



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje
significativo de los alumnos del primer grado del nivel
primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua
Corazao-Cusco-2018**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Br. TISOC PUMA, MARIBEL

ASESORA:

Dra. MARMANILLO MANGA, ROSA ELVIRA

SECCIÓN:

Humanidades

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PERÚ – 2018

PÁGINA DEL JURADO

Dr. ENRIQUEZ ROMERO, Hugo
Presidente

Dr. ENRIQUEZ ROMERO, Edgar
Secretario

Dra. MARMANILLO MANGA, Rosa Elvira
Vocal

DEDICATORIA

A Dios, a mis queridas hijas,
a mis queridos padres, por haber
tenido paciencia y apoyarme.

Maribel

AGRADECIMIENTO

Al Doctor César Acuña Peralta, porque gracias a su capacidad empresarial ha logrado que, en nuestra Región Cusco, los profesionales en educación de los distintos niveles y modalidades logremos forjarnos un futuro diferente y prometedor para una educación de calidad.

A los Maestros de la Escuela de Post Grado de la Universidad “César Vallejo”, quienes con una desplegada labor nos brindaron sus conocimientos para culminar esta maestría tan anhelada por nosotras.

A nuestra Asesora Doctora Rosa Elvia Marmanillo Maga, por su paciencia, por su carisma, por su capacidad profesional, por sus orientaciones pertinentes y didácticas, por su preocupación en garantizar la calidad de las investigaciones en la escuela de Post Grado de la Universidad “César Vallejo”, haciéndonos cumplir de esta manera nuestros objetivos en el proceso y culminación de la presente investigación.

Al Director Ignacio Quispe Macedo de la Institución Educativa “Valentín Paniagua Corazao” del Distrito y Provincia del Cusco, por su ayuda incondicional en la aplicación de la presente tesis. Expresamos nuestro saludo y agradecimiento a los alumnos del primer grado “A” y “D”, salones que nos brindaron todo su apoyo para la aplicación de nuestro trabajo de investigación, el cual presentamos.

La autora.


DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA Y AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TESIS

Yo, MARIBEL TISOC PUMA, egresada del Programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N° 23893283 con la tesis titulada “El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018”.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis pertenece a mi autoría.
- 2) La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para alguna revista.
- 4) De identificarse el fraude, plagio, autoplagio, piratería o falsificación, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.
- 5) Sí, la tesis fuese aprobado para su publicación en la Revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la Escuela de Postgrado, de la Universidad César Vallejo, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga la Universidad.

Trujillo, 30 de noviembre del 2018


Maribel TISOC PUMA
DNI N° 23893283

PRESENTACIÓN

**SEÑOR DIRECTOR DE LA ESCUELA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD
CESAR VALLEJO**

Señores miembros del jurado, cumpliendo con las disposiciones y requerimientos del Reglamento de Grados y Títulos vigente pongo a vuestra disposición la tesis intitulada: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VALENTÍN PANIAGUA CORAZAO-CUSCO-2018”, con la finalidad de optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en Psicología Educativa.

El presente trabajo de investigación, es fruto de una búsqueda exhaustiva de información, el cual me permitió lograr y dilucidar interrogantes en bien de los estudiantes y de la institución educativa en estudio.

La autora.

INDICE

Páginas Preliminares	Página
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	vi
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	xi
Abstract	xii
I. INTRODUCCIÓN.	13
1.1. Realidad problemática.	13
1.2. Trabajos previos.	14
1.3. Teorías relacionadas al tema.	16
1.4. Formulación del problema.	22
1.5. Justificación del estudio.	22
1.6. Hipótesis.	23
1.7. Objetivos.	23
II. MARCO METODOLÓGICO.	24
2.1. Diseño de investigación.	24
2.2. Variables, operacionalización.	26
2.3. Población y muestra.	27
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	27
2.5. Métodos de análisis de datos.	29
2.6. Aspectos éticos.	29
III. RESULTADOS.	30
IV. DISCUSIÓN.	41
V. CONCLUSIONES.	44
VI. RECOMENDACIONES.	45
VII. REFERENCIAS.	46

ANEXOS.	48
Anexo N° 01: Matriz de Consistencia de la Investigación.	49
Anexo N° 02: Matriz de Operacionalización de Variables.	51
Anexo N° 03: Matriz de Instrumentos de Recolección de Datos.	53
Anexo N° 04: Instrumentos.	54
Anexo N° 05: Ejemplares de los Instrumentos Aplicados.	55
Anexo N° 06: Validación de Juicio de Expertos.	56
Anexo N° 07: Constancia de Aplicación de los Instrumentos.	57
Anexo N° 08: Data.	58

Listado de Tablas

Tabla N° 01:	Población total de estudiantes la Institución Educativa “Valentín Paniagua Corazao”	27
Tabla N° 02:	Muestra de estudiantes la Institución Educativa “Valentín Paniagua Corazao”	27
Tabla N° 03:	Escala de medición de las variables	28
Tabla N° 04:	Rangos para interpretación del coeficiente Alpha de Cronbach	28
Tabla N° 05:	Estadísticos de fiabilidad para la variable Aprendizaje Significativo	29
Tabla N° 06:	Resultados para la variable Aprendizaje significativo.	30
Tabla N° 07:	Resultados para la dimensión Resolución de Problemas.	32
Tabla N° 08:	Resultados para la dimensión Habilidades Comunicativas	34
Tabla N° 09:	Estadísticos para la variable Aprendizaje Significativo.	36
Tabla N° 10:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la variable Aprendizaje Significativo.	37
Tabla N° 11:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión Resolución de Problemas del Aprendizaje Significativo.	38
Tabla N° 12:	Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión Habilidades Comunicativas del Aprendizaje Significativo.	39
Tabla N° 13:	Comparación de resultados entre los resultados del pre y post test.	40
Tabla N° 14:	Magnitud de efecto entre los resultados del pre y post test	40

Listado de Gráficos

Gráfico N° 01:	Resultados para la variable Aprendizaje significativo.	30
Gráfico N° 02:	Resultados para la dimensión Resolución de Problemas.	32
Gráfico N° 03:	Resultados para la dimensión Habilidades Comunicativas	34

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general Determinar en qué medida El juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018. Asimismo, corresponde a una investigación aplicada de diseño pre experimental, para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación con su correspondiente ficha de observación, la misma que permitió medir el aprendizaje significativo de los estudiantes, instrumento que fue sometido a una validación por jueces expertos y a un proceso de análisis de fiabilidad obteniéndose un coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach. La población estuvo constituida por 108 estudiantes y la muestra por 54 estudiantes del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018, divididos en dos grupos: control de 27 alumnos y 27 grupo experimental. Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica mejora significativamente la variable aprendizaje significativo, obteniendo un 16.7 puntos a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5%, siendo el tamaño de efecto 2.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test. Lo cual evidencia la importancia del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo.

Palabras claves: juego como estrategia metodológica y aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the extent to which the game as a methodological strategy improves the meaningful learning of the first grade students of the primary level of the Educational Institution Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018. Likewise, it corresponds to an applied research of pre-experimental design, for the collection of information the observation technique was used with its corresponding observation form, the same one that allowed to measure the significant learning of the students, instrument that was submitted to a validation by expert judges and a reliability analysis process, obtaining a reliability coefficient of Alfa de Cronbach. The population was constituted by 108 students and the sample by 54 students of the first grade of the primary level of the Educational Institution Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018, divided into two groups: control of 27 students and 27 experimental groups. The results show that the game as a methodological strategy significantly improves the significant learning variable, obtaining a 16.7 points in favor of the results of the post test, with a statistical significance of 5%, with the effect size being 2.7 points representing a large difference between the scores obtained in the pretest and posttest. This shows the importance of the game as a methodological strategy in meaningful learning.

Key words: game as a methodological strategy and meaningful learning.

I. INTRODUCCIÓN.

1.1. Realidad problemática.

Para trabajar el problema de aprendizaje, se encontró diferentes temas como estrategias metodológicas, métodos activos para el aprendizaje y otros; siempre se ha considerado como una actividad, la cual, se adquiere aprendizajes significativos.

En los niños y niñas el juego es estimulante para adquirir capacidades y cualidades morales, las cuales son la seguridad, honradez, reflexión, respeto por las reglas de juego, imaginación, la responsabilidad, la honestidad el cual conlleva a un juego limpio, sin trampas y sobre todo la solidaridad con los compañeros; también es una actividad que se realiza en el aula, la cual implica esfuerzo físico y mental y se aprovecha como estrategia para un aprendizaje significativo en los estudiantes tomando en cuenta los diferentes estadios de su personalidad, las cuales irá progresando.

En los países latinoamericanos, existe el problema económico, el cual afecta mucho en los aprendizajes por los bajos recursos económicos que tienen los padres y refleja en los estudiantes el bajo rendimiento escolar.

Según Ausubel (1983) es el conjunto de ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, también en la orientación del aprendizaje es importante conocer la estructura cognitiva del estudiante, como también cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad, según Ausubel da herramientas cognitivas que permite conocer la estructura cognitiva y organización del estudiante, esto conlleva a una mejor orientación de la labor educativa, los estudiantes tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechado en su beneficio.

La psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje dentro del salón de clases y algunos factores que influyen, los estudios psicológicos hacen que los profesores descubran por sí mismo los métodos de enseñanza más eficaces para los alumnos.

En esta investigación los niños y niñas carecen de motivación el cual es por parte de los padres y docentes es por eso que es necesario utilizar estrategias

metodológicas que permitan el aprendizaje significativo de los alumnos, para lograr una mejor atención y concentración con dichas estrategias y mejorar la calidad educativa de nuestro querido Perú.

1.2. Trabajos previos.

Las autoras, Campos Mariana, Chacc Espinoza Ingrid y Gálvez Patricia (2006); mencionan que el juego es una estrategia pedagógica el cual es para el desarrollo integral del niño, el juego debe ser lo más importante para la enseñanza aprendizaje para el desarrollo intelectual del niño. Estas características están presentes en los juegos de niños y niñas, dentro de un espacio educativo específico, se han considerado como elementos y nos han permitido establecer una serie de categorías que orientan la propuesta implementada y, así mismo, la elaboración de futuras aplicaciones pedagógicas en contextos similares. Los aprendizajes lúdicos son más efectivos para una labor de enseñanza aprendizaje en los alumnos desde el nivel inicial se debe de dar prioridad al juego en especial a las matemáticas dando lugar a los aprendizajes cognitivos, físicos y sociales. El juego es espontaneo y el niño se divierte y es en ese momento que debemos de aprovechar para que el aprendizaje sea positivo.

Nosotros como docentes, nos damos cuenta que debemos estar atentos a las motivaciones de los educandos, pues éstas nos permitirán desarrollar nuevas acciones educativas. Atrevernos a innovar, no es fácil, pero de ello depende nuestra labor como educadores, el enriquecimiento de los procesos de enseñanza- aprendizaje y de las experiencias de niños y niñas, al parecer, ya es tiempo que favorezcamos nuevas estrategias educativas al interior de las escuelas, que nos acerquemos a los reales intereses y necesidades que niñas y niños experimentan y relevemos sus formas de interactuar y comunicarse con los demás. Con este trabajo pretendemos demostrar que el juego es lo más importante en la enseñanza aprendizaje; los maestros tenemos un papel importante que jugar el cual debemos de dar a nuestros niños y niñas un ambiente de afectividad y confianza.

Gil Hilda (2007) en su tesis “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemática en niños con dificultades de aprendizaje del 3° grado. La motricidad fina y gruesa en la edad infantil se debe de tener mucho cuidado para

el crecimiento evolutivo de los niños y niñas. Cuando un niño o niña tiene la libertad de jugar incrementa el desarrollo intelectual, la confianza en sí mismo y también su autonomía, con ello estamos educando a niños y niñas con un perfil de ser capaces de avanzar a un futuro mejor.

La mayoría de los maestros no toman interés al juego como aprendizaje es por eso que los alumnos no se motivan para aprender no realizan aprendizajes significativos. Los maestros saben diferentes estrategias, pero no lo realizan otros por falta de tiempo y otros por no cambiar las estrategias, se debe de concientizar a los maestros para una educación eficaz y prospera para el bienestar de los educandos. Tenemos muchos educandos con deficiencias matemáticas porque ellos solo han sido repetitivos sin motivación ni aprendizaje significativo.

José Méndez (2002) en su tesis titulada “La importancia de la planificación de estrategias basadas en el aprendizaje significativo en el rendimiento académico” utiliza las estrategias en base a aprendizajes significativos, donde se recomienda al Ministerio de Educación realizar cursos de actualización docente el cual se tome como referencia el juego

El autor Reyes Asunción (1990) en su tesis titulada “Juegos Didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de las Matemáticas en el nivel medio Superior “analiza los problemas matemáticos el cual se realiza mal la enseñanza aprendizaje, mientras los maestros trabajen solos siempre habrá esa dificultad, pero si trabajaran todos en equipo resultaría mejor para el bien de los estudiantes. García Camino, Luis Javier y Alvario Valdiviezo, Juana Maria (2010 -2011), en su tesis titulada “El juego como estrategia lúdica”. Refieren que los maestros no están en la capacidad de brindar enseñanza mediante el juego, sino que lo realizan en el principio como motivación para entrar a un nuevo tema, pero no como proceso de enseñanza.

Maximiliano y Sotelo Alarcón, Lucy (2002) en su tesis titulada “Los juegos educativos en el aprendizaje matemático en el primer grado de educación primaria en la institución educativa Valentín Paniagua Corazao”. El juego es la participación activa de los estudiantes el cual conllevara a un buen aprendizaje en especial de las matemáticas ya que puede hacer conteos y empezar con las primeras operaciones fundamentales de la matemática.

Yupanqui, María Yanet y Cabrera Roca, Henry (2005) en su tesis titulada “El juego y la socialización de los estudiantes del primer grado de educación primaria de menores de la institución educativa no 51014 “Romeritos” del Cusco. Los padres de familia reprimen mucho a sus niños porque ellos juegan, creen que solo deben de estar con los libros, pero ellos están errados el niño aprende más jugando que estar solamente sentado y leyendo lo mismo ocurre con los docentes que algunos se aburren que los niños y niñas jueguen. Los padres y profesores deben de jugar junto con los niños porque de eso depende el futuro de los nuevos ciudadanos porque sabrán socializarse en el mundo que los rodea.

Ticona Sosa, Nestor Vicente y Luna Tecserupay, Melchor (2004) en su tesis titulada “El juego elemento optimizador del proceso enseñanza aprendizaje en los alumnos de primaria”, los docentes no aplican las estrategias lúdicas porque piensan que pierden el tiempo, pero todo lo contrario estarían ganando un rico aprendizaje en sus alumnos, algunos maestros no conocen actividades lúdicas es por eso que no aplican a sus alumnos

1.3. Teorías relacionadas al tema.

1.3.1. El juego.

El juego es una actividad que todo ser humano aprendió desde sus primeros días de vida. Con el juego conocimos a nuestros mejores amigos también compartimos buenos momentos con nuestra familia, mediante el juego nos conocemos cada vez mejor. El juego es un ejercicio recreativo las cuales tienen sus propias reglas las cuales se deben de respetar. (Huizinga, 1987).

También, el juego es libre y se desarrolla en espacio determinados generando algunas reglas las que se deben de cumplir y que se realiza mediante actitudes positivas o negativas ya sea de alegría o enojo; es por ello, el juego es una acción desinteresada espontánea de la persona, la cual tiene reglas que se tienen que cumplir. (Cagigal, 1996).

El juego es una actividad voluntaria creativa espontánea y sobre todo original es agradable cuando se respeta las reglas de juego, es una actividad convencional.

El juego tiene algunas características como es la socialización, integridad, la libertad tiene reglas que hay que cumplirlas y otros.

El juego infantil solo es para los niños de la misma edad para que ellos les permitan desarrollar su intelecto. Asimismo, la composición del juego es una, reglas, herramientas, reto o desafío, interactividad.

1.3.1.1. Tipos de juegos.

- Juegos populares.- Estos juegos populares tienen sus propias reglas sus propios materiales del lugar donde estén con material del mismo sitio, nunca pasan de moda siguen persistiendo de generación en generación, algunos juegos populares sirven de apoyo para las diferentes capacidades físicas y cualidades motrices de las sesiones de educación física; estos juegos sirven como apoyo a las diferentes sesiones de aprendizaje las cuales se hacen las clases más divertidas y significativas.
- Juegos tradicionales.- Los juegos tradicionales son ligados a una cultura, tradiciones e historia de un pueblo o nación .con el pasar de los tiempos los materiales van siendo cada vez un poco sofisticados pero no pierden su valor cultural. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.
- Juegos de mesa.- Los juegos con tablero, son aquellos que no pasan con el tiempo ejemplo el ajedrez.
- Juegos de naipes.- Utilizan como herramienta central una baraja.
- Videojuego.- Se realizan en una computadora que tienen un ordenador, los video juegos se pueden jugar solos o en pareja.

1.3.1.2. Teorías sobre el juego.

El juego es el conjunto de actividades y es parte del desarrollo del niño(a), es así que (García & Llull, 2009), plantea una serie de teorías:

- a) Exceso de energía.- Se define donde los niños(as) gastan su energía a través del juego, a diferencia que los adultos gastan su energía en actividades múltiples, dichas actividad con el juego del niño(a) son

equivalente.

- b) Relajación.- Los seres humanos realizan una serie de actividades que sirven en el desahogo y agotamiento de las actividades diarias.
- c) Práctica.- El juego es parte esencial en el desarrollo integral de la persona en sus aspectos social, emocional, afectivo, psicológico; donde en esta fase el niño(a) debe desarrollar actividades de juego en movimiento.
- d) Recapitulación.- en esta fase el niño(a) se recrea en los primeros años de vida utilizando el juego como opción principal.
- e) Picoevolutiva de Piaget.- El juego se convierte en reflejo de estructuras mentales, favoreciendo el desarrollo de estructuras mentales nuevas.

1.3.1.3. Juego y movimiento en el aprendizaje.

El juego es indispensable en los niños(as), es por ello, que durante la vida escolar la mente de los estudiantes se convierte en incógnita que en la mayor parte se aprende de manera significativa mediante el juego, pues es una actividad esencial que ocupa el tiempo libre del educando también da respaldo al logro de su desarrollo integral.

Sarlé (1999); nos menciona que en el colegio y en la casa los niños(as) juegan de manera espontánea; pero en la institución educativa los estudiantes tienen un tiempo determinado para jugar o empleado en la hora de receso, en el área de educación física o en actividades no programadas ninguna área curricular; es por ello, que el juego es muy indispensable en la vida cotidiana de los educandos.

El juego sin duda alguna, está involucrado en la actividad escolar, pues, el simple hecho de jugar se convierte en acción que promueve la integración de uno mismo y más con las actividades recreacionales que tienen en su accionar de aprendizaje a través de las actividades que se programan dentro de la educación; es así, que el niño(a) mediante estas actividades generan múltiples situaciones de aprendizaje.

Por ello, el personal directivo, docente y administrativo de la institución educativa debe respetar el juego de los estudiantes porque se expresan de forma espontánea y libre la experiencia que le envuelve en su estructura

mental, más al contrario los docentes deben promover y generar nuevos juegos creativos dando valor significativo a la actividad que desarrollan. (Sarlé, 1999).

1.3.1.4. Dimensiones del juego.

Según (Sarlé, 1999), se propone las siguientes dimensiones en el juego:

- **Motivación:** Es la voluntad para hacer un esfuerzo, por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal o grupales.
- **Participación activa:** La participación activa tiene tres momentos que determina una actividad que es la preparación, el desarrollo y la culminación.
- **Didáctico:** Son momentos de acción que desarrolla actividades de razonamiento.

1.3.2. Aprendizaje significativo.

Este tipo de aprendizaje es donde el estudiante relaciona la nueva información con los que ya tiene, reconstruyendo y reajustando ambas informaciones, es decir la jerarquización de los conocimientos previos conlleva a adquirir nuevas experiencias y conocimientos, que estos permiten reestructurar y modificar. Asimismo, los aprendizajes significativos se dan cuando la nueva información se conecta con otra información relevante que existe en la estructura cognitiva, implicando nuevos conceptos, proposiciones, ideas que estos relevantes de la manera que sean disponibles y claras. (Meza y Neumann, 2009).

Aprendizaje en el cual los contenidos a aprender se relacionan con los conocimientos previos del alumno, de forma que la relación entre ellos sea sustantiva y provoque un aprendizaje constructivo; es muy importante que el alumno tenga una actitud activa hacia el aprendizaje. (MINEDU, 2010)

1.3.3. Tipo de aprendizaje significativo.

Es esencial dentro del aprendizaje significativo considerar dentro de la estructura cognoscitiva el nuevo aprendizaje, pues involucra la evolución y

modificación de los nuevos conocimientos adquiridos que son enlaces en el aprendizaje. (Díaz-Barriga y Hernández, 1999)

Aprendizaje de representaciones; es el aprendizaje elemental es la atribución de determinados símbolos, también es de suma relevancia para el niño(a), donde la palabra significa mucha en la asociación de objetos y símbolos para que el niño(a) pueda relacionar de manera sustantiva y no arbitraria, es decir, a una equivalencia de los conocimientos y contenidos que existen en su estructura cognitiva.

1.3.4. Característica del aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es la medida en que se incorporen datos a la estructura cognitiva donde dichos datos carecen de significado en el estudiante. Asimismo, el aprendizaje significativo, crean los docentes de acuerdo a su entono y realidad de los estudiantes los cuales serán aprendidos e incorporados en la transferencia de su quehacer diario. Cabe resaltar, que el aprendizaje significativo va enlace o conectado con los aprendizajes nuevos, ideas, proposiciones, conceptos, imágenes y objetos; todo este tipo de información adquirida se complementa con la información que ya posee con la finalidad de enriquecerla y así ampliar su panorama de conocimientos concretado en un sentido significativo. (Beltán, 1989)

1.3.5. Ideas de un aprendizaje significativo.

- Los nuevos conocimientos se relacionan con los ya adquiridos.
- Es importante desarrollar un conocimiento amplio y cognitivo para organizar e integran los conocimientos nuevos.
- La información nueva se debe integrar a la estructura mental.
- Aprendizaje mecanicista y significativo no son aprendizajes opuestos.
- Debe darse una participación activa.
- Potenciar el aprendizaje mediante procesos.
- Descubrir el aprendizaje mediante el descubrimiento.
- Utilizar conocimientos previos con el nuevo conjunto de conocimientos.

1.3.6. Teorías sobre aprendizaje.

- **Teoría de Vygotski.-** Estudia la “zona de desarrollo próximo” la cual dice que es la distancia entre el nivel real y el desarrollo potencial, para ello existe dos aspectos importantes que son la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Asimismo, manifiesta que el aprendizaje es un mecanismo fundamental el crecimiento y desarrollo del niño(a). es decir, el aprendizaje se adelanta, por ello, el aprendizaje es la interacción donde produce situaciones colectivas con padres de familia, y entre pares.
- **Teoría de Piaget.-** Nos indica el desarrollo del pensamiento y separa dos procesos el desarrollo y el aprendizaje la cual es la adquisición de habilidades, para Piaget la inteligencia es el instrumento de aprendizaje y también el análisis crítico como también el pensamiento y el lenguaje. Por otro lado, considera que la inteligencia y el pensamiento es de uso activo de la inteligencia y esto implica que la persona piense y este activa y en constante construcción de su inteligencia.
- **Teoría de Ausubel.-** Indica que el aprendizaje significativo se distingue del memorístico y del repetitivo pues juegan un papel importante en los conocimientos previos del estudiante como en la adquisición de los nuevos conocimientos, donde la significatividad relacionan estos dos conceptos con los que ya tiene el estudiante. Por otro lado, constituyen discrepancia donde el aprendizaje escolar se basa en la práctica y la secuencia de elementos que son divididos en partes pequeñas; asimismo Ausubel critica el aprendizaje por descubrimiento como a la enseñanza mecánica tradicional, los cuales resultan en el aprendizaje poco eficaces, es decir, el aprender es saber comprender y tener en cuenta lo que el estudiante ya sabe de lo quiere aprender.

También, considera que la estructura cognitiva es el conjunto que está organizado en ideas y que ya preexisten en el aprendizaje nuevo, donde se establece por subsunción entre el nuevo y anterior de carácter genérico incluyendo sus nuevos conocimientos.

1.3.7. Dimensiones del aprendizaje significativo.

- **Resolución de problemas.-** Proceso mental que permite hacer uso de las experiencias adquiridas para hacerle frente a una situación que es considerada difícil en el acontecer del aprendizaje. (Ausubel, 1983).
- **Habilidades comunicativas.-** Son un conjunto de estrategias verbales y no verbales mediante las cuales las personas llevan a cabo determinados objetivos comunicativos concretos, con la acción comunicativa para relacionarse con una determinada función, pero no siempre con una sola. Las habilidades comunicativas evolucionan con la edad y constituye un sistema de categoría abierto. (Ausubel, 1983).

1.4. Formulación del problema.

1.4.1. Problema general.

¿En qué medida el juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018?

1.4.2. Problemas específicos.

1. ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica mejora la resolución de problemas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018?
2. ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica mejora las habilidades comunicativas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018?

1.5. Justificación del estudio.

La principal actividad es el juego la cual el niño se desenvuelve y despierta el interés y la potencialidad de creatividad el cual se debe trabajar especialmente en los primeros años de vida. Por medio del juego el Infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los niños van teniendo conocimientos y experiencias las cuales conllevaran a un futuro mejor y

significativo para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desenvuelva; también, el juego es importante en la vida emocional del niño para su aprendizaje.

Muchas veces erróneamente pensamos que el niño en la etapa infantil solo juega por jugar, pero es un grave error porque mediante el juego los niños adquieren un crecimiento tanto física, espiritual e intelectualmente; el juego infantil cumple un papel muy importante en el desarrollo del niño el cual llevara a una personalidad de cada uno de ellos, es por eso que el juego es muy importante para la vida del individuo el cual debe ser desde la etapa infantil.

1.6. Hipótesis.

1.6.1. Hipótesis general.

El juego como estrategia metodológica mejora favorablemente el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018

1.6.2. Hipótesis específicas.

1. El juego como estrategia metodológica mejora significativamente la resolución de problemas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.
2. El juego como estrategia metodológica mejora significativamente las habilidades comunicativas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018

1.7. Objetivos.

1.7.1. Objetivo general.

Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.

1.7.2. Objetivos específicos.

1. Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora la resolución de problemas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.
2. Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora las habilidades comunicativas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.

II. MARCO METODOLÓGICO.

2.1. Diseño de investigación.

2.1.1. Diseño

La investigación corresponde a un diseño experimental de nivel pre experimental, donde, a un grupo se administra una prueba previa al tratamiento o estímulo experimental, luego se aplica el tratamiento empleando una prueba posterior. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006).

El esquema para el presente caso, es el siguiente:

G : O1 X O2

Dónde:

G : Grupo de estudiantes de la muestra.

O1 : Medición en el pre test de la variable Aprendizaje significativo

O2 : Medición en el post test de la variable Aprendizaje significativo

2.1.2. Metodología.

Corresponde al enfoque cuantitativo, donde se recolecta datos para probar las hipótesis, asimismo, se confía en la medición de las variables y los instrumentos de investigación. (Bernal, 2010).

También, es un método científico–inductivo; donde las conclusiones surgen de premisas; es así, en el método científico, permite la observación, la clasificación; la derivación y la contrastación.

2.1.3. Tipo de estudio.

Es una investigación aplicada, donde se comprueba teorías científicas constituyendo relaciones empíricas en un campo determinado. Es decir, se identifica por la aplicación de conocimientos en una situación concreta. (McMillan y Schumacher, 2007).

2.2. Variables, Operacionalización.

2.2.1. Variables.

Variable de estudio 1 : Juego como estrategia metodológica.

Dimensiones :
1. Motivación.
2. Participación activa.
3. Didáctico.

Variable de estudio 2 : Aprendizaje significativo.

Dimensiones :
1. Resolución de problemas.
2. Habilidades comunicativas.

2.2.2. Operacionalización de variables.

TITULO: “El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018”

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escalas de Medición
Variable 2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	El aprendizaje significativo es muy importante que ocurra en los educandos ya que sólo así se garantiza que los nuevos conocimientos se adquieran satisfactoriamente y así ampliar cada vez más sus conocimientos.	1. Resolución de problemas.	1.1 Opina sobre los temas tratados.	Escala Ordinal
			1.2 Enfrenta desafíos.	
		2. Habilidades comunicativas.	2.1 Expresión oral.	
			2.2 Diálogo acertado.	

Fuente: Elaboración propia.

2.3. Población y muestra.

2.3.1. Población.

La presente investigación, está constituida por 108 alumnos del 1° “A”, “B”, “C” y “D” grado de Educación Primaria turno mañana.

Tabla N° 01: Población total de estudiantes la Institución Educativa “Valentín Paniagua Corazao”

N°	Grados	Cantidad Alumnos
1.	Primer Grado “A”	27
2.	Primer Grado “B”	27
3.	Primer Grado “C”	27
4.	Primer Grado “D”	27
TOTAL		108

Fuente: Elaboración Propia.

2.3.2. Muestra y Muestreo.

Según (Bernal, 2010) la muestra es parte de la población, también, el muestreo es el no probabilístico.

Tabla N° 02: Muestra de estudiantes la Institución Educativa “Valentín Paniagua Corazao”

N°	Grados	Cantidad Alumnos
1.	Primer Grado “A”	27
2.	Primer Grado “D”	27
TOTAL		54

Fuente: Elaboración Propia.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

La técnica es una aplicación que adquiere un ser humano con la finalidad de resolver problemas prácticos y repetitivos de la vida. (Caballero, 2011).

En la presente investigación se utilizó la técnica de la Observación. Donde, el instrumento es el medio físico que se vale para recolectar información y como

instrumento la Guía de Observación para medir la variable Aprendizaje Significativo el cual consta de 20 reactivos, distribuidos en sus dimensiones: resolución de problemas y habilidades comunicativas. (Flores, 2008).

2.4.1. Validez de los instrumentos.

El instrumento fue sometido a juicio de expertos, por profesionales de la educación con grado de doctora y de amplia experiencia en el campo educativo, cuyo promedio de valoración de validez del instrumento fue 85% en el caso de la variable Aprendizaje Significativo.

Tabla N° 03: Escala de medición de las variables

Variable	El juego como estrategia metodológica (independiente)	Aprendizaje significativo (dependiente)
Tipo	Cualitativa Ordinal	Cualitativa Ordinal
Escala de medición	Ordinal.	Ordinal.
Categoría	Se aplica, No se aplica La variable sólo se manipula no se mide.	Bajo, intermedio, alto

2.4.2. Confiabilidad de los instrumentos.

La confiabilidad es la capacidad del instrumento donde se mide la consistente interna (grado de parecido o semejanza entre las preguntas) y la estabilidad temporal (capacidad del instrumento). (Kaplan y Saccuzzo, 2006).

Tabla N°04: Rangos para interpretación del coeficiente Alpha de Cronbach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Tabla N° 05: Estadísticos de fiabilidad para la variable Aprendizaje Significativo

Dimensión / Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
D1: Resolución de problemas	0,679	10
D2: Habilidades comunicativas	0,615	10
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	0,737	20

FUENTE: Elaboración propia

Se observa valores obtenidos para el coeficiente Alpha de Cronbach de la variable Aprendizaje Significativo, así como para sus dimensiones ubicándose sobre a base de 0,7 lo es decir, el instrumento es aceptable.

2.5. Métodos de análisis de datos.

La observación en aula, permitirá recabar información sobre un acontecimiento o fenómeno tal como este se da en el aula; asimismo esta técnica conduce nos permite visualizar el desconocimiento de la técnica de participación grupal y, por tanto, sus erros y/o falencias en el aprendizaje significativo.

Los datos recabados fueron organizados en una base de datos mediante el software Excel 2013, cuyos resultados fueron descritas haciendo uso de tablas y gráficos estadísticos generados por el software IBM SPSS 22, por tanto, para el análisis de datos se recurrió a la prueba T de Student para muestras pareadas, haciendo uso para ello del software IBM SPSS 22.

2.6. Aspectos éticos.

Para el presente trabajo de investigación, se tomaron en cuenta aspectos éticos esenciales como: autorización para la aplicación del instrumento, normas APA, artículos consultados, referencias bibliográficas, etc., los cuales permitieron no caer en plagios; finalmente, se cuidó la propiedad y autenticidad del trabajo, velando por la confidencialidad y anonimato de la información obtenida por los encuestadores.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación de resultados para el pre test y post test.

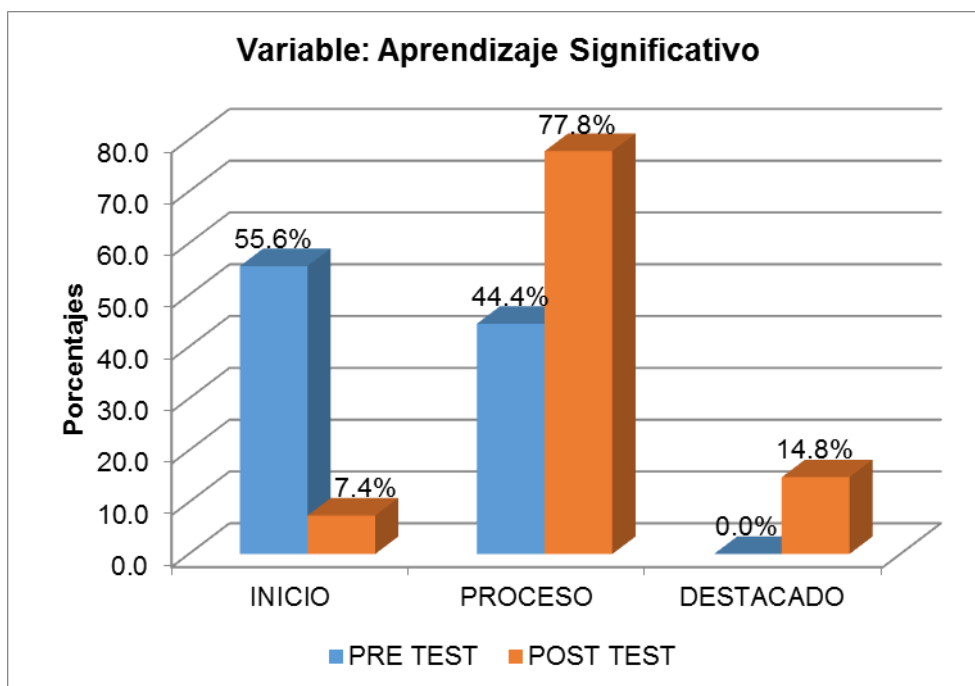
3.1.1. Resultados para la variable Aprendizaje significativo.

Tabla N° 06: Variable Aprendizaje significativo.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post Test
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	INICIO	Frecuencia	15	2
		Porcentaje	55.6%	7.4%
	PROCESO	Frecuencia	12	21
		Porcentaje	44.4%	77.8%
	DESTACADO	Frecuencia	0	4
		Porcentaje	0.0%	14.8%
TOTAL		Frecuencia	27	27
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Guía de Observación.

Gráfico N° 01: Variable Nivel de Comprensión Lectora.



Fuente: Guía de Observación.

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la variable Aprendizaje de Significativo obtenido por los estudiantes en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 55.6% se ubican en la categoría Inicio y el 44.4% en la categoría Proceso del aprendizaje significativo, mientras que en el post test el 7.4% en la categoría Inicio, el 77.8% en la categoría Proceso y el 14.8 en la categoría Destacado del aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo tuvo una mejora significativa, tras la implementación del juego como estrategia metodológica, pues los estudiantes lograron un rendimiento alto en el post test ubicándose en la categoría de proceso, pasando de la categoría de inicio a proceso en la que se encontraban inicialmente, dando a entender que el juego como estrategia metodológica es de suma importancia y ayuda a los estudiantes a mejorar su aprendizaje significativo.

3.1.2. Resultados para las dimensiones de la variable Aprendizaje Significativo.

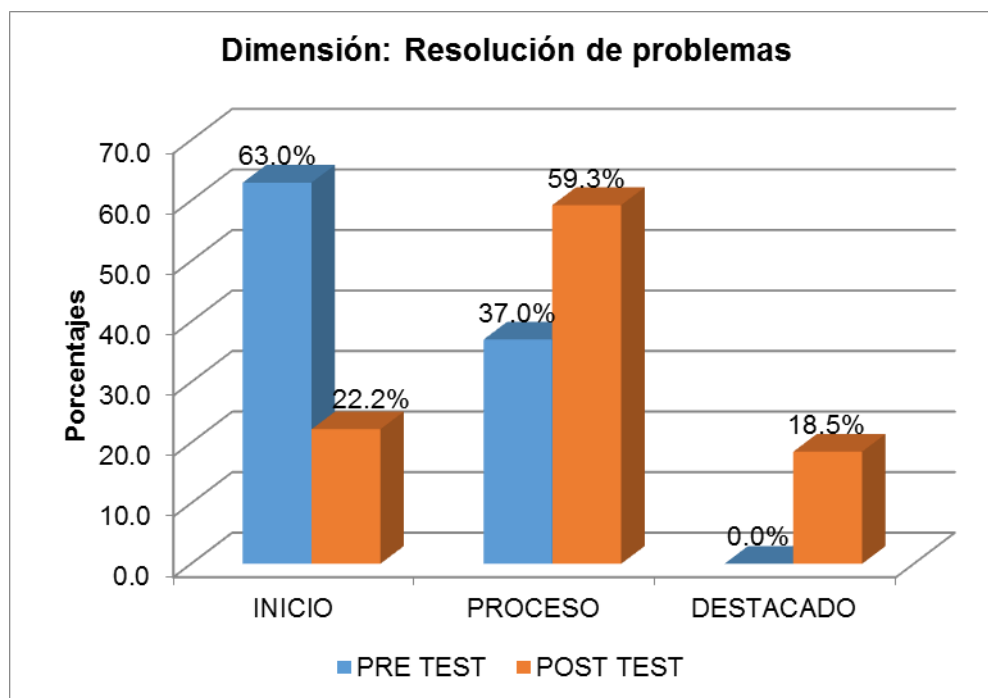
a) Resultados para la dimensión Resolución de problemas.

Tabla N° 07: Dimensión Resolución de Problemas.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post Test
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	INICIO	Frecuencia	17	6
		Porcentaje	63.0%	22.2%
	PROCESO	Frecuencia	10	16
		Porcentaje	37.0%	59.3%
	DESTACADO	Frecuencia	0	5
		Porcentaje	0.0%	18.5%
TOTAL		Frecuencia	27	27
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Guía de Observación.

Gráfico N° 02: Dimensión Resolución de Problemas.



Fuente: Guía de Observación.

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la dimensión resolución de problemas obtenido por los estudiantes en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 63.0% se ubica en la categoría de Inicio y el 37.0% en la categoría proceso de la resolución de problemas, mientras que en el post test el 22.2% en la categoría de inicio, el 59.3 en la categoría Proceso y el 18.5% en la categoría Destacado de la dimensión resolución de problemas.

Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica tuvo una incidencia significativa en la dimensión resolución de problemas; donde la prueba del post test visualiza que la mayoría de estudiantes se encuentran en la categoría proceso.

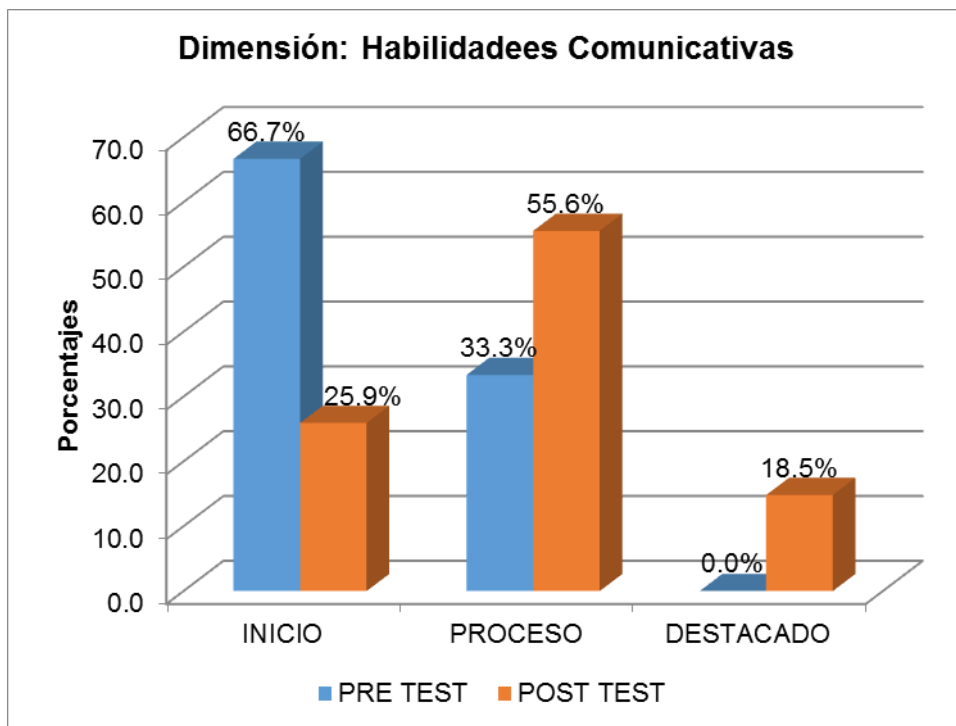
b) Resultados para la dimensión habilidades comunicativas.

Tabla N° 08: Dimensión Habilidades Comunicativas.

			PRUEBA	
			Pre Test	Post Test
HABILIDADES COMUNICATIVAS	INICIO	Frecuencia	18	7
		Porcentaje	66.7%	0.0%
	PROCESO	Frecuencia	9	15
		Porcentaje	33.3%	0.0%
	DESTACADO	Frecuencia	0	5
		Porcentaje	0.0%	18.5%
TOTAL		Frecuencia	27	27
		Porcentaje	100.0%	100.0%

Fuente: Guía de Observación.

Gráfico N° 03: Dimensión Habilidades Comunicativas.



Fuente: Guía de Observación.

Análisis e interpretación

En la tabla y gráfico, se presentan los resultados para la dimensión habilidades comunicativas obtenido por los estudiantes en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 66.7% se encuentran en la categoría Inicio y el 33.3% se encuentra en la categoría Proceso de la dimensión habilidades comunicativas, mientras que en el post test el 25.9% se encuentra en la categoría Inicio, el 55.6% se encuentra en la categoría Proceso y el 18.5% se encuentra ubicado en la categoría destacado de la dimensión habilidades comunicativas.

Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica tuvo una incidencia significativa en la dimensión habilidades comunicativas; donde la prueba del post test visualiza que la gran mayoría de los estudiantes se encuentran en la categoría proceso.

Tabla N° 09: Estadísticos para la variable Aprendizaje Significativo.

Dimensiones / Variable	Pre Test					Post Test				
	N	Min	Max	Media	D.E.	N	Min	Max	Media	D.E.
Resolución de problemas	27	5	7	3.9	1.6	27	7	12	10.0	2.8
Habilidades comunicativas	27	3	5	3.1	1.2	27	5	9	6.7	2.2
Aprendizaje Significativo	27	8	12	7.0	2.8	27	12	19	16.7	5.0

Fuente: Instrumento Guía de Observación.

Análisis e interpretación

En la tabla, se observa los estadísticos obtenidos para el pre test y post test para la variable Aprendizaje Significativo y sus dimensiones, siendo las medias de 7.0 y 16.7 puntos para variable Aprendizaje Significativo en la prueba pre test y post test, mientras para la dimensión resolución de problemas 3.9 y 10.0; para la dimensión habilidades comunicativas 3.1 y 6.7.

3.2. Prueba de Hipótesis.

a) Prueba de hipótesis general.

Tabla N° 10: Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la variable Aprendizaje Significativo.

Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
17.9	3.8	0.6	12.6	15.3	21.5	26	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la variable Aprendizaje Significativo son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la variable Aprendizaje Significativo no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d_0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	
	Valor calculado $t = 21,5$	
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la variable Aprendizaje Significativo no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la variable. El aprendizaje significativo se debe al juego como estrategia metodológica y no al azar.	

b) Prueba de hipótesis específicos.

Tabla N° 11: Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión Resolución de Problemas del Aprendizaje Significativo.

Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
9.1	3.7	1.4	5.2	7.9	17.1	26	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Resolución de Problemas del Aprendizaje Significativo son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Resolución de Problemas del Aprendizaje Significativo no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d_0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	
	Valor calculado $t = 17.1$	
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la dimensión Resolución de Problemas del Aprendizaje Significativo no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la dimensión Resolución de Problemas del Aprendizaje Significativo se deben al juego como estrategia metodológica y no al azar.	

Tabla N° 12: Prueba de hipótesis para la diferencia de medias entre el pre test y post test para la dimensión Habilidades Comunicativas del Aprendizaje Significativo.

Diferencias emparejadas					T	gl	Sig. (bilateral)
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
8.6	1.3	0.4	4.3	6.0	19.3	26	,000

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: Los promedios de los puntajes obtenidos para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Habilidades Comunicativas del Aprendizaje Significativo son iguales ($H_0: \mu_d = 0$)	
	Ha: Los promedios de los puntajes obtenidos para para el pre test y pos test en el grupo de estudio para la dimensión Habilidades Comunicativas del Aprendizaje Significativo no son iguales ($H_a: \mu_d \neq 0$)	
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$	
Estadígrafo de contraste	$t = \frac{\bar{d} - \mu_{d_0}}{s_{\bar{d}}}$; donde $\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$ $s_{\bar{d}} = \frac{s_d}{\sqrt{n}}$	Valor calculado $t = 19.3$
Valor p calculado	$p = 0,00$	
Conclusión	Como $p < 0,05$, rechazamos la hipótesis nula de igual de medias y concluimos que las medias poblacionales de los puntajes obtenidos en el pre test y pos test para la dimensión Habilidades Comunicativas no son estadísticamente equivalentes, podemos afirmar con un nivel de significatividad del 5% que la diferencia de puntos a favor de los resultados del pos test en la dimensión Habilidades Comunicativas del Aprendizaje Significativo se deben al juego como estrategia metodológica y no al azar.	

3.3. Comparación de resultados de las pruebas pre test y post test.

Tabla N° 13: Comparación de resultados entre los resultados del pre y post test.

Dimensiones / Variable	Pre Test	Post Test	Diferencia
D1: Resolución de problemas	3.9	10.0	6.1
D2: Habilidades Comunicativas	3.1	6.7	3.6
Aprendizaje Significativo	7.0	16.7	9.7

Tabla N° 14: Magnitud de efecto entre los resultados del pre y post test.

Variable / Dimensiones	Diferencia de Medias	Desviación Agrupada	Tamaño de Efecto
Aprendizaje Significativo	9.7	3.8	2.7
D1: Resolución de problemas	6.1	3.7	2.7
D2: Habilidades Comunicativas	3.6	1.3	1.7

Análisis e interpretación

En la tabla, se aprecia el tamaño del efecto producido por la variable Juego como estrategia metodológica sobre la variable aprendizaje significativo, obteniendo valores que superan las dos décimas, el cual se ubica en la categoría de efecto aceptable; así como, para sus respectivas dimensiones mostrando valores de tamaño similar d efecto

IV. DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados recabados en la investigación presente, se puede expresar dentro de la hipótesis general, que el juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018; se aprecia que en el pre test el 55.6% se ubican en la categoría Inicio y el 44.4% en la categoría Proceso del aprendizaje significativo, mientras que en el post test el 7.4% en la categoría Inicio, el 77.8% en la categoría Proceso y el 14.8 en la categoría Destacado del aprendizaje significativo..

Asimismo, en la Tabla N° 13 se aprecia que existe una diferencia de 9.7 puntos entre los promedios de las puntuaciones para la variable aprendizaje significativo entre la prueba de pres test y post test, favorable a este último, cuya diferencia es significativa al 5% y que se evidencia un efecto grande con se observa en la Tabla N° 14.

Huamán Ponce, Luís Carlos y Periche Diaz, Giuliana Elizabeth (2009) en la tesis titulada: “La motivación y su influencia en el aprendizaje significativo” en esta investigación se nota de que los alumnos que fueron como del grupo experimental salieron con calificaciones altas y los que no estaban con calificaciones muy bajas En las últimas evaluaciones censales que realizo el Ministerio de Educación nos da a conocer que los estudiantes no tienen la capacidad de discernir, pensar y resolver problemas matemáticos, porque solo somos repetitivos y no enseñamos con estrategias lúdicas y bien concretizadas.

Es de suma importancia que el juego a través de la implementación de estrategias metodológicas mejora el desarrollo de aprendizaje significativo de los estudiantes en los diferentes niveles y grados de la Educación Básica Regular.

En las hipótesis específicas planteadas donde el juego como estrategia metodológica mejora significativamente las dimensiones resolución de problemas y habilidades comunicativas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018. Los resultados recabados en la dimensión resolución de problemas obtenido por los estudiantes en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 63.0% se ubica en la categoría de Inicio y el 37.0% en la categoría proceso de la resolución

de problemas, mientras que en el post test el 22.2% en la categoría de inicio, el 59.3 en la categoría Proceso y el 18.5% en la categoría Destacado de la dimensión resolución de problemas y para la dimensión habilidades comunicativas obtenido por los estudiantes en el pre test y post test por categorías, se aprecia que en el pre test el 66.7% se encuentran en la categoría Inicio y el 33.3% se encuentra en la categoría Proceso de la dimensión habilidades comunicativas, mientras que en el post test el 25.9% se encuentra en la categoría Inicio, el 55.6% se encuentra en la categoría Proceso y el 18.5% se encuentra ubicado en la categoría destacado de la dimensión habilidades comunicativas.

Por otro lado, la prueba de hipótesis muestra diferencias de 9.7, 6.1 y 3.6 puntos a favor de la prueba de post test, dichas diferencias producen un efecto grande; donde el aprendizaje significativo se mejora significativamente en los niños(as) de la muestra en estudio.

Los resultados visualizados en la investigación presente, tienen similitud con el trabajo de Harf (2013) nos menciona que el juego es una actividad espontánea en los niños(as), la función del docente es guiar, sugerir, proponer a que jueguen con otros niños(as); asimismo la conciencia metacognitiva se desarrolla entre la memoria semántica y el procedimental, con una base primordial que es el aprender a aprender y donde el niño pueda comprender.

También, Carrillo Rodríguez, Laura Aracelli y Galvez Carlos, Asunción (2009) en su tesis titulada “Desarrollo de estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje para el rendimiento académico en el área de matemáticas de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la institución educativa N° 80400 del distrito de Jequetepeque”. En los diferentes países se tiene el mismo problema porque cuando son evaluados los alumnos obtienen bajos resultados en especial matemáticas, si ellos cambiarían sus estrategias utilizando como prioridad el juego los alumnos tendrían altas calificaciones en todas las áreas.

Finalmente, Huamán Ponce, Luís Carlos y Periche Diaz, Giuliana Elizabeth (2009) en la tesis titulada: “La motivación y su influencia en el aprendizaje significativo” en esta investigación se nota de que los alumnos que fueron como del grupo experimental salieron con calificaciones altas y los que no estaban con calificaciones muy bajas

En las últimas evaluaciones censales que realizó el Ministerio de Educación nos da a conocer que los estudiantes no tienen la capacidad de discernir, pensar y resolver problemas matemáticos, porque solo somos repetitivos y no enseñamos con estrategias lúdicas y bien concretizadas.

V. CONCLUSIONES

- Primero:** Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica permite mejorar significativamente la variable aprendizaje significativo, obteniendo un 16.7 puntos a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestra en la tabla N° 13, siendo el tamaño de efecto 2.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test. Lo cual evidencia la importancia del juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo.
- Segundo:** Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica permite mejorar significativamente la dimensión resolución de problemas, obteniendo un 10.0 puntos a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestra en la tabla N° 13, siendo el tamaño de efecto 2.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test.
- Tercero:** Los resultados muestran que el juego como estrategia metodológica permite mejorar significativamente la dimensión habilidades comunicativas, obteniendo un 6.7 puntos a favor de los resultados del post test, con una significatividad estadística del 5% como se muestra en la tabla N° 13, siendo el tamaño de efecto 1.7 puntos que representa una diferencia grande entre los puntajes obtenidos en el pre test y post test. Donde la implementación del juego como estrategia metodológica incrementa notablemente el aprendizaje significativo en los en los estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

- Primero:** Se recomienda a la Unidad de Gestión Educativa Cusco, implementar programas basados en el juego dentro de la currícula nacional, para así obtener aprendizajes significativos en los estudiantes de nuestro país.
- Segundo:** Se recomienda al Director de la Institución Educativa establecer la motivación como parte del desarrollo metodológico de las sesiones de clase en las instituciones educativas, para propiciar mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes.
- Tercero:** Se recomienda al Director de la Institución Educativa propiciar la participación activa de los estudiantes para generar aprendizajes significativos en todas las áreas a desarrollar en la escuela; así como implementar dentro de la didáctica educativa, su aplicación y ejecución de juegos dentro del desarrollo de las sesiones de clase, de forma que se promueva el interés y por ende el mejor desarrollo académico y personal de los estudiantes.

VII. REFERENCIAS

- Ausubel, D. P., (1983). "Psicología educativa", editorial Trillas-México.
- Beltrán, J. (1989). Aprender a aprender: Desarrollo de estrategias cognitivas. Madrid: Cincel.
- Bernal, E. (2010). Metodología de la Investigación Científica. Editorial. UNMSM. Lima- Perú.
- Cagigal, E. (1996). Estrategias del aprendizaje", Madrid España Santillana
- Díaz-Barriga, A. y Hernández, R. (1999). Estrategias para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. (2ª ed.). México: Mc. Graw Hill. 160.
- Flores, J. (2008). Construyendo la tesis universitaria. Guía didáctica. Perú. Garden Graf S.R.L.
- García, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. España: Editex.
- Harf, R. (10 de octubre de 2018). Educar Recursos. Obtenido de <https://www.educ.ar/recursos/118706/el-juego-y-la-escuela>
- Hernández. C., Fernández, L. & Baptista, C. (2006). Metodología de la investigación científica. México: McGrawHil
- Huizinga, P. (1987). Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje. Buenos Aires. Noveduc
- Kaplan y Saccuzzo (2006). Metodología de la investigación científica. -Lima: Editorial San Marcos.

McMillan, A. y Schumacher, R. (2007). Métodos de investigación social, Buenos Aires Edit. Moharra.

Meza, U. y Neumann, O. (2009). Estrategias metodológicas utilizadas por los educadores básicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en 1 básico en la escuela Pedro de Valdivia de Temuco. Chile: Universidad Católica de Temuco.

Ministerio de Educación. (2010) Diseño Curricular Nacional. Segunda Ed. Lima: editorial MV FENIX E.I.R.L. Perú S.A. pp.52-53 Resolución Ministerial N° 0440-2008-ED.

Sarlé, P. M. (1999). Juego y aprendizaje escolar: Los rasgos del juego en la Educación Infantil. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.

ANEXOS

- Anexo N° 01:** Matriz de Consistencia de la Investigación.
- Anexo N° 02:** Matriz de Operacionalización de Variables.
- Anexo N° 03:** Matriz de Instrumentos de Recolección de Datos.
- Anexo N° 04:** Instrumentos.
- Anexo N° 05:** Ejemplares de los Instrumentos Aplicados.
- Anexo N° 06:** Validación de Juicio de Expertos.
- Anexo N° 07:** Constancia de Aplicación de los Instrumentos.
- Anexo N° 08:** Data.

Anexo N° 01

Matriz de consistencia de la investigación.

TITULO: “El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018”

AUTORA: Br. Maribel Tisoc Puma

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE / DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>Problema General ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018?</p> <p>Problemas Específicos. 1. ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica mejora la resolución de problemas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa</p>	<p>Objetivo General. Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.</p> <p>Objetivos Específicos. 1. Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora la resolución de problemas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa</p>	<p>Hipótesis General. El juego como estrategia metodológica mejora favorablemente el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018</p> <p>Hipótesis Específicos. 1. El juego como estrategia metodológica mejora significativamente la resolución de problemas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa</p>	<p>VARIABLE DE ESTUDIO 1 Implementación de la comunicación visual.</p> <p>DIMENSIONES. 1. Motivación 2. Participación activa 3. Didáctica</p> <p>VARIABLE DE ESTUDIO 2 Comprensión lectora.</p>	<p>Tipo: Investigación aplicada.</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población. 108 alumnos del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018</p> <p>Muestra: 54 alumnos del primer grado “A” y “D” del nivel primario de la Institución</p>

<p>Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018?</p> <p>2. ¿En qué medida el juego como estrategia metodológica mejora las habilidades comunicativas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018?</p>	<p>Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.</p> <p>2. Determinar en qué medida el juego como estrategia metodológica mejora las habilidades comunicativas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.</p>	<p>Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.</p> <p>2. El juego como estrategia metodológica mejora significativamente las habilidades comunicativas de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018.</p>	<p>DIMENSIONES.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Resolución de problemas. 2. Habilidades comunicativas. 	<p>Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018</p> <p>Técnicas e instrumentos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación - Guía de observación <p>Método y análisis de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - SPSS versión 20 - Microsoft Excel - Análisis cuantitativo - Tablas y gráficos estadísticos - Prueba de hipótesis.
---	---	---	---	--

Anexo N° 02

Matriz de Operacionalización de variables.

TITULO: “El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018”

AUTORA: Br. Maribel Tisoc Puma

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
El juego como estrategia metodológica	<p style="text-align: center;">Dimensión: Motivación.</p> <p>Es la voluntad para hacer un esfuerzo, por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la capacidad del esfuerzo para satisfacer alguna necesidad personal o grupal. (Sarlé, 1999).</p>	
	<p style="text-align: center;">Dimensión: Participación activa</p> <p>La participación activa tiene tres momentos que determina una actividad que es la preparación, el desarrollo y la culminación. (Sarlé, 1999).</p>	
	<p style="text-align: center;">Dimensión: Didáctico</p> <p>Son momentos de acción que desarrolla actividades de razonamiento. (Sarlé, 1999).</p>	
<p style="text-align: center;">Aprendizaje significativo</p> <p>Este tipo de aprendizaje es donde el estudiante relaciona la nueva información con los que ya tiene, reconstruyendo y reajustando ambas</p>	<p style="text-align: center;">Dimensión: Resolución de problemas.</p> <p>Proceso mental que permite hacer uso de las experiencias adquiridas para hacerle frente a una situación que es considerada difícil en el acontecer del aprendizaje. (Ausubel, 1983).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Opina sobre los temas tratados. • Enfrenta desafíos

<p>informaciones, es decir la jerarquización de los conocimientos previos conlleva a adquirir nuevas experiencias y conocimientos, que estos permiten reestructurar y modificar.</p> <p>(Ausubel, 1983).</p>	<p>Dimensión: Habilidades comunicativas</p> <p>Son un conjunto de estrategias verbales y no verbales mediante las cuales las personas llevan a cabo determinados objetivos comunicativos concretos, con la acción comunicativa para relacionarse con una determinada función, pero no siempre con una sola. Las habilidades comunicativas evolucionan con la edad y constituye un sistema de categoría abierto.</p> <p>(Ausubel, 1983).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión oral • Diálogo acertado
---	--	--

Fuente: Elaboración propia.

Anexo N° 03

Matriz de instrumentos de recolección de datos.

TITULO: “El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018”

AUTORA: Br. Maribel Tisoc Puma

Anexo N° 03 – A (Variable de estudio 2: Aprendizaje significativo)

Dimensiones	Indicadores	Peso %	N° de Ítems	Ítems / Reactivos	Criterios de Evaluación
1. Resolución de problemas.	1.1 Opina sobre los temas tratados.	50.0%	10	1. El niño participa de los juegos propuestos 2. El niño pide repetir los juegos 3. El niño comparte los materiales con sus compañeros 4. El niño asocia los juegos con más de un área 5. Resuelve problemas ocasionados por su persona.	Siempre=2 A veces=1 Nunca=0
	1.2 Enfrenta desafíos.			6. Resuelve preguntas en un tiempo determinado. 7. Emite juicios críticos de un problema. 8. Formula conclusiones de su entorno. 9. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as). 10. Defiende su punto de vista.	
2. Habilidades comunicativas	2.1 Expresión oral.	50.0%	10	11. Identifica sus habilidades para comunicarse. 12. Hace uso de técnicas para comunicarse. 13. Identifica información adecuada para comunicarse. 14. Valora la información que se le facilita. 15. Se expresa de manera clara y oportuna.	Siempre=2 A veces=1 Nunca=0
	2.2 Diálogo acertado.			16. Tiene facilidad para expresarse. 17. Reconoce tiempos y espacios para comunicarse. 18. Respeta los signos de puntuación para expresarse. 19. Interpreta textos icono – verbales. 20. Incrementa palabras nuevas en su vocabulario.	
TOTAL		100.0%	20		

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO**

Esta guía de observación tiene 20 ítems relacionados con el aprendizaje significativo de los estudiantes, esta guía se aplica antes y después de la implementación del juego como estrategia metodológica.

Edad: _____ Grado: _____

Dimensiones	Ítems / Reactivos	Criterios de Evaluación		
		Nunca	A veces	Siempre
1. Resolución de problemas.	1. El niño participa de los juegos propuestos			
	2. El niño pide repetir los juegos			
	3. El niño comparte los materiales con sus compañeros			
	4. El niño asocia los juegos con más de un área			
	5. Resuelve problemas ocasionados por su persona.			
	6. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.			
	7. Emite juicios críticos de un problema.			
	8. Formula conclusiones de su entorno.			
	9. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).			
	10. Defiende su punto de vista.			
2. Habilidades comunicativas.	11. Identifica sus habilidades para comunicarse.			
	12. Hace uso de técnicas para comunicarse.			
	13. Identifica información adecuada para comunicarse.			
	14. Valora la información que se le facilita.			
	15. Se expresa de manera clara y oportuna.			
	16. Tiene facilidad para expresarse.			
	17. Reconoce tiempos y espacios para comunicarse.			
	18. Respeta los signos de puntuación para expresarse.			
	19. Interpreta textos icono – verbales.			
	20. Incrementa palabras nuevas en su vocabulario.			

Anexo N° 05

Ejemplares de los Instrumentos Aplicados.



GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Esta guía de observación tiene 20 ítems relacionados con el aprendizaje significativo de los estudiantes, esta guía se aplica antes y después de la implementación del juego como estrategia metodológica.

Edad: 7 años Grado: 1° "D"

Dimensiones	Ítems / Reactivos	Criterios de Evaluación		
		Nunca	A veces	Siempre
1. Resolución de problemas.	1. El niño participa de los juegos propuestos		X	
	2. El niño pide repetir los juegos		X	
	3. El niño comparte los materiales con sus compañeros			X
	4. El niño asocia los juegos con más de un área			X
	5. Resuelve problemas ocasionados por su persona.			X
	6. Resuelve preguntas en un tiempo determinado.			X
	7. Emite juicios críticos de un problema.		X	
	8. Formula conclusiones de su entorno.			X
	9. Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).			X
	10. Defiende su punto de vista.		X	
2. Habilidades comunicativas.	11. Identifica sus habilidades para comunicarse.		X	
	12. Hace uso de técnicas para comunicarse.			X
	13. Identifica información adecuada para comunicarse.			X
	14. Valora la información que se le facilita.			X
	15. Se expresa de manera clara y oportuna.			X
	16. Tiene facilidad para expresarse.			X
	17. Reconoce tiempos y espacios para comunicarse.			X
	18. Respeta los signos de puntuación para expresarse.			X
	19. Interpreta textos icono – verbales.			X
	20. Incrementa palabras nuevas en su vocabulario.			X

Anexo N° 06

Validación de Juicio de Expertos.

INSTRUMENTO DE VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres del Experto: **Dra. CAVIEDES CCOYORI ELIZABETH**
- 1.2. Cargo e institución donde labora: **COORDINADORA DE IE PRIVADA**
- 1.3. Nombre del instrumento de evaluación: **GUÍA DE OBSERVACIÓN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**
- 1.4. Título: **"El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018"**
- 1.5. Autora del instrumento: **Br. TISOC PUMA, MARIBEL**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de la ciencia y tecnología					✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad					✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognitivas					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos de la Tecnología Educativa.					✓
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones					✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

II. OPINION DE APLICABILIDAD: *Procede su aplicación*

III. PROMEDIO DE VALORACION: 85%

<i>Cusco, 05/11/2018</i>	<i>40432675</i>	<i>[Firma]</i> Dra. Elizabeth Caviedes Ccoyori DOCTORA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN DNI: 40432675	<i>98441279</i>
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Anexo N° 07

Constancia de Aplicación de los Instrumentos.



INSTITUCION EDUCATIVA
“VALENTIN PANIAGUA CORAZAO”
Todos Juntos por un Buen Año Escolar



INSTITUCION EDUCATIVA VALENTIN PANIAGUA CORAZAO

“Año del de Diálogo y la Reconciliación Nacional”

CONSTANCIA

LA QUE SUSCRIBE:

**SUB DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA VALENTIN PANIAGUA
CORAZAO:**

Hace constar que; la Prof. MARIBEL TISOC PUMA, estudiante de la escuela de Post Grado de la Universidad Cesar Vallejo, ha aplicado la **ENCUESTA DE INVESTIGACIÓN** en la Tesis: El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje de los alumnos del primer grado del nivel primario de la institución Educativa Valentín Paniagua Corazao.

Se le expide la presente, a solicitud verbal del interesado, para los fines que crea por conveniente.

Cusco, 02 de Octubre del 2018

CUSCO - PERU



Martha la T.

Calle Matará N° 339 Teléf.: 084-239608 - 084-252184 - Cusco - Perú

Anexo N° 08

Data.

Variable: Aprendizaje Significativo																				
D1: Resolución de problemas										D2: Habilidades Comunicativas										
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0
2	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
3	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
4	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
5	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0
6	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
7	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
8	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
9	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
10	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0
11	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
12	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
13	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
14	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
15	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
16	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
17	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
18	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0
19	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
20	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0
21	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
22	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
23	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
24	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0
25	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
26	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1
27	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0

Variable: Aprendizaje Significativo																				
D1: Resolución de problemas										D2: Habilidades Comunicativas										
Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



ESCUELA DE POSGRADO


UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO
INSTITUCIONAL UCV**

Yo, MARIBEL TISOC PUMA, identificada con DNI N° 23893283 egresada del Programa Académico de **MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA** de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, no autorizo la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de no autorización:

La Universidad en donde realicé dicha investigación solamente me ha dado la autorización para realizar la investigación, pero no para publicar los resultados a través de ningún medio.


Maribel TISOC PUMA

DNI N° 23893283



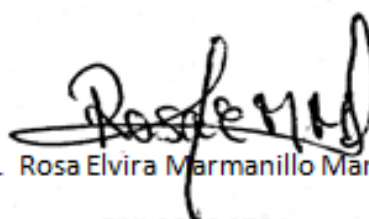
Trujillo, 30 de Noviembre del 2018

**ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD
DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV**

Yo, Dra. Rosa Elvira Marmanillo Manga Docente de la experiencia curricular de desarrollo del trabajo de investigación 2018 II; y revisor del trabajo académico titulado “El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018”, del estudiante TISOC PUMA, MARIBEL he constado por medio del uso de la herramienta turnitin lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 25 % verificable en el **Reporte de Originalidad** del programa turnitin grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la **Universidad Cesar Vallejo**.

Cusco 5 de diciembre del 2018.



Dra. Rosa Elvira Marmanillo Manga

DNI 23924721