



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

Los juegos y el logro de la competencia construye su identidad en
estudiantes de segundo ciclo de los Pronoei, Lima, 2019

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial

AUTOR:

Br. Rosa Angelita Alva Huamán (ORCID: 0000-0003-0214-2814)

ASESOR:

Dr. Fernando Eli Ledesma Pérez (ORCID: 0000-0003-4572-1381)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LIMA – PERÚ

2020

Dedicatoria

A Dios, por la vida; a mi Madre María Huamán, que me acompaña desde el cielo y a mi hija, Alexandra, por su amor, abnegación y presencia durante mi consolidación profesional.

Agradecimiento

Al personal directivo, docente y administrativo de la Universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad de enriquecerme profesionalmente y lograr mi licenciatura en Educación.

Página del jurado

Declaratoria de autenticidad

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	12
Método	22
2.1 Diseño	22
2.2 Variables y operacionalización	22
2.3 Población y muestra	25
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
2.5 Procedimiento	27
2.6 Método de análisis de datos	28
2.7 Aspectos éticos	28
III. Resultados	29
3.1 Resultados descriptivos	29
3.1.2 Competencias construye su identidad	30
3.2 Resultados inferenciales	31
3.2.1 Prueba de normalidad	31
3.2.2 Contrastación de hipótesis	32
IV. Discusión	37
V. Conclusiones	41
VI. Recomendaciones	42
VII. Referencias	43
Anexos	46
Anexo 1: Instrumentos	47
Anexo 2: Consentimiento informado	49
Anexo 3: Autorización de las instituciones educativas	51
Anexo 4: Confiabilidad	54

Anexo 5: Juicio de expertos	58
Anexo 6: Acta de originalidad	71
Anexo 7: Autorización para la versión final del trabajo de investigación	73
Anexo 8: Autorización de publicación de tesis	74

Índice de tablas

Tabla 1	Operacionalización de la variable juegos	23
Tabla 2	Operacionalización de la variable competencia construye su identidad	24
Tabla 3	Distribución de la población	25
Tabla 4	Fiabilidad de la variable juegos	27
Tabla 5	Fiabilidad de la variable competencia construye su identidad	27
Tabla 6	Juicio de expertos	27
Tabla 7	Distribución de los niveles de la variable juegos	29
Tabla 8	Distribución de los niveles de la variable construye su identidad	30
Tabla 9	Prueba de normalidad	31
Tabla 10	Correlación entre los juegos y la competencia construye su identidad	32
Tabla 11	Correlación entre la dimensión afectiva y la competencia construye su identidad	33
Tabla 12	Correlación entre la dimensión social y la competencia construye su identidad	34
Tabla 13	Correlación entre la dimensión cognitiva y la competencia construye su identidad	35
Tabla 14	Correlación entre la dimensión motora y la competencia construye su identidad	36

Índice de figuras

Figura 1	Niveles de la variable juegos	29
Figura 2	Niveles de la variable competencia construye su identidad	30

Resumen

El estudio que tiene como título: *Los juegos y el logro de la competencia construye su identidad en estudiantes de segundo ciclo de los Pronoei, Lima, 2019*, y tuvo como objetivo: determinar la relación entre los jugos y el logro de la competencia construye su identidad, y responde a la problemática institucional.

El estudio fue de enfoque cuantitativo, de tipo básico y diseño no experimental, correlacional, de corte transversal, con una muestra comprendida por 209 estudiantes de segundo ciclo, a quienes se les aplicó listas de cotejo para cada variable.

Después de la contrastación de las hipótesis, se llegó a la siguiente conclusión: existe una correlación directa, alta y significativa entre el juego y la competencia construye su identidad ($\rho = ,756$ y $p = ,000$) en estudiantes de segundo ciclo de Pronoei, VMT, 2019.

Palabras clave: Juego, identidad, afectiva, social, cognitiva, motora.

Abstract

The study that has as its title: Games and the achievement of the competition builds its identity in second cycle students of the Pronoei, Lima, 2019, and had as its objective: to determine the relationship between juices and the achievement of the competition builds sui identity, and responds to the institutional problem.

The study was quantitative, basic and non-experimental, correlational, cross-sectional, with a sample of 209 second-cycle students, to whom checklists were applied for each variable.

After the hypothesis was tested, the following conclusion was reached: there is a direct, high and significant correlation between the game and the competition constructs its identity ($\rho = ,756$ and $p = ,000$) in second-year students of Pronoei, VMT, 2019.

Keywords: Game, identity, affective, social, cognitive, motor.