentes en su mayoría desconocen la aplicación de estrategias didácticas en sus actividades diarias, haciéndolas monótonas con poca motivación; y falta de desarrollo creativo e innovador, a lo que se le añade la desintegración familiar y la conflictividad emocional conllevando a que los infantes posteriormente presenten problemas para aprender.

Se observa que los docentes no emplean actividades de juego en las tareas académicas, porque los espacios para trabajar son muy reducidos, las áreas verdes con las que cuentan no les permite desarrollar diversas competencias, es decir, que falta de estructura para que los infantes reciban un buen aprendizaje. Del mismo modo, las aulas son pequeñas y no están bien organizadas por sectores, imposibilitando que los educandos tengan un adecuado proceso de aprender. Se hace necesario promover en los docentes mayor interés por conocer estrategias nuevas para el logro de estrategias eficacia y eficiencia en el quehacer cotidiano y lograr mejores condiciones y ventajas en la labor académica, con optimismo, afecto y adecuado clima emocional.

1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. DELIMITACIÓN SOCIAL

El estudio se efectuó a un grupo social conformado por infantes de cuatro años del nivel inicial (Aula Creativos) de género mixto.

1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL

La ejecución de la tesis se llevo a cabo en el periodo de marzo a diciembre del 2019 en su elaboración y se prolongó hasta el 2021 por problemas de la pandemia mundial el Covid-19.

1.2.3. DELIMITACIÓN ESPACIAL

El trabajo se realizó en la IE Nro. 547 “Antonio Graña Reyes”, ubicado en la Urbanización La Aurora, distrito Huaral, provincia Huaral, departamento Lima, Región Lima; colegio de gestión pública directa perteneciente a la jurisdicción de la UGEL Nro. 10 Huaral.

1.3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.3.1. PROBLEMA GENERAL

PG: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 547 “Antonio Graña Reyes”, La Aurora – Huaral, año 2019?.

1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo?.

PE2: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego funcional y el aprendizaje significativo?.

PE3: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo?.

PE4: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo?.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

OG: Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 547 “Antonio Graña Reyes”, La Aurora – Huaral, año 2019.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1: Determinar la relación entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo.

OE2: Identificar la relación entre el juego funcional y el aprendizaje significativo.

OE3: Determinar la relación entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo.

OE4: Identificar la relación entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo.

1.5. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1. HIPÓTESIS GENERAL

HG: Existe relación positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial de la IE Nro. 547 “Antonio Graña Reyes”, La Aurora – Huaral, año 2019.

1.5.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

HE1: Existe relación positiva entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo.

HE2: Existe relación positiva entre el juego funcional y el aprendizaje significativo.

HE3: Existe relación positiva entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo.

HE4: Existe relación positiva entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo.

1.5.3. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Tabla 1. Matriz para operacionalizar V1 y V2

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable Relacional 1: Juegos didácticos	Juegos de memoria	- Rompecabezas - Adivinanza - Responde preguntas - Arma figuras - Pronuncia vocales y números	1, 2, 3, 4, 5, 6	Ordinal Valoración: Likert Siempre..... (3) A veces..... (2) Nunca..... (1) Niveles: Alto 36 - 45 Medio 26 - 35 Bajo 15 - 25
	Juego funcional	- Realiza acciones - Movimientos coordinados - Equilibrio estático y dinámico	7, 8, 9	
	Juego simbólico	- Imitación - Títeres - Dramatización	10, 11, 12	
	Juego de construcción	- Construye cosas	13, 14, 15	
Variable Relacional 2: Aprendizaje significativo	Auditivo	- Aprende canciones - Canta	1, 2	Ordinal Valoración: Likert Siempre..... (3) A veces (2) Nunca..... (1)
	Kinestésico	- Baila - Coordina sus movimientos	3, 4	
	Visual	- Describe - Observa	5, 6	

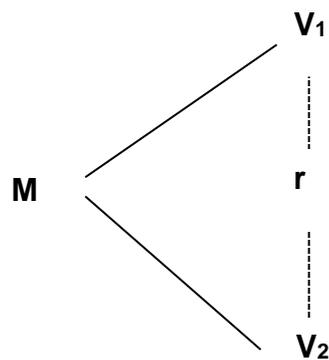
	Analítico	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona - Responde preguntas - Aprende - Juega 	7, 8, 9, 10	Niveles: Alto 24 - 30 Medio 17 - 23 Bajo 10 - 16
--	-----------	---	-------------	--

Fuente: Elaboración propia.

1.6. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se tuvo como característica esencial que no existió deliberación de las variables bajo un diseño No Experimental de corte transversal al darse en un momento único. Hernández y Mendoza (2018) sostuvieron que “se realizar sin poder manipular las categorías y se analizan de forma pormenorizada los sucesos que acontece la institución desde su origen para plasmar mejoras” (p. 228).

Se grafica así:



Donde:

- M : Grupo muestral
- V₁ : Juegos didácticos
- V₂ : Aprendizaje significativo
- r : Relación entre la V₁ y V₂

1.6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se consideraron modelos y teorías científicas bajo una tipología básica para ampliar las ideas. Este tipo permite profundizar los conocimientos contando con un respaldo científico que permite adquirir un juicio propio para modificarlo o ampliarlo en el camino, no presenta un orden práctico.

Por otro lado, el trabajo investigativo se expresó numéricamente asumiendo un paradigma cuantitativo, en base a los resultados

estadísticos se interpretan las tablas y gráficos para conocer las características de la muestra representativa y poder sugerir soluciones.

1.6.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Se utilizaron los siguientes niveles: El descriptivo, por medio de los instrumentos se pretende conocer los sucesos de la institución desde una percepción estudiantil en busca de mejoras. El correlacional, se pretendió medir el grado asociativo o correlativo de las categorías en estudio con un índice de significancia $< 0,05$.

1.6.3. MÉTODO

Se propusieron supuestos en el trabajo con una metodología de orden hipotético-deductivo, esta investigación ejecuta observaciones en calidad de hipótesis para deducir de resultados y conocer si hay rechazo o aceptación.

1.7. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.1. POBLACIÓN

Se tuvo a 25 niños de cuatro años del nivel inicial (Aula Creativos), género mixto como grupo poblacional realizado en la IE Nro. 547 "Antonio Graña Reyes", La Aurora – Huaral plasmados en el año 2019.

1.7.2. MUESTRA

Se trabajó con una muestra de tipo no probabilística ya que la población es reducida, de carácter censal asumiendo el 100% del grupo poblacional, donde ambas son iguales ($N = n$) con 25 infantes de 4 años de inicial.

1.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS

1.8.1. TÉCNICAS

Se empleó la observación como técnica investigativa por medio de la evaluadora para conocer las peculiaridades del grupo de análisis. Es

una estrategia de gran beneficio que cuenta con viabilidad y objetividad en su ejecución.

1.8.2. INSTRUMENTOS

Se usó la herramienta de la ficha de observación para cada variable dirigida a los niños para conocer a profundidad el problema. Se aplicaron dos instrumentos: Ficha de Observación de Juegos Didácticos y Ficha de Observación de Aprendizaje Significativo con valoración Likert para ser evaluados con los baremos: bajo, medio y alto.

En el trabajo se consideraron instrumentos debidamente validados lo cual se describe en la Ficha Técnica (Anexo 2) y para la medición de la confiabilidad se aplicó el método Alfa de Cronbach por contar con alternativas politómicas, los resultados reflejaron índices altos de viabilidad (Anexo 3).

1.9. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio tiene como fin brindar un aporte a la formación integral de los niños para desplegar sus habilidades y destrezas elementales que les permita un mejor acto de aprender; también ayuda a que los docentes motiven a sus alumnos a tener un comportamiento participativo y responsable para una mejor convivencia social en el aula.

1.9.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Es relevante en lo teórico, pretendió ampliar el horizonte científico en el campo de la pedagogía. A su vez, contribuyó a profundizar los conocimientos referentes a juegos didácticos efectivos, los resultados del trabajo conducirán a proponer sugerencias y constituyen un cuerpo teórico sostenible para enfrentar el problema.

1.9.2. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Presentó sentido práctico, al permitir a los docentes conocer más sobre la estrategia del juego y poderlo aplicar en el aula a través de

dinámicas y/o actividades en donde participa el niño y contribuya a desarrollar adecuadamente sus saberes previos.

1.9.3. JUSTIFICACIÓN SOCIAL

En el ámbito social, los beneficiados han sido la comunidad educacional, en especial los niños, ya que surge la necesidad de crear una metodología lúdica y dinámica, en donde los preescolares deben involucrarse en cada juego que desarrollan para forjar sus habilidades y destrezas y les permita crear su propio aprendizaje

1.9.4. JUSTIFICACIÓN LEGAL

Se respaldó en la **Ley Gral. de Educación Nro. 28044** sirviendo como base legal que se promulgó en el año 2003, remarcando en el artículo 9no, que la finalidad trascendental del Estado es que los infantes reciban una calidad educacional y puedan desarrollar adecuadamente su formación afectiva, intelectual, física, etc., alineando su identidad y que es te atento a los cambios.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ESTUDIOS PREVIOS

Cortéz (2015) elaboró el artículo “Juegos didácticos interactivos como herramientas metodológicas para el desarrollo de capacidades matemáticas en infantes de nivel inicial”, Ecuador. Durante los últimos años la educación ha sufrido una etapa de permanente transformación, han quedado lejos los procesos de enseñar conductuales y de memoria, dando pase a los avances tecnológicos actuales, afectando de manera positiva a la parte educativa, proporcionando efectividad y fomentando el auto aprendizaje mediante el uso de varias herramientas colaborativas, las cuales se encuentran disponibles en la web, los educadores pueden utilizar como herramientas Según investigaciones realizadas por conocidos pedagogos como Piaget, Vigotsky, Bruner quienes concluyen que el juego es una de las estrategias más certeras para que los infantes aprendan y desde el nivel inicial. Conocedores de que en el área de matemáticas a nivel nacional se obtuvieron un alto porcentaje de irregulares a nivel nacional, se propone el diseño de un cd interactivo con juegos didácticos para desarrollar habilidades matemáticas.

Saravia (2017) planteó el artículo “Aplicando el juego didáctico para el desarrollo de la expresión oral en educandos de 5 años del colegio N°431-Manuel La Serna, Ayacucho-2016”, Ayacucho. Se tuvo como propósito determinar la aplicación de los juegos didácticos y su influencia en mejorar la expresión oral. La investigación fue de tipología experimental y diseño de línea pre-experimental, ya que aplicaron el experimento a un solo grupo. El muestreo lo conformaron 23 estudiantes de la sección “Chirapaq”. Para la recolección de la información empleó la técnica de la observación y el instrumento, la ficha de observación. Para el tratamiento estadístico, la Prueba de Wilcoxon. Concluyó que aplicar los juegos pedagógicos tarea como consecuencia produce efectos significativos en la expresión oral de los educandos, con una significancia obtenida equivale a $p=0.000$, que es menor a $\alpha=0.05$, razón por la cual se rechaza la hipótesis nula aceptándose la hipótesis alterna. Por lo que se corrobora que existen diferencias significativas entre la V1 pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%, de esta manera se confirma la hipótesis general.

2.1.2. TESIS NACIONALES

Soto (2018) ejecutó el estudio “Los juegos didácticos y aprender significativamente en los niños de 5 años del Nivel Inicial IE Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014”, Lima. El propósito de la investigación determinar la relación de los juegos didácticos y de aprendizaje significativo. El trabajo investigativo se llevó a cabo usando el diseño no experimental, es de tipología descriptivo-correlacional. La población la conformaron 90 educandos. El instrumento utilizado fue la hoja de observación para medir lo que aprendió el educando de manera significativa, la cual ha sido elaborada por la autora Bazán Jaimes Anali. Los datos fueron procesados con la estadística inferencial de estadístico chi cuadrado, en razón que las variables son nominales utilizándose una estadística no paramétrica. Los resultados han dado a conocer que existe una relación $r=0,176$ entre las variables de estudio. Este grado de correlación indicó que la relación entre las variables fue positiva con un nivel correlacional positivo débil. La significancia de $p=0,095$ mostró que p es mayor a 0,05 permitiendo

señalar que la relación no es significativa por lo tanto se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula. Concluyó que no existe una correlación directa entre la lúdica pedagógica y el aprender de manera significativa.

Quiñones (2018) presentó el estudio “El juego en el aprender significativo del área Lógico Matemática en los infantes de cinco años”, Lima. Formuló como propósito establecer el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático. El trabajo investigativo fue de línea aplicada, empleó como diseño el tipo experimental, contando con un muestreo por dos grupos: uno control y otro experimental con 25 niños en ambos grupos, siendo el tipo de muestreo no probabilístico; los datos se recolectaron sobre la V1 pendiente fueron recogidos mediante una prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área de Matemático de los niños, adaptación de la prueba precálculo para la evaluación el desarrollo del razonamiento matemático en educandos de cuatro a siete años, estableciéndose su validez por medio del KR-20 en donde el índice ha sido de 0,807. Dentro de los resultados del pre test se observa que en el grupo control y en el grupo experimental el 40% de los educandos ha presentado un nivel inicio al aprender, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprender de forma significativa en el grupo experimental. Concluyó que la aplicación de los juegos como estrategia presenta efectos positivos para mejorar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.

Gastelu y Padilla (2017) elaboraron el trabajo investigativo “Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos del colegio, Huaycán”, Lima. Se planteó como propósito determinar la incidencia de los juegos pedagógicos para aprender el área de Matemática en los alumnos de la IE en estudio. El diseño investigativo ha sido el cuasi experimental por cuanto en este tipo de estudio existe la causa y efecto entre las variables, para ello participaron 58 educandos de ambos sexos, cuyas edades han sido entre los 6 y 7 años, utilizando la Prueba de entrada y salida (Cuestionario). Dentro de los resultados se han evidenciado la lúdica influyen

en el aprendizaje del área de Matemática, por lo que, generan motivación y disponibilidad para que aprenda contenidos, formas, tamaños, seriación, clasificación, noción de números y secuencia. Se ha demostrado que el programa “GPA-RESOL” ejecutó una comparación de dos colegios estatales y privados, en donde se halló que el grupo al cual se aplicó el programa han tenido aprendizajes significativos, porque permitió que el niño aprenda a sumar y restar mientras que el otro grupo, al cual no se aplicó el programa no tuvo los mismos resultados, por lo cual se concluyó que cuando se utiliza un estímulo el estudiante aprende mejor.

Bautista (2016) presentó la investigación “Lúdica didáctica y su efecto en el aprendizaje de la matemática de los infantes de cuatro años de la IEl N° 878 Niño Jesús del Gran Poder, Carabayllo, 2015”, Lima. Se planteó como propósito establecer el efecto que presenta el juego en las nociones matemáticas. La tipología del estudio ha sido de nivel aplicada. Se empleó un diseño de carácter cuasi experimental. El muestreo lo han comprendido 28 estudiantes divididos en 2 grupos (14 experimental y 14 control). El método fue de línea hipotético-deductivo. Se utilizó como instrumento una Ficha de Observación sobre el aprendizaje de las matemáticas. Se aplicaron 2 pruebas, una de entrada y otra de salida, la primera se aplicó a los dos grupos el control y el experimental, al grupo experimental se le aplicó el programa del juego didáctico para el aprendizaje de la matemática, terminado las 18 sesiones se aplicó la prueba de salida a los grupos para ver el efecto del programa en la mejora del aprendizaje de la matemática. Como resultados se obtuvieron un 7% del grupo control se encuentran en el nivel logro en cambio el grupo experimental solo el 86%. Por tanto, dichas medianas se distinguen entre sí al contrastarse con el nivel de significancia que obtuvo el valor de $p=0,000$, que es menor a $p=0,05$ y de la prueba “z” (nivel crítico), donde se obtuvo $z=-4,093$ que es menor al estándar $z=-1,96$. Concluyó que rechazó la hipótesis nula y aceptó la alterna, con esto se confirma que el juego pedagógico presenta un efecto en el aprendizaje de la matemática.

2.1.3. TESIS INTERNACIONALES

Escalante y Lizcano (2018) elaboraron el trabajo investigativo “Propuesta académica el juego como medio didáctico para beneficiar el progreso de enseñar-aprender en los educandos”, Colombia. El propósito del estudio fue diseñar una propuesta empleando el juego como proceso pedagógico. La investigación presentó un diseño de tipología cualitativa, características descriptivo, interpretativo e inductivo que buscó centrarse en la observación de los sujetos en el aula. Asimismo, realizó un registro de diario de campo, entrevistó a los educadores y educandos mediante charlas informales; también se realizó un análisis documental de las notas. se aplicó métodos teóricos como análisis, síntesis y el histórico-lógico para el contraste teórico del juego, el proceso de aprendizaje de los infantes de cinco y seis años, las estrategias de enseñar-aprender y la infancia. Se destaca lo importante del juego como procedimiento para beneficiar el aprendizaje de los educandos de transición, se determinan las particularidades de los niños a esa edad, se precisan las estrategias académicas manejadas por los docentes de transición y algunas dificultades de los estudiantes en las dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal y ética, son importantes para el diseño de la propuesta pedagógica.

Abad y Díaz (2017) ejecutaron el trabajo “Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en infantes de nivel inicial”, Ecuador. La finalidad del estudio fue fortalecer la inteligencia lógico-matemático en los educandos por medio del uso de juegos didácticos. La metodología fue un estudio de caso, y se consideró a dos Centros en la ciudad de Santa Rosa, ya que previa indagación determinó que los docentes centran el desarrollo de razonamiento lógico matemático en el tradicionalismo, acrecentando el desinterés de los educandos por innovar lo que aprenden. Concluyó que la implementación de la propuesta ha mejorado considerablemente los procesos de enseñar- aprender, al grado de contribuir en el progreso y fortalecimiento del razonamiento lógico matemático en los educandos de los colegios en estudio, ya que aplicaron

el principio de aprender jugando, es decir incluyó contenidos y juegos modernos para lograr un ambiente para que el infante pueda crear, experimentar y explorar.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGOS DIDÁCTICOS

2.2.1.1. TEORÍAS Y ENFOQUES DEL JUEGO

a) Teoría del Juego de Jean Piaget

El enfoque de Piaget (1956), sobre el juego es parte de la comprensión del educando, ya que, representa el aprovechamiento funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva del ser humano. Las competencias sensorio-motoras, de razonamiento, simbólicas y demás orientaciones fundamentales del perfeccionamiento del sujeto, establecen el inicio y avance de la lúdica (Blanco, 2012; p. 3).

El autor presenta tres estructuras elementales del juego: la lúdica es simple entrenamiento; el juego imaginario (vago, simulado); y el juego de reglas (combinado, en conjunto). Piaget se ha centrado en la cognición sin dedicar mucha atención a las emociones y motivaciones de los infantes. El punto central de su estudio es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diversas formas mientras que se desarrolla la persona. Muestra un enfoque del progreso por períodos. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognoscitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. De la misma forma implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso considerando, en la transición de un periodo a otro, pueden construir e incorporar componentes de la etapa anterior. Asimismo, ha dividido el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la sensomotriz (nacimiento a dos años), la pre operativa (de dos a seis años), la concreta (de seis o siete años a once) y del pensamiento operativo formal (aproximadamente de doce años en lo sucesivo).

Cada etapa sensomotora presenta una principal particularidad, ya que la competencia del infante es la representación y comprensión del mundo que lo rodea, por tanto, es establecida. Sin embargo, el pequeño de acuerdo a esas limitaciones aprende de lo que tiene en el espacio en el cual se desenvuelve, mediante actividades, exploración y manipulación permanente de objetos. Lo importante de ello, es que aprenden de forma gradual, la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda fase pre operativa el infante simboliza el mundo a su modo (juegos, lenguaje, imágenes y dibujos ficticios) actuando como si creyera en las representaciones. En tanto, en la etapa operativa o concreta, el educando tiene la capacidad de asumir un número limitado de procesos lógicos, principalmente al ofrecer material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión va a depender de las experiencias precisas con determinados hechos y objetos y no de opiniones hipotéticas o abstractas. Las personas desde los doce años entran en un periodo del pensamiento operativo formal y es aquí que poseen la habilidad para el razonamiento lógico así como formular o probar hipótesis abstractas.

Para Piaget el desarrollo es una relación entre los cambios físicos y la experiencia que aprende el infante, por medio de las prácticas los educandos adquieren y comprenden los conocimientos, por ello, la concepción de constructivismo y enfoques pedagógico constructivista y el currículum. Según esta interacción, el currículum emprende con interés la incorporación de nueva información y experiencias, ya que lo que se aprende se basa en lo ya conocido. Este enfoque ubica la acción y resolución que está autodirigida de problemas directos al centro del aprendizaje y desarrollo, mediante la acción de lo que aprende cómo dominar el mundo.

b) Teoría del Juego de Lev Vigotsky

El juego trasciende como una exigencia para representar la unión con lo que le rodea al ser humano. Según Vigotsky (1924) la naturaleza, principio y base del juego son manifestaciones sociales y representaciones que van más allá de las pulsaciones internas propias así como los instintos (Blanco,

2012; p. 5). Para el autor, se evidencian dos cambios evolutivos, los cuales confluyen en el hombre: una biología (reproducción y preservación de la especie), y sociocultural (integrarse propiamente a la organización cultural y social).

Finalmente, el autor determina que jugar es una actividad social, en la cual, gracias a la colaboración y apoyo entre compañeros se logra la adquisición de papeles o roles que son complementarios. También, se ocupa del juego simbólico y señala que el infante transforma algunos objetos y los convierte en juegos imaginarios para él con diferente significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba, lo convierte en caballo, lo cual ayuda a la contribución simbólica y manejo de las cosas como capacidad simbólica del infante.

2.2.1.2. DEFINICIONES DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Chacón (2008) determinó “es una didáctica que puede emplearse en los niveles o modalidades educativas, sin embargo, el profesor no lo aplica a menudo porque desconoce sus ventajas múltiples” (p. 1). El propósito de para que emplee el juego es porque ser un propósito educacional estructurado que enseñará al pequeño a organizarse, ser disciplinado, así como contiene periodos de acción pre-reflexiva y de simbolización o retención lógica-abstracta de lo que vive para lograr los objetivos de enseñanza curriculares, y la apropiación por parte del participante, de acuerdo a los contenidos mejorando su desarrollo creativo.

En tanto, Torres (2014) señaló que “estimula y favorece las cualidades morales en educandos como el dominio de sí mismo, honradez, seguridad, atención, reflexión, búsqueda de alternativas para ganar, respeto por las reglas, curiosidad, fantasía, iniciativa, juicio crítico, pero jugar limpiamente sin hacer trampas” (p. 116), es decir, siguiendo las reglas y sin ocultar nada, ser solidario con los compañeros del grupo.

Velasco (2017) indicó que “es una didáctica elemental para la mejora del infante, siendo importante para su desarrollo, ya que posee estrecha relación con la psicomotricidad, emociones, afecto y cognición” (p. 13).

En síntesis, este tipo de actividades aporta la construcción de los saberes del infante y la sociedad, de ahí, la transcendencia con su entorno. Emplear las actividades lúdicas son una habilidad que ayuda a la adquisición de potenciales de forma creativa y atractiva de los pequeños, este procedimiento de enseñar y aprender fortalece las tareas pedagógicas, mediante el afecto, comunicación y cognición, como factores concluyentes para construir una sociedad con conciencia.

2.2.1.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Para, Lezama (2011) refirió que jugar ayuda a que el pequeño se desenvuelva, crezca y se prepare, es por ello, que el juego “se presenta como actividades inherentes y requerimientos obligatorios, ya que el infante por naturaleza posee la condición de regularizar su fuerza e iniciar jugando para liberar todos su sentimientos y miedos” (p. 145).

Se menciona las siguientes particularidades:

- Jugar es libre.
- Cuando se juega se transmite imaginación.
- Al jugar se busca la satisfacción.
- Se comparte tiempo y espacio cuando se juega.

La lúdica es innovadora, porque se crea mediante roles y reglas las cuales deben respetarse, ya que, si no se cumple puede afectar lo planificado, perjudicando el desarrollo de las competencias de los educandos. También, libera, hechiza, y se encuentra inmerso en tareas para sistematizar las actividades que reforzarán lo que aprenda el niño. El juego está relacionado con el aprendizaje en general.

2.2.1.4. IMPORTANCIA DEL JUEGO

Para el educando, jugar es trascendental, por ser una tarea de gran valor para fomentar la imaginación y desarrollo de los métodos cognoscentes y de estimulación, que permita desarrollar facultades cognitivas; es decir cumple el rol significativo en la formación del infante, permitiendo perfeccionar actividades motoras, capacidades al realizar movimientos con el cuerpo, ya sean estos gruesos y finos, así como afirmar la parte afectiva y abrir el camino a múltiples experiencias en la comprensión de la realidad (Acosta, 2013; p. 35).

La interacción social se desarrolla mejor cuando se emplea el juego, permitiendo a los infantes formar los primeros grupos con el cual trabajará, convirtiéndose la lúdica en una expresión social, debido a que representa en el niño un medio para poder interactuar con el mundo que lo rodea y por ende comprenderlo, consiguiendo así la asimilación de esas experiencias que se convertirán en la finalidad de su aprendizaje. Finalmente, jugando el niño demuestra su verdadera personalidad, altruista, sociable, sinceridad, lo cual le permitirá desplegar su propio carácter.

2.2.1.5. DIMENSIONES DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Existen diversos tipos de lúdica pedagógica, puede clasificarse de diferentes maneras, por ejemplo, considerando la cantidad de los que jugaran, intervienen dos o más; el juego puede darse de manera libre o monitoreada por el educador, conforme la cultura, edad y orientación de las formas, al orden lógico y secuencias (Yviern, 2010; p. 63).

Los siguientes juegos pedagógicos ayudarán al cumplimiento de los propósitos formulados, estos son:

Dimensión 1: Juegos de memoria

Este tipo de actividad, ayuda a la estimulación de la parte cognoscente del infante, los medios para jugar son el computador o empleando fichas. Los pequeños tienen que escoger las fichas y posterior a

ello, desorganizarlos para volverlos a armar, haciendo uso de las fichas los educandos emplearán la memoria de acuerdo a las figuras que elijan para ordenarlo igual que al inicio. (Yviern, 2010; p. 64).

Dimensión 2: Juego funcional

Comprende los juegos prácticos, que ayudan a los jugadores a cumplir con la actividad, se utilizan en relación al nivel de progreso mental que posee el educando, estos son: La manipulación y movimiento, juegos de acción, los cuales buscan la interacción y poner en práctica diversas destrezas, así como desarrollar competencias motoras gruesa y fina. También se tiene los juegos de ejercicio, que se juegan mediante la repetición por placer a las actividades logradas, en este juego se desarrollan actividades físicas para el desarrollo de la rapidez y competencia motriz gruesa, se realizan de forma personal y grupal.

Dimensión 3: Juego simbólico

Es la denominada representación de tareas en la cual el infante desempeña roles de la vida cotidiana, este tipo de juego le permitirá a los pequeños a desarrollar su imaginación, memoria, así como lenguaje y buena comunicación con sus pares y adultos.

Dimensión 4: Juego de construcción:

Comprende la creación de componentes próximos a hechos reales, en la cual presentan relevancia los materiales a emplearse. Dentro de las particularidades el educando disfruta clasificando, ensartando, acoplado y apilando variados objetos. Para lo cual se debe tener en consideración las piezas o materiales con los que cuenta el educador para este tipo de juego, y la finalidad y uso del mismo. Por consiguiente, se contempla la evolución conforme al desarrollo cognoscente, tal como sigue:

- A los 9 meses golpea el piso con piezas de plástico o madera.
- Al año encaja y apila con dificultad.
- A los 2 años construyen un tren o torre.
- Desde los 3 años arma rompecabezas, torres complejas, playgoods.

- A los 4 años de edad representa un camino con tráfico y lo hace cada vez más complejo.
- A partir de los 5 años facilita su desarrollo infantil.
- Entre los 6 años desarrolla la motora fina y gruesa.
- A los 7 años aprende la coordinación ojo – mano.
- Desde los 8 años realiza el control de sus músculos.
- A partir de los 9 años mejora la concentración y atención.
- Entre los 10 años de edad mejora el esfuerzo y aprende a ser tolerante para lograr lo que desea.
- A los 11 años mejora su pensamiento abstracto.
- Finalmente, desde los 12 años los docentes desarrollan juegos de construcción.

2.2.1.6. OBJETIVOS QUE PERSIGUE UN JUEGO DIDÁCTICO

Torres (2014) recalcó que existe diversos objetivos que ayuden al educador determinar los fines que quiere conseguir con los educandos, entre los cuales se tiene los siguientes:

- Planteamiento de una problemática que se debe resolver en un grado de comprensión con diferentes niveles de inconvenientes. Afianzando las conceptualizaciones, procesos y actitudes contempladas en el programa.
- Brindar medios para el trabajo en grupo de forma satisfactoria y atractiva.
- Reforzamiento de capacidades que requiere el infante.
- Interaccionar en la parte educativa con los jugadores con ideas y datos de numerosos cursos.
- Proponer un entorno con estímulo tanto para la imaginación cognitiva y emotiva.
- Desarrollo de capacidades para que el educando posea dificultades (p. 125).

Por lo antes mencionado, se considera lo dicho por los docentes, el método visual de los juguetes, los trabajos, materiales, piezas etc. Así, el docente dirige la atención de éstos, orientando y logrando que concreten su experiencia y amplíen sus conocimientos.

2.2.1.7. ELEMENTOS DEL JUEGO DIDÁCTICO

Torres (2014) resaltó que el objetivo pedagógico indica la lúdica y sus contenidos. Por ejemplo, si se plantea jugar «en búsqueda de la pareja», lo que se busca lograr es que los infantes desarrollen habilidades de correlación de diversos objetos como naranjas, plantas, animales, etc. El objetivo educacional se plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de comportamiento que hay que fijar. Por lo que se expone los siguientes componentes:

Las acciones lúdicas: Es imprescindible este tipo de juego como componente principal. Las acciones deben de mostrarse visiblemente y, si no están presentes, no existe juego, solo un ejercicio pedagógico. Estimular la tarea, hacer más agradable el procedimiento de enseñar y acrecentar el esmero voluntario de los docentes. Una de las particularidades de esta acción es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas, reconocerán los cambios producidos con las fichas formadas. Es aquí, en la cual el educador debe apreciar que en esta etapa el juego es una actividad pedagógica dirigida, pero no siempre ocupa un tiempo asignado a su realización.

Las reglas del juego: Es un componente organizacional, en donde las reglas son las determinan qué y cómo se deben realizar las cosas, así como, reglamentar el cumplimiento de dichas tareas planificadas (p. 131).

2.2.1.8. DESARROLLO DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Las tareas, la lúdica en la pedagogía y el espacio de juegos poseen una finalidad, permitiéndole al educando adquirir aprendizajes primordiales para el progreso de este tipo de juegos, por lo que, el docente del nivel inicial debe tomar en consideración lo siguiente:

Actividad 1: “Aprendo los colores”

Material: Acuarelas, tubos de cartón, pompones de color, fomix, palitos de madera, recipientes y dado.

Objetivo: Nombrar los colores empleando acciones sucesivas y exploración de áreas.

Descripción: Colocamos los tubos de colores sobre recipiente y le pedimos a infantes tirar el dado y giren la ruleta, con ello enseñarle los pompones que debe colocar según el color que le indica la ruleta.

Actividad 2: “La pesca”

Material: Fomix, lana, tiras de madera, marcadores e imán.

Objetivo: Fortalecer aspectos lógicos y coordinación fina y gruesa.

Descripción: Para empezar el juego, debe previamente el docente construir la pecera con los respectivos accesorios educativos. Este da inicio una vez que se coloquen los peces en un recipiente y se explicará e indicará lo que el infante deberá hacer, es decir, el educador ordenará que saque el número de pececitos indicados, sin demorar (tiempo cronometrado), con el esto se le motiva al estudiante ser participativo, lógico e interactivo.

Actividad 3: “El círculo”

Material: Caja de madera, palillos de helados, laminillas de puntos

Objetivo: Provocar que el infante desarrolle capacidades lógicas y espaciales empleado la observación y orden dirigido.

Descripción: El juego tiene como función que el educando emita diversos patrones, los cuales serán hechos por el educador, quien debe crear laminillas con diferentes patrones, que serán diseñados por el mismo. El propósito es reforzar las destrezas lógicas y de razonamiento del pequeño, una vez realizado ello, el docente expondrá los patrones con la finalidad de buscar la perfección del infante en su proceso.

2.2.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

2.2.2.1. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL

El autor fue un psicólogo estadounidense, quien contribuyó de manera significativa en variadas actividades dentro del campo de la psicología educacional, cognitiva, el aprendizaje y desarrollo. Ausubel investigó la organización de los aprendizajes y los avances significantes

de dicho proceso. Siguiendo el dominio de Piaget, el autor consideró que los principios, opiniones, y comprensión de conceptos se logran a través del razonamiento deductivo, así como por medio del aprendizaje significativo y no la memorización. En su libro “Psicología Educacional: Un punto de vista cognoscente”, sostuvo “los factores más trascendentales que indican en lo que el educando va aprender es aquello que ya sabe, estableciendo y enseñarle consecuentemente” (Ausubel, 1983; p. 175). El autor reflexionó que la conducción del aprendizaje ayuda a desarrollar organizadores significativos en los educandos.

Ausubel, analiza que el aprender nuevos conocimientos se basa en lo que el infante ya conoce con anterioridad. Es decir, que para construir un conocimiento se inicia por la observación y el registro de sucesos y objetos mediante las concepciones previas. Aprendemos mediante la construcción de una red de concepciones y se añade los existentes. Este enfoque, de acuerdo al autor afirma que los conceptos nuevos se deben aprender, incorporarlos a otros conocimientos o nociones más comprensivas. Dichas concepciones se realizan mediante los organizadores previos, que pueden ser gráficos o frases. Es decir, emplear estos organizadores proporcionan un apoyo mental cognitivo, para que pueda aprender información nueva y significativa en favor del aprendizaje del educando. Asimismo, debe emplear el mapa conceptual desarrollado por los autores Ausubel y Novak, como un dispositivo de instrucción que emplea aspectos teóricos para lograr que el infante aprenda de manera resumida; es una forma de incorporar la relación entre las ideas, palabras e imágenes.

El autor, insiste lo importante de la recepción de conocimientos en lugar que aprenda por descubrimiento; y el aprendizaje significativo en vez de aprender memorizando. Expresa que su enfoque es aplicado sólo a la recepción de aprendizajes en el medio académico. Sin embargo, aprender descubriendo no siempre es eficaz.

2.2.2.2. DEFINICIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel (1983) refirió “es el procedimiento de información nueva relacionada con orientaciones ya existentes en la organización cognoscente de un individuo. Estos aprendizajes tienen significados, lo que se procura es que las frases no solo se repitan para el educando” (p. 91).

Para Klenowski (2014) “se relaciona con los conocimientos que los educandos adquieren y les ayuda a la resolución de problemáticas y dificultades que se le pueda presentar, en donde el docente siempre esta como guía” (p. 102).

Por su lado, Rodríguez (2014) afirmó “el infante relaciona la información de mejor manera cuando halla interés de lo que esta aprendiendo. Por ello, para que pueda tener significado lo aprendido debe de partir de concepciones y experiencias previas” (p. 84).

Respecto a lo expuesto, aprender de manera significativa los nuevos conocimientos deben adquirir sentido personal en el educando; evitar que aprenda de manera mecánica y memorística los contenidos, ya que puede carecer de significado lo aprendido.

2.2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Gutiérrez y Mejía (2015) señalaron que las particularidades para aprender de forma significativa son las siguientes:

- Socialmente los individuos no aprenden por sí solos, tiene en que hacerlo en grupo, ya que su aporte es importante para aprender todo, lo cual se inicia de las actividades diarias.
- Activo, involucra que los individuos aprenden rápidamente cuando cumplen una actividad ya que, hace que sea más dinámico su aprendizaje.
- Inicio de lo aprendido, conlleva a estímulos provenientes externos.

- Asimismo, el procedimiento activo comprende los nuevos pensamientos que se relacionan con lo que ya conoce, debido a que los sujetos poseen diferentes conocimientos, es decir lo que ya saben le permite a la persona anticipar realizar preguntas.
- Inteligencia, comprende que el sujeto presenta diversos aprendizajes previos, conllevando a establecer un vínculo adecuado con el grupo y comprender la realidad.
- Situado, sirve para construir conocimientos, considerando los hechos reales.
- Penetrado, son experiencias que se aprenden, está inmerso el comportamiento y la personalidad.
- Cooperativo, realización de experiencias compartidas para que el grupo avance adecuadamente, siguiendo el trabajo colaborativo (p. 41).

2.2.2.4. DIMENSIONES DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Gillespie (2012) remarcó que todo sujeto debe emplear diferentes métodos para el desarrollo de la asimilación de conocimientos, tal como se detalla:

Dimensión 1: Auditivo

El educando que tenga como estilo de aprender el auditivo, es porque capta conocimientos con solo escuchar al docente, establece resúmenes secuenciales cuando escucha la clase, de igual forma explica a sus compañeros lo escuchado, adquiriendo un conocimiento asimilado.

Dimensión 2: Kinestésico

Esta categoría se origina al momento de procesar información empleado movimientos y gestos por parte del educador. Este proceso para aprender, requiere que para exponer los conocimientos e información debe emplear gestos y movimientos que le ayuden al alumno a mantener el interés por que va a aprender.

Dimensión 3: Visual

El educando en este tipo de aprendizaje relaciona la información expuesta por medio de figuras e imágenes expuestas por el docente, perenniza su memoria permitiéndole recordar con facilidad todo lo aprendido visualmente.

Dimensión 4: Analítico

De acuerdo a este predominio, el individuo capta mejor por el seguimiento de pasos, de secuencias. Son lógicos y racionales, sujetos que quieren anticiparse a los sucesos, conscientes del tiempo, ejecutan listas, realizan apuntes, por lo que demandan quietud y tranquilidad para estar concentrados. encuentran atentos a un conjunto de hechos para luego conceptualizar. La información la procesan de forma lineal, presentan habilidades verbales y son reflexivos (p. 865).

2.2.2.5. TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Ausubel (2002) consideró que el aprendizaje significativo se origina en los siguientes campos:

Aprendizaje de representaciones: Es importante para el infante aprenda símbolos, represente palabras, ya que esto establecerá los otros aprendizajes, por ejemplo: un educando si aprende la palabra ave, lo relacionará con los que ha visto anteriormente en la clasificación de animales con alas; pollo, gallina, pato, es decir, el infante aprende de manera simbólica.

Aprendizaje de conceptos: Es la asociación simbólica de atributos, consiste en asimilar, adaptar y dar significado a las cosas por subordinación. No obstante, interactuar socialmente es trascendente, ya que, ayuda a poseer una relación entre los individuos puesto que es un medio importante para transmitir conocimientos, y es cuando el infante puede ampliar su vocabulario.

Aprendizaje de proposiciones: Ausubel (2002) refirió que “aprender va desde asimilar las palabras, es decir que lo que el sujeto aprende no debe ser aislado sino que debe relacionarse para producir nuevos aprendizajes” (p. 175).

Por lo expuesto, el docente tiene que reconocer las particularidades y requerimientos y de cada infante de acuerdo a su edad, para que de esta manera se adapte al medio que lo rodea y construya un mundo en relación a lo que vive.

2.2.2.6. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Carrasco (2011) propuso las siguientes estrategias de aprendizaje significativo, estas son:

Estrategias de atención: Ayudan a seleccionar y captar información para tener un aprendizaje significativo. Tener en cuenta, los apuntes, preguntas, realización de esquemas, así como saber escuchar.

Estrategias de apoyo: Son todas las condiciones ambientales, físicas y psicológicas que se debe considerar para que el educando aprenda de forma significativa. El ambiente físico debe contar con iluminación adecuada, tener tiempo para descansar, buena actitud física y mental así como determinación para aprender.

Estrategias de procesamiento de la información: Permiten el procesamiento y comprensión de la información hasta convertirla e integrarla y apropiarla para almacenarla en la memoria, ya que estos conocimientos se recuperarán y utilizarán posteriormente. Para ello es importante el empleo de esquemas visuales, mapas conceptuales y mentales, así como redes semánticas y técnicas para memorizar.

Estrategias para aprovechar bien las clases: Ayudan a alcanzar las metas del curso, formulando preguntas y trabajos en grupo.

Estrategias de personalización: Permiten integrar el conocimiento incorporando los nuevos saberes para organizar los esquemas cognoscente y personal. Estrategias para el desarrollo de la creatividad, resolución de problemas metacognitivos, analogías y comparaciones.

Estrategias de expresión de la información: Comprende aquellos en donde el educando demuestra un rendimiento académico óptimo, como son las palabras clave, pruebas objetivas, entre otros (p. 118).

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprender a aprender: Consiste en la adquisición de estrategias y habilidades que posibilitan aprendizajes nuevos de forma independiente, teniendo una especial consideración al procedimiento de los contenidos.

Aprendizaje actitudinal: Procedimiento de cambio, se realiza mediante los cambios de habilidades, conocimientos, valores y conductas, es decir son funciones intelectuales importantes del hombre, para dar inicio a sus rasgos de personalidad y conducta.

Aprendizaje conceptual: Son los saberes previos que tienen los educandos, implica la relación con diversos tipos de contenido, ya que, no solo se basa en lo que quiere aprender sino se busca que aprenda de manera significativa.

Aprendizaje procedimental: Son estrategias que se utilizan para profundizar lo que aprende el infante, se busca que aprenda de manera constante, y su empleo le permitirá mejorar sus habilidades cognoscentes.

Aprendizaje significativo: Comprende la relación de la información nueva que recibe el educando con lo que ya sabe, desde sus conocimientos previos y los nuevos saberes.

Aprendizaje: Es un conocimiento de las vivencias propias, lo cual se da mediante los saberes previos, ya que el aprendizaje se da por los procesos cognoscentes básicos.

Conocimientos previos: Son saberes que tiene el infante y que es importante activar por que se relaciona con los contenidos nuevos de aprender que se quiere enseñar.

Didáctica: Son técnicas por medio del cual se ejecuta el proceso de enseñar; por lo que reúne todas las conclusiones de manera práctica para llegar a la ciencia educacional.

Juego: Práctica que produce gozo en quienes lo practican, no siempre es efectuado para una finalidad de aprender sino para su propia satisfacción.

Juegos didácticos: Se denomina a las estrategias que pueden manejarse en todo nivel educativo, ya que usualmente el educador lo emplea en pocas ocasiones para la mejora del procedimiento académico.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. TABLAS Y GRÁFICAS ESTADÍSTICAS

Resultados de la ficha observacional de la V1

Tabla 2. *Niveles de juegos didácticos de los niños*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	15 - 25	9	36%
Medio	26 - 35	12	48%
Alto	36 - 45	4	16%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

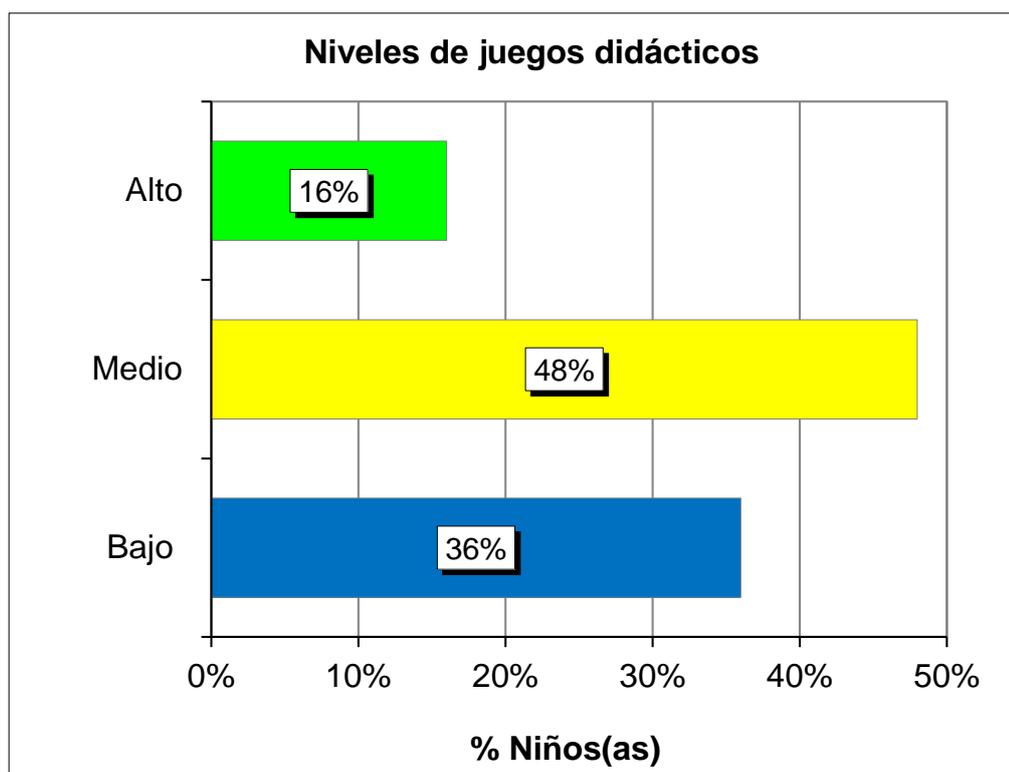


Gráfico 1. Niveles de juegos didácticos de los niños

Se percibe de una muestra conformada por 25 infantes de cuatro años de educación inicial reflejado por el 100%, que el 16% lograron niveles altos, el 48% rangos medios y el 36% índices bajos, evidenciando un mayor predominio por la tendencia media en esta herramienta de la V1.

Tabla 3. Dimensión juego de memoria

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	6 - 10	8	32%
Medio	11 - 14	13	52%
Alto	15 - 18	4	16%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

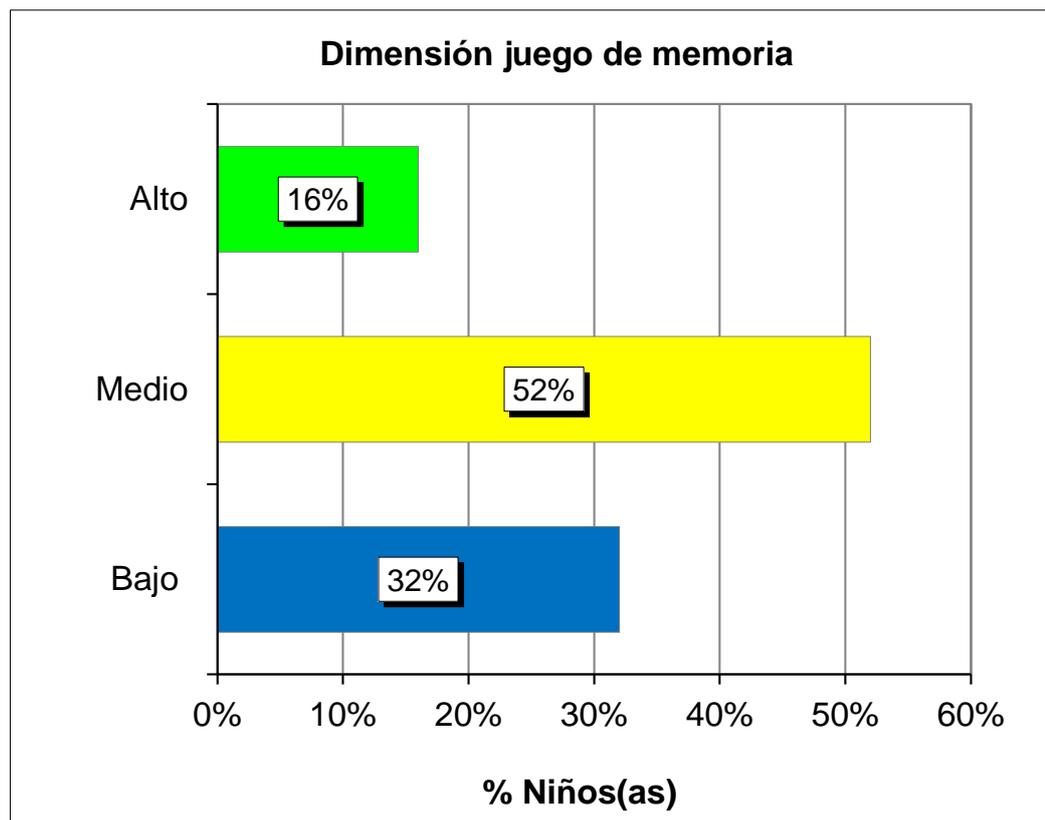


Gráfico 2. Dimensión juego de memoria

Se denota de un grupo de estudio de 25 niños de 4 años del nivel inicial simbolizado por el 100%, que el 16% obtuvieron rangos altos, el 52% tendencia media y el 32% niveles bajos, demostrándose una mayor cantidad por los índices medios en esta categoría de la Variable 1.

Tabla 4. *Dimensión juego funcional*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	3 - 5	9	36%
Medio	6 - 7	11	44%
Alto	8 - 9	5	20%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

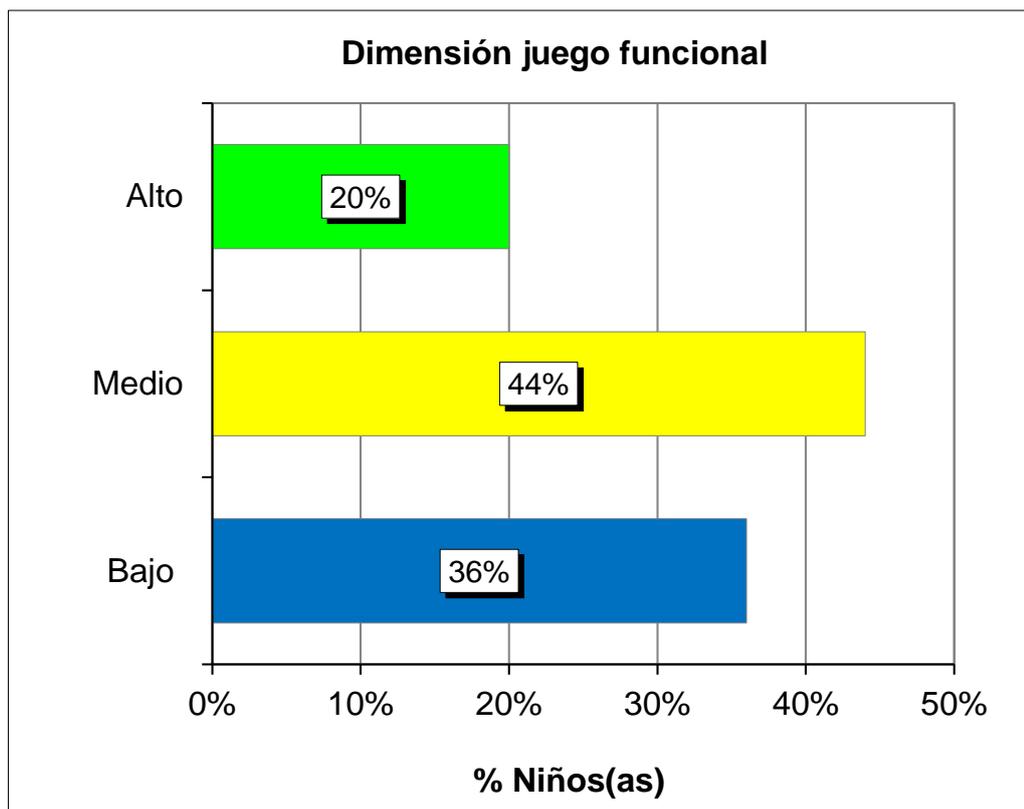


Gráfico 3. Dimensión juego funcional

Se distingue de un grupo de análisis integrado por 25 preescolares de cuatro años de educación inicial representado por el 100%, que el 20% presentaron índices altos, el 44% rangos medios y el 36% tendencia baja, identificándose un mayor porcentaje por los niveles medios en este componente de la V1.

Tabla 5. Dimensión juego simbólico

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	3 - 5	12	48%
Medio	6 - 7	9	36%
Alto	8 - 9	4	16%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

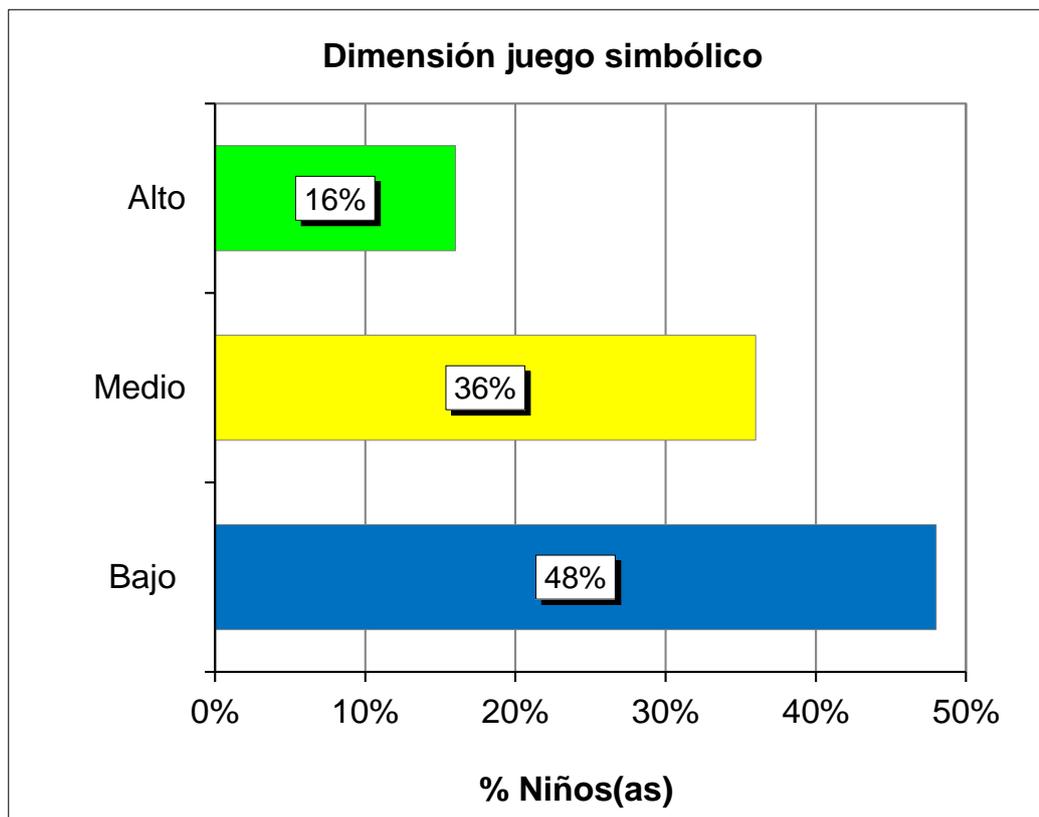


Gráfico 4. Dimensión juego simbólico

Se aprecia de una muestra representativa de 25 niños de 4 años del nivel inicial equivalente al 100%, que el 16% alcanzaron tendencia alta, el 36% índices medios y el 48% niveles bajos, determinándose una mayor prevalencia por los rangos bajos en esta dimensión de la Variable 1.

Tabla 6. *Dimensión juego de construcción*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	3 - 5	10	40%
Medio	6 - 7	8	32%
Alto	8 - 9	7	28%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

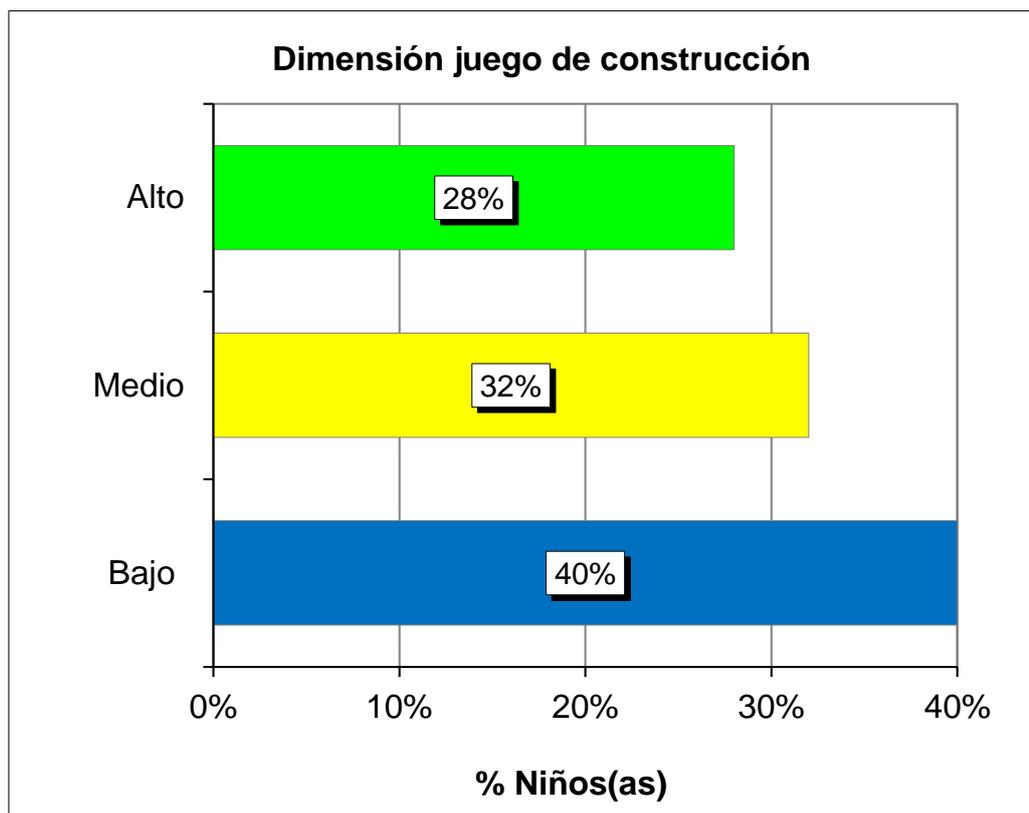


Gráfico 5. Dimensión juego de construcción

Se percibe de un grupo muestral de 25 infantes de cuatro años de educación inicial simbolizado por el 100%, que el 28% consiguieron rangos altos, el 32% niveles medios y el 40% índices bajos, denotándose un mayor predominio por la tendencia baja en esta categoría de la V1.

Resultados de la ficha observacional de la V2.

Tabla 7. Niveles de aprendizaje significativo de los niños

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	10 - 16	7	28%
Medio	17 - 23	15	60%
Alto	24 - 30	3	12%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

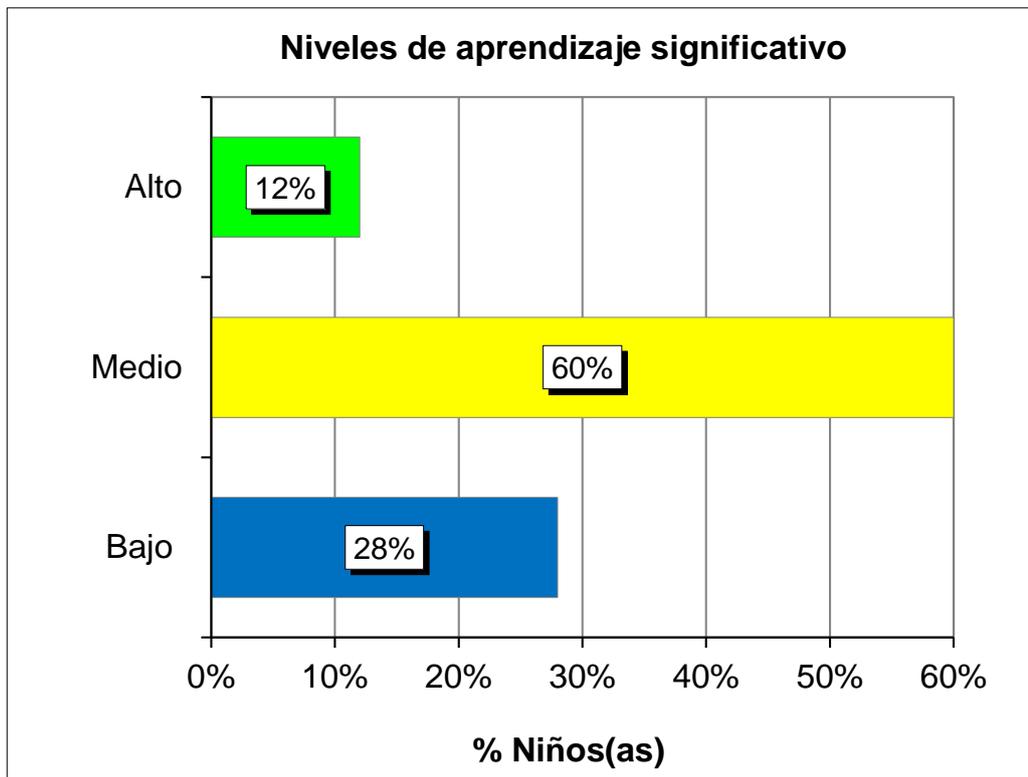


Gráfico 6. Niveles de aprendizaje significativo de los niños

Se denota de un grupo de participantes conformado por 25 infantes de 4 años del nivel inicial reflejado por el 100%, que el 12% obtuvieron niveles altos, el 60% rangos medios y el 28% tendencia baja, interpretándose un mayor porcentaje por los índices medios en este instrumento de la Variable 2.

Tabla 8. *Dimensión auditiva*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	11	44%
Medio	4 - 5	12	48%
Alto	6	2	8%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

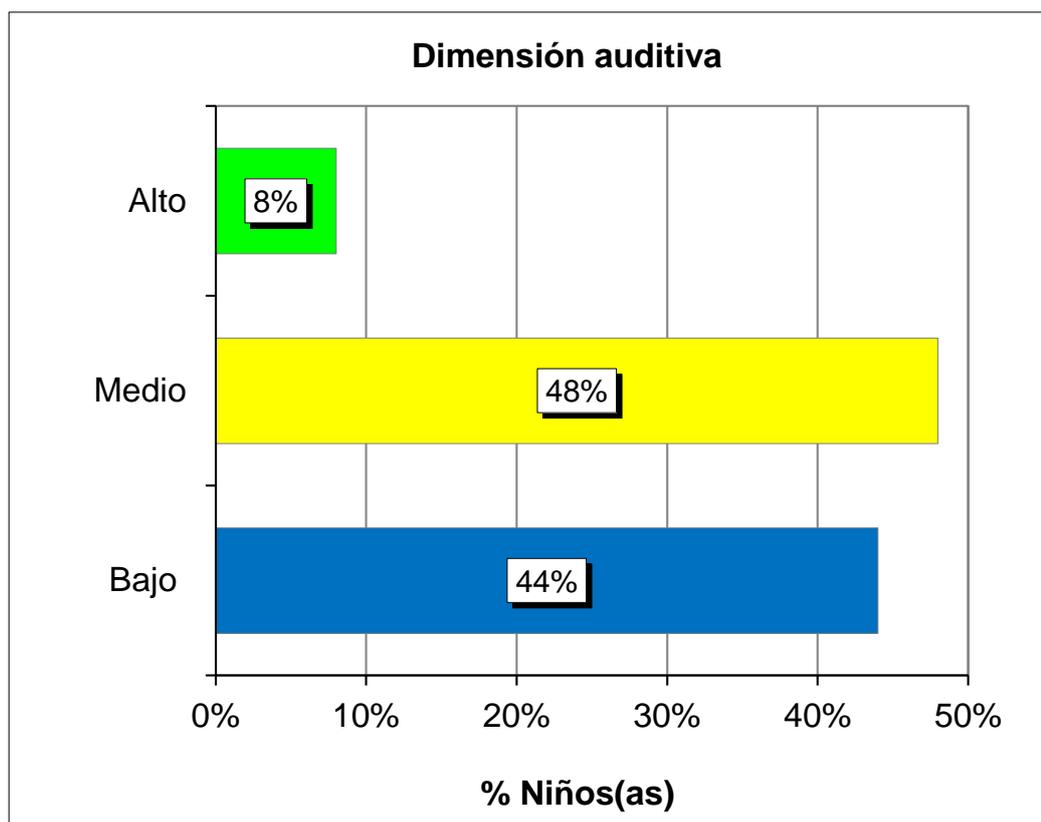


Gráfico 7. Dimensión auditiva

Se observa de una muestra representativa de 25 preescolares de cuatro años de educación inicial denotado por el 100%, que el 8% alcanzaron rangos altos, el 48% tendencia media y el 44% índices bajos, estableciéndose una mayor cantidad por los niveles medios en esta categoría de la V2.

Tabla 9. *Dimensión kinestésica*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	7	28%
Medio	4 - 5	13	52%
Alto	6	5	20%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

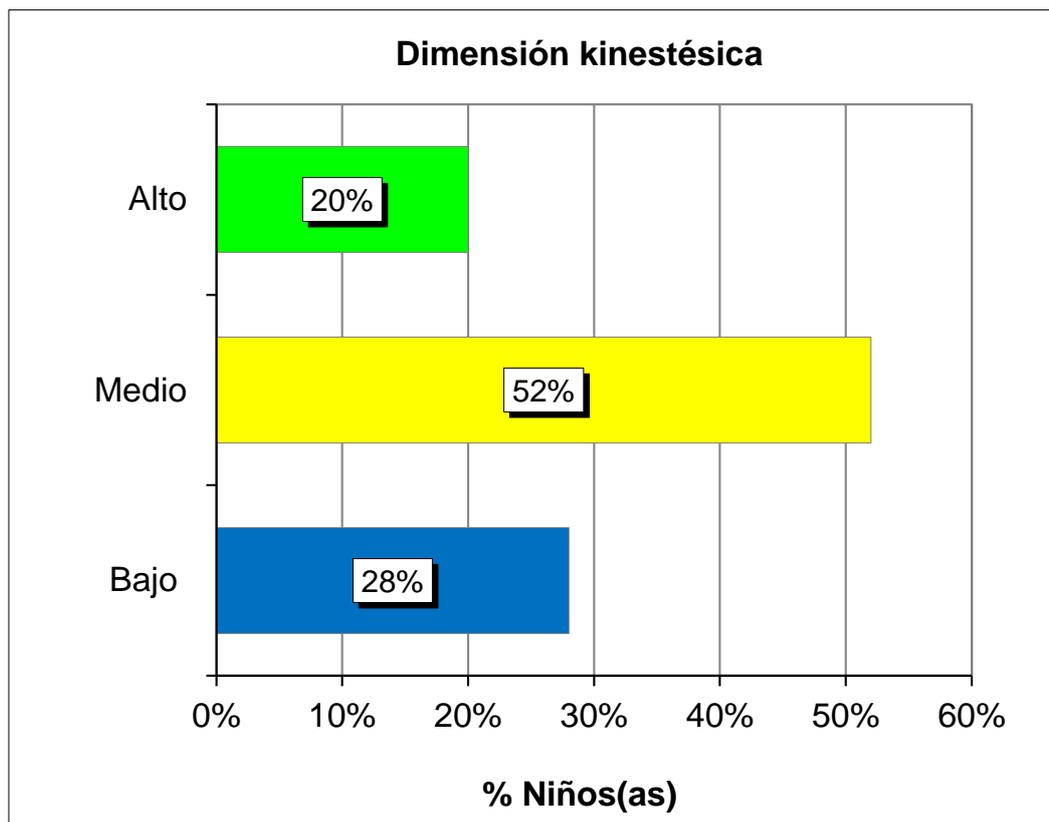


Gráfico 8. Dimensión kinestésica

Se interpreta sobre un grupo de estudio de 25 infantes de 4 años del nivel inicial representado por el 100%, que el 20% presentaron niveles altos, el 52% rangos medios y el 28% tendencia baja, demostrándose un mayor porcentaje por los índices medios en este componente de la Variable 2.

Tabla 10. *Dimensión visual*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	2 - 3	8	32%
Medio	4 - 5	12	48%
Alto	6	5	20%
Total		25	100%

Fuente: Base de datos.

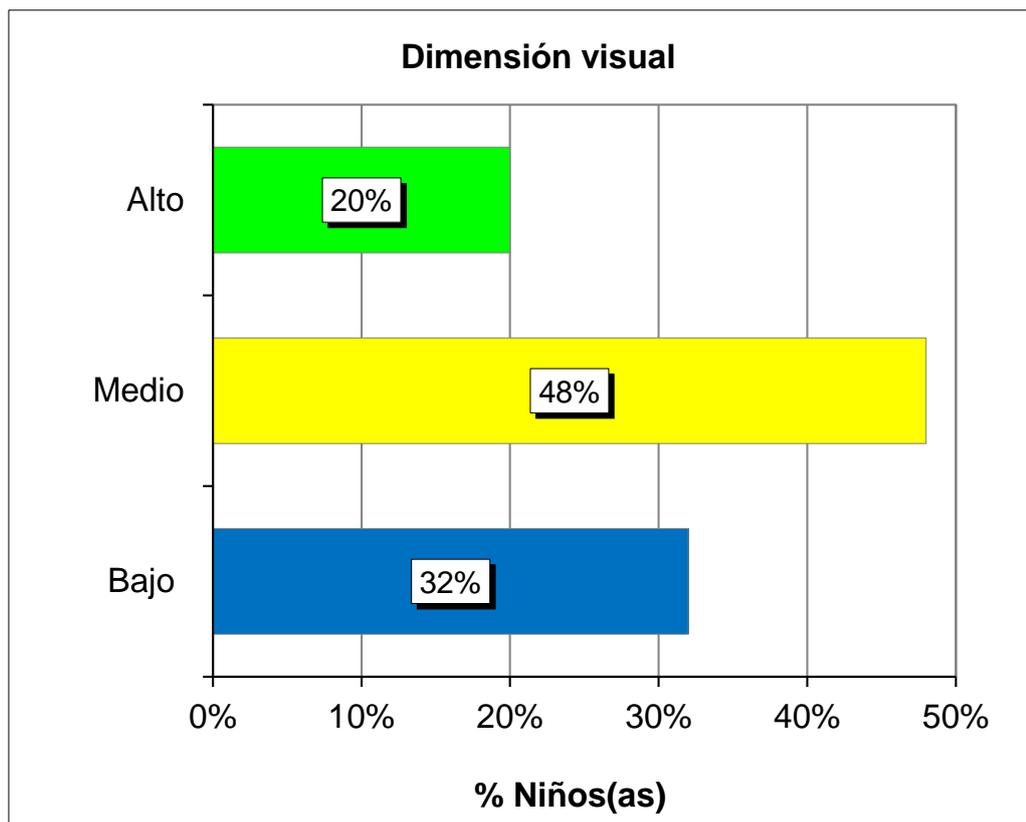


Gráfico 9. Dimensión visual

Se denota de un grupo de análisis de 25 niños de cuatro años de educación inicial visualizado por el 100%, que el 20% alcanzaron rangos altos, el 48% tendencia media y el 32% índices bajos, precisándose un mayor predominio por los niveles medios en esta dimensión de la V2.

Tabla 11. *Dimensión analítica*

Niveles	Puntaje	fi	F%
Bajo	4 - 6	7	28%
Medio	7 - 9	13	52%
Alto	10 - 12	5	20%
Total		25	100%

Fuente: B.D. programa SPSS.

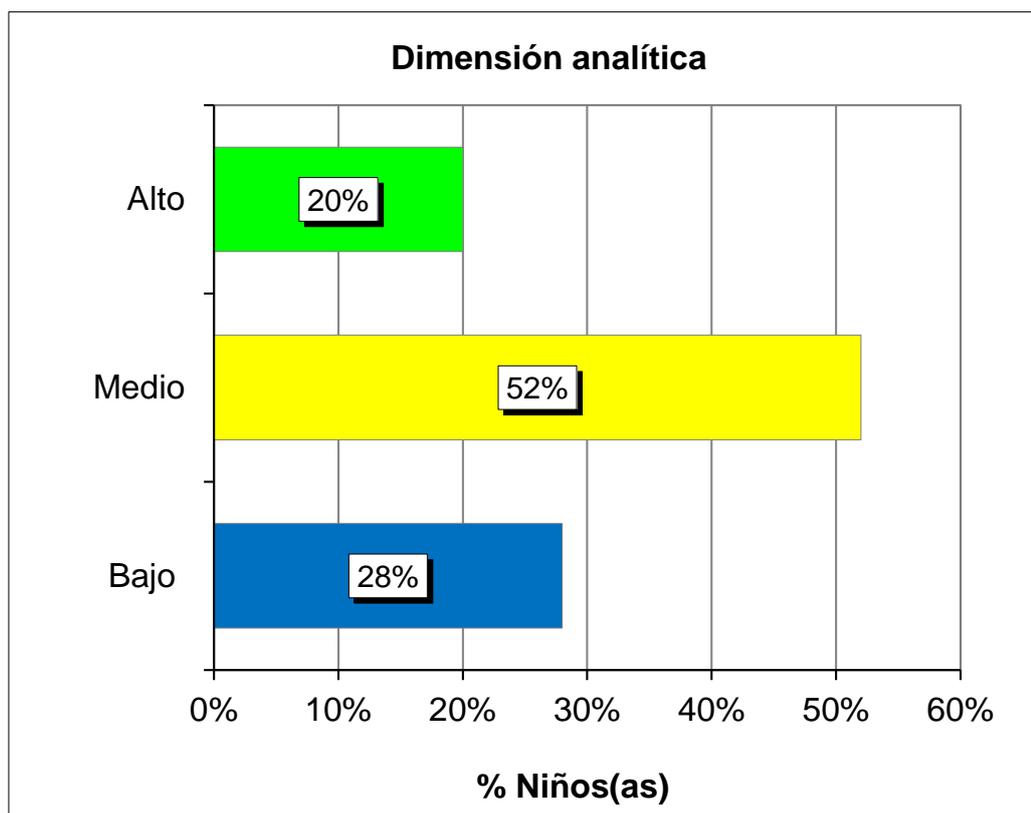


Gráfico 10. Dimensión analítica

Se percibe de una muestra integrada por 25 preescolares de 4 años del nivel inicial representado por el 100%, que el 20% obtuvieron niveles altos, el 52% índices medios y el 28% tendencia baja, denotándose una mayor cantidad por los rangos medios en esta categoría de la Variable 2.

3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

a) Hipótesis general

Ho: No existe relación positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

Ha: Existe relación positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

Grado de decisión:

Si $p_valor < 0,05$ se acepta la Ha y se rechaza la Ho.

Si $p_valor \geq 0,05$ se acepta la Ho y se rechaza la Ha.

Tabla 12. *Correlación de la V1 y V2*

			Juegos didácticos	Aprendizaje significativo
Rho de	Juegos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	,551**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	25	25
Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,551**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS V.24.

Empleando la prueba no paramétrica de Spearman se halló correlación moderada positiva con un grado de error $< 0,05$ ($Rho = 0,551^{**}$, $p_valor = 0,003$); evidenciándose que hay rechazo de la hipótesis nula, concluyéndose que hay relación positiva entre la V1: juegos didácticos y la V2: aprendizaje significativo.

b) Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación positiva entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo.

Ha: Existe relación positiva entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo.

Grado de decisión:

Si $p_valor \geq 0,05$ se acepta la Ho y se rechaza la Ha.

Si $p_valor < 0,05$ se acepta la Ha y se rechaza la Ho.

Tabla 13. *Correlación de juego de memoria de la Variable 1 y Variable 2.*

			Juego de memoria	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego de memoria	Coeficiente correlativo	1,000	,590**
		Sig. (bil.)	.	,002
		N	25	25
Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente correlativo	,590**	1,000
		Sig. (bil.)	,002	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Software SPSS.

Usando el método correlativo de Spearman se calculó correlación moderada positiva con una sig. bilateral $< 0,05$ ($Rho = 0,590^*$, $p_valor = 0,002$); denotándose que hay aceptación de la hipótesis alternativa, concluyéndose que hay relación positiva entre el juego de memoria de la V1 y con la V2.

c) Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación positiva entre el juego funcional y el aprendizaje significativo.

Ha: Existe relación positiva entre el juego funcional y el aprendizaje significativo.

Grado de decisión:

Si $p_valor < 0,05$ se acepta la Ha y se rechaza la Ho.

Si $p_valor \geq 0,05$ se acepta la Ho y se rechaza la Ha.

Tabla 14. *Correlación de juego funcional de la V1 y V2.*

			Juego funcional	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego funcional	Coeficiente de correlación	1,000	,716**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,716**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS V.24.

Aplicando el estadístico de Spearman se denotó correlación alta positiva con un margen de equivocación $< 0,05$ ($Rho = 0,716^{**}$, $p_valor = 0,000$); demostrándose que hay rechazo de la hipótesis nula, concluyéndose que hay relación positiva entre el juego funcional de la Variable 1 y la Variable 2.

d) Hipótesis específica 3

Ho: No hay relación positiva entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo.

Ha: Existe relación positiva entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo.

Grado de decisión:

Si $p_valor \geq 0,05$ se acepta la Ho y se rechaza la Ha.

Si $p_valor < 0,05$ se acepta la Ha y se rechaza la Ho.

Tabla 15. *Correlación del juego simbólico de la Variable 1 y Variable 2.*

			Juego simbólico	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego simbólico	Coeficiente correlativo	1,000	,547**
		Sig. (bil)	.	,003
		N	25	25
Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente correlativo	,547**	1,000
		Sig. (bil)	,003	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Software SPSS.

Utilizando el estadígrafo de Spearman se evidenció correlación moderada positiva con un índice de significancia $< 0,05$ (Rho = 0,547**, $p_valor = 0,003$); interpretándose que hay aceptación de la hipótesis alternativa, concluyéndose que hay relación positiva entre el juego simbólico de la V1 y la V2.

e) Hipótesis específica 4

Ho: No existe relación positiva entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo.

Ha: Existe relación positiva entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo.

Grado de decisión:

Si $p_valor < 0,05$ se acepta la Ha y se rechaza la Ho.

Si $p_valor \geq 0,05$ se acepta la Ho y se rechaza la Ha.

Tabla 16. *Correlación del juego de construcción de V1 y V2.*

			Juego de construcción	Aprendizaje significativo
Rho de	Juego de construcción	Coeficiente de correlación	1,000	,735**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	25	25
Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,735**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Programa SPSS V.24.

Empleando el coeficiente correlativo de Spearman se denotó correlación alta positiva con un nivel de significancia $< 0,05$ ($Rho = 0,735^{**}$, $p_valor = 0,000$); hallándose rechazo de la hipótesis nula, concluyéndose que hay relación positiva entre el juego de construcción de la Variable 1 y la Variable 2.

CONCLUSIONES

- Primera.-** Se determinó que hay relación positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial, usándose el coeficiente correlativo de Spearman se halló correlación moderada positiva ($Rho = 0,551^{**}$) con un índice de significancia $< 0,05$; identificándose que hay predominio en la mayoría de encuestados por los niveles medios, con un 48% en la V1 y 60% en la V2, con una tendencia directa.
- Segunda.-** Se estableció que hay relación positiva entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo, empleándose el estadígrafo de Spearman se calculó correlación moderada positiva ($Rho = 0,590^{**}$) con un margen de equivocación $< 0,05$; denotándose que hay predomina en la mayor parte de infantes por los rangos medios con un 52% en esta categoría de la Variable 1.

- Tercera.-** Se evidenció que hay relación positiva entre el juego funcional y el aprendizaje significativo, aplicándose la prueba no paramétrica de Spearman se denotó correlación alta positiva ($Rho = 0,716^{**}$) con una sig. bilateral $< 0,05$; apreciándose que hay prevalencia en la mayoría de los niños por los índices medios con un 44% en este componente de la V1.
- Cuarta.-** Se identificó que hay relación positiva entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo, usándose la prueba correlativa de Spearman se evidenció correlación moderada positiva ($Rho = 0,547^{**}$) con un margen de error $< 0,05$; denotándose que hay predominio en la mayor parte de los preescolares por los niveles bajos con un 48% en esta dimensión de la Variable 1.
- Quinta.-** Se concluyó que hay relación positiva entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo, aplicando el estadístico de Spearman se halló correlación alta positiva ($Rho = 0,735^{**}$) con un índice de equivocación $< 0,05$; estableciéndose que hay prevalencia en la mayoría de los infantes por los rangos bajos con un 40% en esta categoría de la V1.

RECOMENDACIONES

- Primera.-** La directora de la IE Nro. 547 “Antonio Graña Reyes” - Huaral, debe desarrollar jornadas de juegos con los padres de familia, para que ellos también se involucren en el desarrollo de su hijo(a) y adquieran diferentes formas de aprendizajes por medio de esta estrategia y se familiaricen en su empleo.
- Segunda.-** Los docentes y padres deben fomentar en los infantes actividades para desarrollar su destreza para el dibujo a través de la figura humana, proponiendo herramientas y situaciones que ayude a estimular su práctica, ya que los niños que poseen talento para el dibujo podrían frustrarse o desaprovechar la oportunidad de sobresalir, si es que no se les brinda las condiciones necesarias, tanto en su hogar como en la institución.
- Tercera.-** Los docentes en coordinación con el colegio deben realizar jornadas de actividades de juegos funcionales como competencias de equilibrio estático, dinámico, movimientos coordinados, así como realizar acciones, permitiendo que el infante tenga un desarrollo integral que ayude a fortalecer sus saberes previos.

Cuarta.- Los docentes deben motivar a los niños a la participación espontánea empleando el juego simbólico a través de dramatizaciones, cuentos con títeres, representaciones de profesiones u oficios, ya que estas actividades le ayudarán a afianzar su aprendizaje significativo.

Quinta.- La institución debe implementar materiales educativos o reciclados para que los niños aprendan a construir de acuerdo a su creatividad e imaginación, lo cual, le permitirá explorar e innovar novedosos materiales dentro del juego lúdico.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Abad, D. y Díaz, G. (2017). *Juegos didácticos en el desarrollo del razonamiento lógico matemático en niños y niñas de 3 a 4 años*. (Tesis de Licenciatura). Machala, Ecuador: Universidad Técnica de Machala. Recuperado de: http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/11574/1/T-2222_ABAD%20JARAMILLO%20DIANA%20ELIZABETH.pdf
- Acosta, M. (2013). *Influencia de los materiales didácticos en la resolución de problemas matemáticos en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Independencia*. (Tesis de Maestría). Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Ciudad de México, México: Trillas.
- Ausubel, D. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Ciudad de México, México: Editorial Trillas.
- Bautista, M. (2016). *El juego didáctico y su efecto en el aprendizaje de la matemática de los niños de 4 años de la I.E.I N° 878 Niño Jesús del Gran Poder, Carabayllo, 2015*. (Tesis de Maestría). Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Recuperado de:

<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/6353/BautistaAM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa*. Madrid, España: Muralla.

Blanco, V. (2012). *Las Teorías del Juego*. Panamá: Universidad de Panamá, Centro Regional Universitario de San Miguelito.

Carrasco, B. (2011). *Estrategias de aprendizaje*. Madrid, España: Rialp.

Chacón, P. (2008) *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?_* Recuperado de: www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf.

Cortéz, L. (2015). *Diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en niños de nivel inicial*. (Tesis de Maestría). Ambato, Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1458/1/75911.pdf>

Escalante, S. y Lizcano, S. (2018). *Propuesta pedagógica el juego como procedimiento didáctico para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de transición*. (Tesis de Maestría). Bucaramanga, Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (2016). *Las oportunidades educativas en el nivel inicial en Argentina*. Buenos Aires: Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/03/05/album/1520252935_438033.html#foto_gal_12

Gastelu, L. y Padilla, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. (Tesis de Licenciatura). Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de:

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gillespie, R. (2012). The great ideas of chemistry. *Journal of Chemical Education*, 74(7), 862-864.

Gutiérrez, J. y Mejía, L. (2015). *Estrategias didácticas en el área de matemáticas y logros de aprendizaje en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito*. Chimbote, Perú: ULADECH.

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Education.

Klenowski, V. (2014). *Desarrollo de portafolios para el aprendizaje y la evaluación*. (2º Ed.). Madrid, España: Narcea.

Lezama, J. (2011). *Aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los estudiantes del tercer grado sección única de educación primaria, de la IE República Federal Socialista de Yugoslavia, de Nuevo Chimbote*. (Tesis de Licenciatura). Chimbote, Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.

Ministerio de Educación (2003). *Ley General de Educación N° 28044*. (17 de julio del 2003). Lima, Perú: Recuperado de: http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

Quiñones, S. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años*. (Tesis de Maestría). Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14115/Qui%C3%B1ones_CSL.pdf?sequence=1

Rodríguez, L. (2014). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona, España. Octaedro.

- Saravia, L. (2017). *Aplicación del juego didáctico para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°431- Manuel La Serna, Ayacucho-2016*. (Tesis de Licenciatura). Ayacucho, Perú: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Recuperado de: http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2606/TESIS%20E140_Sar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Soto, S. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014*. (Tesis de Maestría). Lima, Perú: Universidad César Vallejo. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30034/Soto_SSI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, C. (2014). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Trujillo, Perú: Talleres Gráficos de la ULA.
- Velasco, L. (2017). *Las inteligencias múltiples a través del juego como método educativo*. (1º ed.). Madrid, España: ICB,SL (Interconsulting Bureau, SL).
- Yviern. (2010). *Los Juegos y su clasificación*. (2º ed.). Lima, Perú: Paidós.

A N E X O S

Anexo 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS DIDÁCTICOS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 547 “ANTONIO GRAÑA REYES”, LA AURORA – HUARAL, 2019.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial de la IE mencionada?</p>	<p>Objetivo general: Establecer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial del colegio citado.</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años del nivel inicial de la IE en mención.</p>	<p>Variable Relacional 1: Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de memoria - Juego funcional - Juego simbólico - Juego de construcción 	<p>Diseño: No experimental de carácter transversal</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo y Correlacional</p> <p>Método: Hipotético - deductivo</p> <p>Población: Estuvo conformada por 25 niños de 4 años del nivel inicial (Aula Creativos), género mixto.</p> <p>Muestra: Tipo no probabilística. (N = n)</p> <p>Técnica: - Observación</p> <p>Instrumentos: - Ficha de Observación de Juegos Didácticos. - Ficha de Observación de Aprendizaje Significativo.</p>
<p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo?.</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego funcional y el aprendizaje significativo?.</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo?.</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo?.</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la relación entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo.</p> <p>Identificar la relación entre el juego funcional y el aprendizaje significativo.</p> <p>Determinar la relación entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo.</p> <p>Identificar la relación entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo.</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>Existe relación positiva entre el juego de memoria y el aprendizaje significativo.</p> <p>Existe relación positiva entre el juego funcional y el aprendizaje significativo.</p> <p>Existe relación positiva entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo.</p> <p>Existe relación positiva entre el juego de construcción y el aprendizaje significativo.</p>	<p>Variable Relacional 2: Aprendizaje significativo</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auditivo - Kinestésico - Visual - Analítico 	

Anexo 2
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA TÉCNICA V1: JUEGOS DIDÁCTICOS

Técnica: Observación

Instrumento: Ficha Observacional de Juegos didácticos

Autores: Susy Isabel Soto Sánchez

Procedencia: UCV_(Lima)

Año: 2018

Adaptado por: Natali Genoveva Leon Pardo

Año: 2019

Forma de Administración: Individual

Validez: Sometido a juicio de expertos por tres especialistas de la Escuela de Posgrado de la UCV, el resultado arrojó que es aplicable.

Confiabilidad: Se aplicó el método Alfa de Crombach = 0,790 (alta fiabilidad).

Ámbito: Niños de educación inicial.

Ítems: 15

Duración: 20 minutos aprox.

Dimensiones:

Juegos de memoria: Se formularon 6 ítems (1,2,3,4,5,6).

Juego funcional: Se formularon 3 ítems (7,8,9).

Juego simbólico: Se formularon 3 ítems (10,11,12).

Juego de construcción: Se formularon 3 ítems (13,14,15).

Valoraciones:

Siempre..... (3)

A veces..... (2)

Nunca..... (1)

Baremos:

Alto 36 - 45

Medio 26 - 35

Bajo 15 - 25

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Nombre del niño(a):

Edad: Fecha:

Evaluadora:

Nº	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Juegos de memoria		3	2	1
1.	Arma un rompecabezas con facilidad.			
2.	Aprende una adivinanza.			
3.	Responde a preguntas después de un cuento leído.			
4.	Arma figuras de animales utilizando plastilinas.			
5.	Dice las vocales consecutivamente.			
6.	Cuenta los números del 1 al 5 secuencialmente.			
Dimensión 2: Juego funcional		3	2	1
7.	Representa acciones.			
8.	Realiza movimientos coordinados.			
9.	Cuando juega mantiene un equilibrio estático y dinámico.			
Dimensión 3: Juego simbólico		3	2	1
10.	Imita profesiones.			
11.	Realiza actividades utilizando títeres.			
12.	Representa situaciones de la vida real en una dramatización.			
Dimensión 4: Juego de construcción		3	2	1
13.	Construye una torre con latitas.			
14.	Construye bloques lógicos de orden secuencial.			
15.	Crea figuras con bloques de madera de diferentes tamaños.			

FICHA TÉCNICA V2: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Técnicas: Observación

Instrumento: Ficha Observacional de Aprendizaje Significativo

Autores: Susy Isabel Soto Sánchez

Año: 2018

Procedencia: UCV (Lima)

Adaptado por: Natali Genoveva Leon Pardo

Año: 2019

Forma de administración: Individual y colectiva.

Objetivo: Evaluar el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial.

Tiempo de aplicación: 20 minutos.

Validez: Sometido a Juicio de Expertos por tres especialistas (Escuela de Posgrado de la UCV) con grado de doctor, indicando que es aplicable.

Confiabilidad: Aplicación del método Alfa de Cronbach (0,768), alta viabilidad.

Ítems: 10

Dimensiones:

Auditivo: Se formularon 2 ítems (1,2).

Kinestésico: Se formularon 2 ítems (3,4).

Visual: Se formularon 2 ítems (5,6).

Analítico: Se formularon 4 ítems (7,8,9,10).

Valoraciones:

Siempre..... (3)

A veces (2)

Nunca..... (1)

Baremos:

Alto 24 - 30

Medio 17 - 23

Bajo 10 - 16

FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nombre del niño(a):

Edad: Fecha:

Evaluadora:

Nº	Ítems	Siempre	A veces	Nunca
Dimensión 1: Auditivo		3	2	1
1	Aprende con facilidad las canciones que se utiliza en clase.			
2	Le gusta cantar.			
Dimensión 2: Kinestésico		3	2	1
3	Baila y se mueve con ritmo.			
4	Coordina el movimiento en su cuerpo.			
Dimensión 3: Visual		3	2	1
5	Describe imágenes con objetividad.			
6	Representa lo que observa mediante un dibujo.			
Dimensión 4: Analítico		3	2	1
7	Responde a preguntas hechos por la maestra.			
8	Relaciona imágenes con palabras.			
9	Aprende más escuchando, observando y analizando.			
10	Interactúa para aprender.			

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Evaluadora: NATALI LEON PARDO

4 años (Aula Creativos)

Nº	Nombres	ÍTEMS															Puntaje Total	Nivel	DIMENSIONES			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			D1	D2	D3	D4
1	P_1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	35	Medio	14	8	7	6
2	P_2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	2	3	25	Bajo	9	4	4	8
3	P_3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	21	Bajo	7	5	5	4
4	P_4	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	Alto	14	9	9	9
5	P_5	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	1	1	2	1	24	Bajo	9	7	4	4
6	P_6	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	2	33	Medio	14	5	7	7
7	P_7	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	29	Medio	14	5	5	5
8	P_8	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	30	Medio	14	6	5	5
9	P_9	2	1	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	33	Medio	13	6	7	7
10	P_10	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	35	Medio	14	7	7	7
11	P_11	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	41	Alto	17	8	8	8
12	P_12	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	24	Bajo	9	6	5	4
13	P_13	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	32	Medio	13	7	5	7
14	P_14	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	24	Bajo	11	4	5	4
15	P_15	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	22	Bajo	8	5	4	5
16	P_16	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	23	Bajo	10	5	4	4

17	P_17	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	34	Medio	13	7	6	8
18	P_18	2	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	33	Medio	11	7	7	8
19	P_19	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	Alto	16	9	9	9
20	P_20	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	22	Bajo	9	5	4	4
21	P_21	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	32	Medio	12	7	7	6
22	P_22	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	34	Medio	14	6	7	7
23	P_23	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	41	Alto	17	8	8	8
24	P_24	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	34	Medio	15	6	6	7
25	P_25	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	20	Bajo	8	4	4	4

0.28	0.47	0.67	0.31	0.40	0.44	0.31	0.61	0.29	0.50	0.39	0.43	0.68	0.40	0.44	45.92
VARIANZA DE LOS ÍTEMS															VAR. DE LA SUMA

6.6304000
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

$$K = 15$$

$$K - 1 = 14$$

$$\sum s_i^2 = 6.6$$

$$S_T^2 = 45.9$$

$$\alpha = 0.917$$

FICHA DE OBSERVACIÓN DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Evaluadora: NATALI LEON PARDO

4 años (Aula Creativos)

Nº	Nombres	ÍTEMS										Puntaje Total	Nivel	DIMENSIONES			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			D1	D2	D3	D4
1	S_1	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	22	Medio	5	6	3	8
2	S_2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	20	Medio	3	4	4	9
3	S_3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	14	Bajo	3	3	2	6
4	S_4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	Alto	6	6	5	12
5	S_5	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	14	Bajo	3	3	2	6
6	S_6	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	22	Medio	3	6	5	8
7	S_7	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	22	Medio	3	4	6	9
8	S_8	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	22	Medio	5	5	4	8
9	S_9	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	20	Medio	3	4	5	8
10	S_10	1	2	2	2	2	3	2	2	3	2	21	Medio	3	4	5	9
11	S_11	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	Alto	6	6	5	12
12	S_12	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	15	Bajo	3	3	3	6
13	S_13	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	23	Medio	4	5	4	10
14	S_14	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	14	Bajo	3	3	3	5
15	S_15	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	23	Medio	5	4	6	8
16	S_16	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	16	Bajo	4	3	3	6
17	S_17	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	23	Medio	5	4	6	8
18	S_18	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	22	Medio	4	4	6	8
19	S_19	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	Alto	5	5	6	12

20	S_20	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	15	Bajo	3	3	3	6
21	S_21	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	22	Medio	4	4	4	10
22	S_22	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	23	Medio	4	6	5	8
23	S_23	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	23	Medio	4	5	5	9
24	S_24	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	22	Medio	5	4	4	9
25	S_25	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	15	Bajo	3	3	3	6

0.23	0.60	0.47	0.32	0.48	0.55	0.28	0.36	0.37	0.39	19.3824
VARIANZA DE LOS ÍTEMS										VAR. DE LA SUMA

4.0640000
SUMATORIA DE LA VARIANZA DE LOS ITEMS

$$K = 10$$

$$K - 1 = 9$$

$$\sum s_i^2 = 4.1$$

$$S_T^2 = 19.4$$

$$\alpha = 0.878$$

Anexo 4

CRITERIOS DE VALORACIÓN DEL COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

Considerando valores positivos_+ o negativos_-:

Valores	Interpretación
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,39	Correlación baja
De 0,40 a 0,69	Correlación moderada
De 0,70 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

Fuente: Bisquerra (2014, p. 212).

Anexo 5

FOTOS DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA IE NRO. 547
“ANTONIO GRAÑA REYES” LA AURORA – HUARAL



