



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES  
DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA  
INICIAL No 167 “EL PROGRESO” AMBO, HUANUCO,  
2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**ARANCIAGA VENTURIN SOFÍA ESPERANZA**

**ORCID 0000-0003-2255-3864**

**ASESORA**

**PEREZ MORAN, GRACIELA**

**ORCID 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**

**EQUIPO DE TRABAJO**

**AUTORA**

Aranciaga Venturín Sofía Esperanza

ORCID 0000-0003-2255-3864

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Lima, Perú

**ASESORA**

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

**JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849



## AGRADECIMIENTO

Agradezco a la ULADECH CATOLICA por haberme guiado y brindado los medios suficientes para realizar las actividades propuestas durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

A la Institución Educativa No 167 de Ambo por haberme albergado, brindándome su apoyo y facilitando lo necesario para la realización de mi trabajo de investigación.

Agradezco a la Dra. Graciela Pérez Morán, por su asesoría y apoyo en la conducción de esta investigación, siempre guiándome y orientando en las ideas que se iban plasmando en esta tesis y por su confianza en cada paso que se daba, siendo muy importante su orientación para un buen trabajo de investigación de la tesis.

Así como también a la Mgtr. Guisella Vásquez y la docente Rita Rivera Santillán, personas muy importantes en mi vida que cada vez que quise desmayar ellas estuvieron presentes para animarme y alentarme mi carrera y confiaron mucho en mi persona que lograría esta meta trazada.

A mis compañeras de estudios por apoyarnos en esta carrera dura y mantenernos siempre alentadas para la culminación de esta carrera.

## DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación dedico a Dios por siempre acompañarme en mi camino, así como también a mi familia en especial a mis hijos Ányelo y Lionel y mis hermanos por ser mi apoyo incondicional y ser los motivos de seguir adelante en esta carrera profesional y ser el orgullo para ellos y lograr esta meta trazada.

## RESUMEN

La presente tesis titulada “El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I. N.º 167 El progreso, Ambo, Huánuco, 2019”. La investigación tuvo como objetivo Determinar de qué manera el juego de roles influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativo, el nivel explicativo, diseño pre experimental con un solo grupo de pre test y post test. La población de estudio estuvo conformada por 3 docentes y 55 estudiantes y la muestra es 23 niños y niñas de cuatro años, fueron evaluados con un pre test y post test, empleando la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Como resultado se obtuvo: en pre test, inicio 74%, proceso 17% y logro previsto 9% y 0% logro destacado; en post test 0% inicio, 9% en proceso, 4% en logro previsto y 87% logro destacado. En las tres últimas sesiones se tuvo que el 87% califica “AD”, 9% califica “A”, 4% en “B” y 0% con “C”. Llegando a la conclusión el nivel “AD” 0%, el nivel “A” el 9%, en nivel “B” el 17% y 74% en nivel “C” en pre test, mientras que en post test el 87% en “AD”, 4% en “A”, 9% en “B” y 0% en “C” después de aplicada las sesiones de aprendizaje de juego de roles logrando el desarrollo del aprendizaje significativo.

Palabras clave: Aprendizaje, estudiantes, juego, proposiciones, representaciones.

## ABSTRACT

The present thesis entitled “Role play to develop meaningful learning in four-year students of the I.E.I. No. 167 Progress, Ambo, Huánuco, 2019 ”. The research aimed to determine how role play influences the meaningful learning of four-year-old students. The methodology used in the research was quantitative, explanatory level, pre-experimental design with a single group of pre-test and post-test. The study population consisted of 3 teachers and 55 students and the sample is 23 four-year-old boys and girls, they were evaluated with a pre-test and post-test, using the observation technique and the checklist as an instrument. As a result, the following were obtained: in pre-test, 74% start, 17% process and 9% expected achievement and 0% outstanding achievement; in post test 0% start, 9% in process, 4% in expected achievement and 87% outstanding achievement. In the last three sessions, 87% rate "AD", 9% rate "A", 4% rate "B" and 0% rate "C". Concluding the level "AD" 0%, level "A" 9%, level "B" 17% and 74% at level "C" in pre test, while in post-test 87% in “AD”, 4% in “A”, 9% in “B” and 0% in “C” after applying the role-play learning sessions, achieving the development of meaningful learning.

Keywords: Learning, students, game, propositions, representations.

## CONTENIDO

Título de la tesis.....	i
Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor .....	iii
Hojadeagradecimiento.....	iv
Hoja de dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de tabla.....	ix
Índice de figuras.....	x
I. Introducción.....	1
II. Marco teórico.....	2
2.1. Antecedentes.....	2
2.1.1 Antecedentes Internacional.....	4
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	6
2.1.3 Antecedentes Locales o Regionales.....	8
<b>2.2. Bases Teóricas.....</b>	<b>8</b>
2.2.1 El juego de roles.....	8
2.2.1.1. Características del juego.....	10
a. Ambientación.....	11
b. Implementación.....	11
2.2.1.2. Procesos lógicos en los juegos didácticos.....	12



a.	participación.....	13
b.	dinamismo.....	13
2.2.1.3.	Ventajas de los juegos didácticos.....	14
a.	motivación.....	14
b.	atención.....	15
2.2.2.	Aprendizaje significativo.....	16
2.2.2.1	Aprendizaje de representaciones.....	17
2.2.2.2.	Aprendizaje de conceptos.....	18
2.2.2.3	Aprendizajes de proporciones.....	20
III.	Hipótesis.....	21
IV.	Metodología.....	21
4.1	Tipo de la investigación.....	22
4.2	Nivel de la investigación.....	22
4.3	Diseño de la investigación.....	38
4.4	Población y muestra.....	40
4.5	Definición y operacionalización de variables.....	40
4.5.1.	Definición operacional (primera variable).....	40
4.5.2.	Operacionalización de la variable.....	41
4.6	Técnicas e instrumento de recolección de datos. ....	29

4.6.1. Técnicas.....	29
4.6.2. Instrumento.....	29
4.7 Plan de análisis.....	30
4.8 Matriz de consistencia.....	32
4.9 Principios éticos.....	34
V. Resultados.....	36
5.1. Resultados.....	36
5.2. Análisis de resultados.....	36
VI. Conclusiones.....	54.
Aspectos complementarios.....	56
Referencias bibliográficas.....	39
Anexos.....	56
Anexo 1: Instrumento con su respectiva validación.....	
Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación	
Anexo 3: Carta del consentimiento informado	
Anexo 4: Sesiones de aprendizaje	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Resultados de pre test de aprendizaje de representaciones.....	52
<b>Tabla 2.</b> Resultado de post test de aprendizaje de conceptos.....	53
<b>Tabla 3.</b> Resultado de aplicación de conjuntos.....	54
<b>Tabla 4.</b> Resultado de post test y post test de aprendizaje significativo.....	55

## Índice de tablas

**Figura 1.** Gráfico de pre test de aprendizaje de representaciones.....52

**Figura 2.** Gráfico de post test de aprendizaje de conceptos.....53

**Figura 3.** Gráfico de aplicación de conjuntos.....54

**Figura 4.** Gráfico de post test y post test de aprendizaje significativo.....55

## Índice de cuadros

Cuadro 1. Distribución de la población.....	38
Cuadro 2. Muestra de estudio.....	40
Cuadro 3. Operacionalización de variables.....	41
Cuadro 4, Validez del instrumento.....	44
Cuadro 5. Resultado Alfa Cronbach.....	45
Cuadro 6. Niveles de calificación.....	45
Cuadro 7. Matriz de consistencia.....	46
Cuadro 8. Prueba de Rango de Wilcoxon.....	73

## I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación llamado “el juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial n° 167 “el progreso” de Ambo, Huánuco, 2019” es relevante y un reto a nivel mundial, lograr el aprendizaje significativo a través del juego de roles que se convierte en la razón de ser del estudiante, en la primera etapa de su vida, por tal motivo el docente lo utiliza como medio de estrategia motivadora para empoderar el aprendizaje significativo en la educación. La educación en la actualidad enfrenta un cambio, donde se ve reflejada en el desempeño y/o competencia del estudiante, el juego de roles acelera los aprendizajes, porque, cuando juegan demuestran lo aprendido del momento o como también lo aprendido en otro tiempo demostrando, emociones de alegría y felicidad. La educadora debe considerar al juego de roles muy importante para el desarrollo del estudiante, para que los estudiantes más adelante puedan ser seguros de las cosas que se le presente y de solucionar las dificultades más adelante.

La institución educativa N.º 167 “El progreso” presenta dificultades en el aprendizaje significativo en el nivel inicial con los estudiantes de cuatro años, donde se observó que las razones primordiales son la falta de estrategias que el docente debe aplicarlo en su sesión de clases, que fomenta el aprendizaje significativo del estudiante.

En la Institución Educativa donde se va realizar la investigación se ha observado que los estudiantes presentan dificultades de aprendizaje, observando esta situación nos preocupamos por mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de diferentes instituciones educativas, en especial de la I.E.I No 167 “el progreso” Ambo, región Huánuco. Nos propusimos desarrollar un proyecto de investigación, para mejorar su nivel de aprendizaje que tanto lo necesita. De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado

el siguiente enunciado: ¿De qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa No 167 “El progreso” de Ambo, ¿Huánuco 2019?

Para lo cual se formuló el objetivo general:

Determinar de qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la I. E. I. No 167 «El Progreso» Ambo, 2019.

Objetivos Específicos:

Evaluar el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019. A través de un pre test.

Aplicar el juego de roles en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019. A través de sesiones de clases.

Evaluar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019, a través de la prueba de post test.

Establecer la diferencia entre el pre test y pos test en el aprendizaje significativo.

La justificación con la pertinencia profesional estuvo en la necesidad que los docentes adquieran mayores conocimientos en el manejo del juego de roles como estrategia didáctica para obtener un mejor resultado en la ejecución de las actividades de aprendizaje y así poder obtener un logro de aprendizaje alto. De igual forma la pertinencia con los intereses institucionales permitió conocer los juegos y aplicarlas en la institución educativa involucrada en esta investigación.

Justificación teórica. La presente investigación se justifica teóricamente en generar conocimientos sobre las características, los procesos lógicos y las ventajas del juego como

dimensiones del Juego de roles orientados a la motivación, el trabajo grupal.

Justificación práctica. La presente investigación pertenece al enfoque cualitativo, usó herramientas de procesamiento de la información. Para ello se aplicará una lista de cotejos para evaluar el nivel del aprendizaje significativo que lograrán los estudiantes en cada sesión de clase, se aplicó la prueba de pre test y post test en la lista de cotejo.

Para el análisis cuantitativo se ha elegido el método de investigación será de tipo cuantitativo, el nivel explicativo, diseño pre experimental con un grupo. La población de estudio estuvo conformada por 3 docentes y 55 estudiantes y la muestra es 23 estudiantes de cuatro años, fueron evaluados empleando la técnica de observación directa y como instrumento de evaluación la lista de cotejo. En el resultado de la investigación se obtuvo: en pre test, inicio 74%, proceso 17% y logro previsto 9% y 0% logro destacado; en post test 0% inicio, 9% en proceso, 4% en logro previsto y 87% logro destacado. En las tres últimas sesiones se tuvo que el 87% califica "AD", 9% califica "A", 4% en "B" y 0% con "C". Llegando a la conclusión el nivel "AD" 0%, el nivel "A" el 9%, en nivel "B" el 17% y 74% en nivel "C" en pre test, mientras que en post test el 87% en "AD", 4% en "A", 9% en "B" y 0% en "C" después de aplicada las sesiones de aprendizaje de juego de roles logrando el desarrollo del aprendizaje significativo. Con esta investigación se espera cubrir expectativas en cuanto al juego y el aprendizaje significativo, por lo que las futuras investigaciones cubran y/o mejoren dicha investigación.

## **II. MARCO TEORICO**

### **2.1. Antecedentes**



### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Carranza (2017) “presentó el trabajo de grado “*Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol, Bogotá, Colombia*” el cual es una investigación de enfoque cualitativo, del tipo investigación-acción. Algunos de los instrumentos utilizados fueron la observación, la entrevista y la encuesta. El objetivo de este estudio fue analizar cómo el juego de roles puede motivar el desarrollo de diálogos, las conversaciones sencillas y la mejora de la expresión oral. Con base en los resultados de la aplicación de la propuesta metodológica (cartilla didáctica basada en los juegos de rol), se pudo identificar el fortalecimiento en la expresión oral en Inglés en los estudiantes de quinto grado, debido a la mejora de la pronunciación y la fluidez oral, un incremento en la participación e interés hacia las actividades realizadas en clase causando un efecto positivo en la forma en que se aprendió el vocabulario propuesto, las estructuras gramaticales, las formas verbales, entre otras”

Herrera (2016) “en su artículo titulado “*El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*”. Se planteó como objetivo: promover el juego como herramienta de aprendizaje central en la metodología de trabajos de los agentes educativos de la entidad. Esta investigación involucro a: niños y niñas en edades entre 7 y 11 años que integran grados de primaria, esta población pertenece a diferentes instituciones educativas en la ciudad de Bogotá, 13 corresponden a un nivel socioeconómico medio. El diseño metodológico implementado fue a través del estadístico experimental. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información son: análisis, estadística, recolección de datos, comparaciones, gráficos y encuestas. Las conclusiones de la autora fueron: Por lo anterior el ser humano aprende con facilidad a lo que le encuentra lógica, y tiende a rechazar aquello que no le encuentra sentido. El juego como herramienta es una

experiencia que día a día se va acrecentando en las instituciones educativas, pero también empieza a hacer parte del ámbito organizacional”

Puchaicela. (2018) “en su artículo titulado *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica”* Se planteó

Como objetivo: Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Esta investigación involucro a: estudiantes de quinto grado “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, durante el desarrollo de la asignatura de Matemáticas. El diseño metodológico implementado fue: a través del diseño cuasi experimental; los métodos empleados son: el científico. Los instrumentos tenidos en cuenta para la recolección de información son: Observación participante, encuesta, entrevista, prueba escrita, guía de observación, cuestionario y test. Las conclusiones de la autora fueron: La mayoría de las actividades didácticas seleccionadas fueron las adecuadas, ya que permitieron captar la atención de los estudiantes del quinto grado “B”, y los motivó a aprender de manera significativa y divertida la multiplicación y división. (Puchaicela, 2018, pág. 11)”

Arévalo y Correazo, (2016). “en su tesis denominada, *“el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos”* Tesis para optar el título de licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad Cartagena Colombia, en el cual tuvo como

objetivo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas, así como también determinar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases y observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases. El cual se obtuvo datos a través de las diferentes encuestas y charlas para poder llegar a la siguiente conclusión que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.”

#### 2.1.2. Antecedente nacional

Acuña (2019) “en su trabajo de investigación titulada: *“Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial Flor de María Drago”* investigación desarrollada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú; tuvo como objetivo: Determinar la relación que existe entre los juegos de roles y la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor de María Drago. En la metodología, el tipo de estudio fue descriptivo, correlacional, no experimental, con una muestra de 38 niños En tanto la muestra estuvo conformada por 88 niños y como instrumento de aplico un cuestionario. Llegó a la conclusión que, existe una

relación entre los juegos de roles y la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Flor de María Drago.

Rivera (2017) “en su trabajo de investigación denominada: *“Juego de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N°1787 de Satipo – 2016”* investigación desarrollada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Satipo, Perú; donde propuso por objetivo determinar la relación que existe entre dos variables el 10 juego de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel inicial N°1787 de Satipo. En cuanto a la metodología, el tipo de investigación en estudio fue descriptiva, con un diseño descriptivo correlacional, la muestra estuvo constituida por 12 niños del nivel inicial, Llegó a la conclusión que, existe relación entre los juegos de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel inicial N° 1787 Satipo – 2016”

Jiménez (2016) “en su trabajo de investigación titulada: *“Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate – Ica”* investigación desarrollada en la Universidad César Vallejo, Lima, Perú; cuyo objetivo fue: Determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la expresión oral en estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N° 22360 Francisco Pérez Anima del Distrito de Tate – Ica. En cuanto a la metodología, está se desarrolló con un diseño cuantitativo de tipo explicativo, con una muestra de 54 niños; para la recolección de datos utilizo una ficha de observación sobre la expresión oral. Llegó a la concusión que, el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente en un 37% la expresión oral en los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa No 22360 Francisco Pérez Acampa del distrito de Tate – Ica”

Tenazoa (2019) “en su trabajo de investigación titulado: *“Los juegos de roles como estrategia para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de*

*educación Inicial No 1145 Gervasio del Distrito de Juanjuí, Provincia Mariscal Cáceres Departamento de San Martín – 2019”* realizado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú; propuso por objetivo: Determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los 11 niños y niñas de 5 años de educación inicial No 1145 Gervasio del distrito de Juanjuí-2019. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa con diseño pre experimental, como instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo, con una muestra de 20 estudiantes. Llegó a la conclusión que, los juegos de roles como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación inicial N° 1145 Gervasio del distrito de Juanjuí, provincia Mariscal Cáceres departamento de San Martín-2019”

### 2.1.3. Antecedente local

Pardo (2017), “realizó una investigación sobre *“El juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del Distrito de Huacaybamba \_2017”*. Con el objetivo de dar a conocer el empleo del juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial distrito de Huacaybamba \_ 2017. Utilizando en su investigación el método descriptivo. Su población está conformada por 74 docentes que elaboraron en las Instituciones Educativas de Educación Inicial en el distrito de Huacaybamba \_ 2017. En conclusión se ha demostrado que el 100% de las docentes encuestadas emplean el juego como estrategia de trabajo, de las cuales el 97% lo emplean como parte de la motivación en el desarrollo de actividades de aprendizaje y solo el 3% en todos los pasos en el desarrollo actividades de aprendizaje. Llegando a determinar que los que los juegos que emplean las docentes en el trabajo educativo tiene como meta que las niñas y niños sean partícipes de sus

aprendizajes a la vez que se sientan inmersos en la realidad que los rodea siendo capaces de afrontar los retos de la vida en sociedad (p.46)”

Rodríguez (2016), “realizó una investigación sobre *“El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular 4 de enero del distrito de Huánuco, 2014.* Como objetivo era determinar la participación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa de Educación Inicial Privada Monseñor Alfonso María de la Cruz Sardinas de Huánuco. Con un estudio descriptivo, su población de muestra está conformado por 25 estudiantes. Llegando a la conclusión que las actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices gruesas de los niños y niñas de 5 años de Institución Educativa de Educación Inicial Privada Monseñor Alfonso María de la Cruz Sardinas de Huánuco, 2014, son: los juegos deportivos y los juegos recreativos (p.70)”

Salas (2017), “en su trabajo *“Aplicación del aprendizaje experiencial para desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes del II ciclo de la Escuela Profesional de Contabilidad de la ULADECH Filial Huánuco. 2017”*, para optar título Profesional de licenciado en educación en la universidad Los Ángeles de Chimbote – Filial Huánuco, cuyas conclusiones se detallan: • Llegando a la conclusión que la escala aplicada a las docentes con el fin de valorar las habilidades emocionales y afectivas de los niños de Vélez permitió determinar las diferencias existentes entre los resultados obtenidos por los niños de los centros de desarrollo infantil privados y los pertenecientes a los centros municipales en aspectos como la autoconciencia, evidenciándose que en esta dimensión no se manifiestan diferencias significativas entre ambos grupos con respecto a las habilidades emocionales relacionadas al autoconcepto, los resultados en las respuestas

de los ítems evaluados en ambos casos supera el 50% se encuentra una diferencia de un 5% entre un grupo y otro (Salas, 2017)”

Zuarez (2018), “en su trabajo titulado “Habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°140 Tingo María - Huánuco”, para optar título Profesional de licenciado en educación en la universidad de Huánuco, cuyas conclusiones se detallan: • En su proyecto la autora dice que existen diferencias, aunque poco significativas, entre el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas que acuden a los centros de desarrollo Infantil municipales y los privados. Estas diferencias se originan en los entornos familiares a los que cada uno de estos pertenece, aunque esto no significa que 21 la influencia socio-económica de la familia es la causante única del mayor o menor desarrollo de ciertas habilidades sociales. Más bien, las particularidades (afectivas, económicas, funcionales, culturales, etc.) propias de cada familia y de cada uno de los niños en estudio, así como de las prácticas pedagógicas de las docentes, estarían ejerciendo cierta influencia en las diferencias de los resultados entre uno y otro sector (Zuarez, 2018)”

## **2.2. Bases teóricas de la investigación:**

### 2.2.1 El juego de roles

Montessori, (1982) “daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje, porque los niños absorben como esponjas todas las informaciones que requiere y necesita para su actuación en la vida diaria”.

Montessori resalto el valor del juego en el progreso educativo de los estudiantes, también medida de los niños. para ella también era primordial que la familia participe en la enseñanza pedagógica de sus hijos. mediante el juego el niño asume roles, se coloca en las posiciones de los adultos, ellos pueden asumir ser doctores, ingenieros, policías,

enfermeras, etc. Viviendo así por un instante la realidad de los adultos, lo cual le serviría para comprender las situaciones que perciben a diario en su vida cotidiana, fortaleciendo su personalidad mejorando su autoestima.

Por otra parte, el juego se realiza en cualquier ambiente donde el niño se desenvuelve, es decir, en su casa, en la Institución Educativa a donde asiste o en el parque y su encanto dependerá de la motivación que se ponga. Los materiales no son esenciales para que el juego desarrolle, los niños tienen la capacidad de crear situaciones para su juego, los materiales o juguetes son solo un complemento de esta acción. El juego es conocido como la acción divertida realizada por uno o más estudiantes. Su meta es que los juegos ayuden al niño en su desarrollo mental y físico.

Vygotsky (1896 - 1934), “quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria”. El juego es una actividad que permite el inicio a las situaciones para el aprendizaje, puesto que incentiva a la práctica de nuevas habilidades y destrezas, también a fortalecer aquellas que el niño ya ha aprendido en diversas situaciones de juego. Desde años atrás la gente toma mucha importancia en juegos divertidos que brindan felicidad, tranquilidad, es por lo cual que se dice que el juego es muy importante para la persona.

Soto (2017), el juego es un hecho principal en la existencia de un niño; a través de ello los niños y niñas desarrollan sus habilidades motoras, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se asimila se aprende de una forma más rápida y eficaz. Por esta razón, se hace importante el valor de la acción lúdica en el entorno escolar, ya



que incentivar al niño será más sencillo ya que al niño lo que más le gusta es jugar.

Sánchez E (2013). Hace mención que “El juego es considerado uno de los medios de aprendizaje más importante para los niños, es la manera más natural de experimentar y aprender; favoreciendo el desarrollo del niño.” (p.10) Según Sánchez (2018), “el juego infantil es una actividad placentera, exenta y espontánea, sin ningún propósito determinado, pero de gran provecho para el crecimiento del niño. Las connotaciones de placentera, exenta y espontánea del juego son fundamentales y por la cual se debe garantizar con un acompañamiento inteligente”.

#### 2.2.1.1 Características del juego

Para Aragón (2014) “los juegos presentan una serie de características que les asigna un potencial didáctico, así tenemos que lo esencial es su carácter lúdico, es decir que apela a la distracción, placer y satisfacción ser parte de la actividad. Según este autor la naturaleza del juego radica en la diversión, por lo que cualquier actividad que demanda la denominación juego debe asegurar que sea divertida, placentera y agradable, de lo contrario deja de tener la esencia del juego, por lo que es necesario precisar que a veces cuando se trata de incorporar esta actividad a la transformación de la educación y formación, se pierde su naturaleza, es decir en vez de divertir a los niños se hace que se aburran, por lo que pierde su potencialidad didáctica. Otra de las características esenciales del juego es la edad, el lugar, los materiales que se utilizan, como también el ritmo del juego”

García (2018) “establece que, a través del juego, el niño descubre cómo investigar, crear y dominar las habilidades físicas y sociales. Durante el juego, el niño examina el trabajo de la familia y el adulto, liberado de los puntos de quiebre del mundo adulto. El juego

muestra al niño comunicarse con otros, primero como espectador y luego como miembro en tareas agradables o competitivas y grupales”.

a. Ambientación

El entorno, el ambiente motiva la participación de los estudiantes por lo que la profesora de aula tiene la capacidad de ordenar el ambiente y los pasos para la realización del juego, que el ambiente debe estar muy cómodo y atractivo a la vista del estudiante.

Esta característica en ocasiones no es considerada en el momento del juego, la transformación en educación, formación, donde la docente, tiene que ordenar el ambiente de manera cómoda y que llame la atención a los estudiantes para que pueda participar en el juego muy alentado y contento.

b. Implementación

El juego de roles como técnica se considera la edad de los estudiantes, donde cada uno tiene la iniciativa, creatividad y de considerar reglas de juego que sean divertidas y a la vez desarrollando su inteligencia.

Es importante que la docente mediante el diálogo y la observación verifique que clases de juego pueda innovar en el aula para que los estudiantes puedan captar y aprender con un juego determinado.

2.2.1.2 “Procesos lógicos en los juegos didácticos”

Los juegos formativos son indicados en los métodos o estrategias de trabajo cuando se programa para no aburrir y cansar a los estudiantes, si no lograr su aprendizaje y desarrollar sus habilidades.

Jerome Brunner (1968) “En la década de los 70’s, se inicia un cambio fundamental en los conceptos sobre experiencia y aprendizaje, logrando como que se generan nuevas propuestas que defienden el aprendizaje por descubrimiento, el cual buscaba que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos, acorde a sus necesidades e intereses, pero especialmente desde sus posibilidades y su contexto socio-cultura”

a. Participación

La participación un proceso lógico que se debe tener en cuenta en las actividades de aprendizaje, lograr que todos los estudiantes participen a través de una motivación muy acertada, tomando en cuenta que el juego debe ser divertida y compleja. En todos los juegos que se realice siempre habrá esfuerzo físico y mental y la concentración en el juego provocando interés en el estudiante y intervenido enérgicamente.

En todos los juegos que se realice siempre habrá esfuerzo físico y mental y la concentración en el juego provocando interés en el estudiante y intervenido enérgicamente.

Torres (2016) que el juego es necesario porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como: Físicas: para jugar los niños y niñas se mueven de un lugar para otro, ejercitando todo su cuerpo casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc. porque el ejercicio que realizan durante el día, les permitirá dormir bien durante la noche. Desarrollo sensorial y mental: los niños a través de la realización de actividades que les permitan discriminar formas, tamaños, colores, texturas, etc. Afectivas: los niños experimentarán emociones de sorpresa, expectación o alegría, y también como

solución de conflictos emocionales la satisfacción de sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas. Creatividad e imaginación: el juego despierta y desarrolla en los niños estas características. Forma hábitos de cooperación, ya que en la realización de algunos juegos se necesita de un compañero o compañera para llevarlos a cabo, el juego hace que los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno

#### b.- Dinamismo

El juego es muy importante en la educación inicial donde se realiza actividades con niños de 3, 4 y 5 años por lo tanto debe tomarse en cuenta el dinamismo en los niños. El juego por naturaleza hace al estudiante capaz de ser creativo, pensante, desarrolla sus habilidades cognitivas de forma divertida, los juegos como técnica no puede ser improvisada.

#### 2.2.1.3. Ventajas de los juegos didácticos

Los juegos de roles ayudan en el progreso de tantas capacidades intelectuales, esta forma de trabajos garantiza el progreso de hábitos, toma de decisiones, ya sea grupal o individual y promover acciones positivas

Maldonado (2016) “cuando el estudiante empieza a jugar el cerebro segrega grandes cantidades de dopamina que es un neurotransmisor que genera que el cuerpo encuentre placer, agrado, diversión y comodidad, mejorando el sistema inmunológico, porque se manifiesta y estimulan procesos psicológicos y fisiológicos que benefician al cuerpo humano”

Martí y Onrubia (2003) “manifiestan que el aprendizaje significativo tiene ventajas notables, tanto desde el punto de vista del enriquecimiento de la estructura cognitiva

del estudiante como desde los puntos de vista del recuerdo posterior y la utilización para experimentar nuevos aprendizajes”

“Montessori (1980) quien sostiene que el juego es la razón y motivo de todo estudiante, utilizar esta actividad con criterios didácticos garantiza de sobre manera mejorar los niveles de atención y motivación hacia el desarrollo de la clase, la misma que debe ser aprovechada didácticamente por las profesoras de aula”

#### a.- Motivación

Es el parte importante reconocido por muchos autores como básico en el progreso de la educación y como recurso didáctico es muy importante.

La motivación logra un alto porcentaje cuando el niño realiza juegos, motivados por la maestra utilizando estrategias que llegue al niño en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje. Así garantizar una motivación apropiado.

La motivación escasa que muestra los estudiantes en el proceso de las actividades, es uno de los problemas que tiene en la transformación de la formación, lo más importante que los estudiantes es la diversión, por lo tanto, es recomendable que las actividades de aprendizaje deben contar juegos lúdicos.

#### a. Atención

La maestra tiene que utilizar estrategias para conseguir la concentración de los estudiantes y mantener o tratar hasta el final de las clases, aunque en los más pequeños existen distractores que no le permite la atención en los estudiantes, por tal razón la maestra tiene que ser cuidadosa con la estrategia a utilizar.

Para realizar diversas actividades según el interés y las necesidades del estudiante, debemos incluir actividades lúdicas para conseguir la atención de los estudiantes y que no se presente ninguna dificultad en el desarrollo de la actividad de aprendizaje.

Una de las dificultades más recurrentes en la enseñanza de los estudiantes del nivel inicial es asegurar la atención de los estudiantes, debido a que por naturaleza a esa edad la mayoría de ellos tienen predisposición para realizar diferentes actividades, según sus necesidades e intereses, mientras que es muy frecuente que los estudiantes presten toda su atención cuando se trata de jugar o realizar actividades recreativas, por lo que se ha considerado en muchos sistemas educativos, sistematizar la incorporación estratégica de las actividades lúdicas (seguridad, satisfacción y libertad) en la transformación de la educación.

Lynn (2020) menciona que conforme el niño crece juega de manera diferente, aquí es donde se da la evolución del juego, para ello el autor que se refiere más sobre este tema es Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño. También habla de tres fases del juego, fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego es simbólico (ficticio y abstracto); y el juego es reglado (resultado de un acuerdo de grupo, colectivo).

El juego se va dando de acuerdo a la edad del niño, y va cambiando y evolucionando según va creciendo los niños de muchas formas puede ser individual y en forma grupal, así como también según las circunstancias y entorno que se encuentran.

### 2.3 El aprendizaje significativo

Ausubel (2015) “planteo que el aprendizaje significativo se da cuando un estudiante relaciona con la información nueva con la que ya posee, es decir con la estructura cognitiva ya existente”.

Los saberes previos o conocimientos ya existentes se relacionan con los conocimientos nuevos o por saber, ambos se relacionan para la construcción de un concepto claro, es también organizar las partes de una opinión, representación, imagen, propósito, forma, pensamiento que se incorpora en la mente formando un concepto o idea clara que se quiere decir o entender.

Según la teoría del aprendizaje de Piaget, el aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio, en la adquisición de nuevas experiencias que forman parte de nuestro saber.

Díaz y Hernández (2010) “dice que el aprendizaje significativo es aquello que lleva al inicio del entendimiento a través de la conexión sustancial de una novedosa investigación previa de los niños y niñas. Así mismo indican que durante este proceso se relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva”

El aprendizaje significativo se va dando de forma inicial con saberes que ya se cuenta y mejorando en el tiempo con conocimientos o informaciones nuevas, en las experiencias que cada individuo percibe en diferentes momentos y esto ayuda a desarrollar el aprendizaje.

La llave del aprendizaje significativo es la unión de nuevas ideas y la índole de la inteligencia anterior. Y resultara, cuando la información anterior debe ser firme para la el inicio del proceso de la inteligencia. Si las ideas anteriores son entendidas por los niños, ellos pueden entender el aprendizaje significativo.

Varios psicólogos pedagógicos se han dedicado averiguar modos o maneras de cómo conseguir sabiduría. Ausubel encontró un modelo del aprendizaje significativo que se basa en el saber conformado y ligada con la información anterior, donde el estudiante consigue un rol eficaz, modificando y proyectando el conocimiento.

El aprendizaje significativo es cuando el estudiante consigue información por propia iniciativa o interés de su entorno, fortaleciendo su conducta social, no todo lo que aprende llega a ser significativo, pero le sirve y es importante para él.

El aprendizaje son pasos de para conseguir habilidades, actitudes, conocimientos a través de experiencias, información y/o enseñanzas que adquirimos en todo momento y así conseguir cambios en las actitudes que vamos desarrollando en el día a día. El estudiante construye su propio conocimiento dándole sentido relacionando conceptos de aprender con anterioridad o en cada paso que da, ya sea por descubrimiento, o experiencias alcanzadas.

Román (2005) “hace referencia a tres tipos básicos de aprendizaje significativo de acuerdo al grado de dificultad del proceso”

El juego como medio de adquisición del aprendizaje VIGOTSKY (1979) “Es uno de los principales teóricos que profundiza en lo importante que es la interacción con los demás en la adquisición de aprendizajes. Enfatiza en que el aprendizaje es un proceso evolutivo al igual que el desarrollo, pero que el primero antecede al segundo, indudablemente el desarrollo con el aprendizaje va de la mano” (P.133).



El juego es una forma de relacionarse con otros niños a través de la colaboración, que contribuye al desarrollo de la capacidad simbólica, para el estudiante aunque se trate de un trabajo serio sin tener en cuenta las consecuencias.

El juego es muy importante en el proceso del estudiante, que le permitan desarrollarse, respetando el carácter del desarrollo es una acción suelta que establece un fin propio que sea divertida para el niño.

“El juego en el desarrollo cognoscitivo en la etapa preescolar” Es importante en el estudiante, es un elemento que radica principalmente para el desarrollo de saberes, en su contexto personal y social. Interactuando con otros niños, participando de conversaciones, manifestar sus sentimientos, ser autónomo, justo, examinador de su propio carácter.

“El juego que propician el aprendizaje significativo” El juego convierte a los estudiantes creativos, investigadores, exploradores a través del mundo de la imaginación de su entorno y contexto social.

Mediante la exploración el niño desarrolla sus habilidades y destrezas con diversos juegos que se le presenta en la vida cotidiana, desarrolla su imaginación, desarrolla sus conocimientos para más adelante ser autónomos y resolver dificultades, dando lugar al aprendizaje significativo ya que el niño parte de lo que ya sabe relacionándolo a lo nuevo que va aprender.

### 2.3.1 Aprendizaje de representaciones

Es la más importante, porque están sujetos los otros aprendizajes. La clase de estudio se manifiesta mayormente en estudiantes, como podemos ver, la enseñanza

del vocablo “Pelota”, se presenta el significado de ese vocablo que se muestra, o se transforma en objeto que es la pelota que el estudiante nota cuando lo observa, por tal motivo el estudiante lo relaciona el vocablo con el objeto y que se da cuenta que es la misma cosa. Los estudiantes lo representan el vocablo y el objeto en condición de igualdad en los temas sobresalientes, reales en su organización intelectual.

Ausubel (1991), “distingue el aprendizaje significativo representacional, es el más elemental de los aprendizajes significativos, de él dependen los otros dos restantes. Supone la atribución de significados a determinados símbolos (típicamente palabras) Una determinada palabra (u otro símbolo cualquiera) representa o es equivalente en significado, determinados referentes, es decir, significa la misma cosa”

En este tipo de aprendizaje se toma en cuenta más a la repetición del vocabulario, donde el estudiante alcanza repetir lo aprendido. El aprendizaje de representaciones se enfoca en el vocabulario.

Ausubel (1991) “considera dos variantes: el aprendizaje de representaciones previo a los conceptos y el posterior a la formación de conceptos”

a. Previo a los conceptos

La inteligencia anticipada es el dato que la persona tiene guardada en su recuerdo, a través de lo vivido, el individuo recibe, medita, organiza, desarrolla las imágenes, de la información y lo relaciona lo nuevo con lo anterior.

Los conocimientos previos es un principio de la pedagogía constructivista que, a partir de las teorías cognitivas, se proyecta que el individuo es apto de evolucionar, desarrollar e edificar sus saberes, donde el estudiante ya tiene información anterior y cuando ingresa a la escuela se va reforzar y lograr con la información completa.

#### b. Después de la formación de conceptos

González (2005), “afirma que un concepto no se forma repentinamente; al contrario, se forma progresivamente y es ampliado y profundizado a medida que son encontradas nuevas instancias de él y son establecidas sus relaciones con otros conceptos del mismo sistema conceptual al cual pertenece”.

En las experiencias diarias deben usarse materiales conocidos, en lugar de usar materiales y aparatos especiales. Mediante un grupo de trabajos y experimento, el niño(a) separa, comprende e intelectualiza el problema, es consciente del significado de su propia actitud, donde no es necesaria una enseñanza directa. El estudiante explora el material, responde preguntas, selecciona y formula ideas del material que conoce.

#### 2.3.2 Aprendizaje de conceptos

Ausubel (2017), “define aprendizaje por Concepto a: Objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterio comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo”

Desde ese punto de vista también decimos que tiene relación con la atribución de significados, son considerados mediante procesos: por formación y por asimilación.

#### a. Por la formación de conceptos

las características del concepto se consiguen mediante experimentos vividas o situaciones de descubrimiento, en diversos tiempos, de la enseñanza del vocablo pelota el estudiante consigue lo que significa de forma general el vocablo “pelota”, esa representación vale como expresivo en la definición “pelota”, entonces los estudiantes estudian la “pelota” mediante varios juegos con su pelota y la de sus amigos.

#### b. Por asimilación

Se da a través que el estudiante desarrolla su vocabulario, las propiedades de juicio de las definiciones se da utilizando juntando la organización intelectual, donde el estudiante va diferenciar diversos colores, tamaño de una pelota en otro lugar en otros tiempos. Se trata de relacionar ideas nuevas con otras ideas existentes o formadas en la mente de los estudiantes. El aprendizaje significativo se origina de conocimientos receptivos.

Cuanto mayor sea ese equilibrio menor serán los fracasos o errores producidos de la relación de ambos procesos surge el aprendizaje o cambio cognitivo. Así mismo considera que el aprendizaje es un proceso de construcción de conocimientos por parte del sujeto a través del proceso de interacción de sus estructuras mentales con su medio ambiente.

Ausubel (2017), “la asimilación de conceptos es adquirir el significado de nuevas ideas expresadas en una frase o una oración que contiene dos o más conceptos”

#### 2.3.3 Aprendizaje de proposiciones

Es la unión y conexión de diversos vocablos, donde cada vocablo representa uno solo y de esta unión de vocablo resulta un significado nuevo que se acumula en la organización intelectual. Una proposición que se manifiesta que está declarando que tiene significado y características de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surge los significados de la nueva proposición.

(Moreira, 2000, p. 22). “el aprendizaje proposicional, no apunta a aprender significativamente lo que representan las palabras aisladas o combinadas, como

ocurre en el aprendizaje representacional, sino que, se trata de aprender el significado de las ideas en forma de proposición, es decir, se ha de “aprender el significado que está más allá de la suma de los significados de las palabras o conceptos que componen la proposición”

Cuando una definición es comprendida, el niño ingresa en la construcción de la inteligencia de saberes anteriores creando aprendizajes actuales. La comprensión de definiciones se alcanza mediante los siguientes

a. Conocimiento sucesivo:

Proporciona al niño aumentar y ordenar sus saberes, en cuanto la recolección de datos sea más inclusiva. Si el alumno ya conoce el concepto del gato. Entonces los conocimientos nuevos serán que el gato es mamífero o clasificarlo por colores o tamaños, etc.

b. Información integradora:

Es cuando la información está separada, el actual saber del estudiante le accede formar. Si el niño sabe de los delfines, los pulpos, y al saber la definición de “animales acuáticos”, dirá que los delfines y los pulpos son animales acuáticos.

c. Conjugación de información.

Los datos nuevos y la previa es la misma categoría, es donde el estudiante puede diferenciar y agregar. Si el estudiante reconoce la definición de cuadrado y rombo. Con el dato actual puede reconocer que el cuadrado tiene cuatro lados y cuatro ángulos iguales, mientras que el rombo tiene cuatro lados iguales y dos pares de ángulos diferentes, donde se parecen ambas, la cantidad y la medida de los lados.

Sea del tipo que sea, para conseguir que un aprendizaje sea significativo se necesitan varios requisitos: tener un adecuado material, las estructuras cognitivas del alumno, y sobre todo la motivación. Sin ellos no es posible conseguirlo, por eso desde nuestra función de docentes debemos adecuar los contenidos a la maduración de nuestros alumnos, proporcionarles el material necesario, y por último, presentarles las actividades de aprendizaje de manera motivadora que los anime a aprender.

Se cuenta también con fases del aprendizaje significativo

Shuell, (1990) Estas fases, según se suceden en orden, para finalmente, el aprendizaje tenga un significado válido y se de en un contexto conocido por el que aprende, como:

Fase inicial que el estudiante recopila información de forma general: Percibe la información en partes aisladas conceptualmente, Tiende a memorizar o interpretar, realiza un procesamiento de la información global, el contenido aprendido es concreto y vinculado al contexto específico, emplea estrategias de repaso para aprender la información. va construyendo un panorama para representarse el nuevo dominio basado en dominios.

Fase intermedia cuando el estudiante analiza la información y busca estrategias para organizarlas, encuentra relaciones y similitudes en partes aisladas para configurar esquemas, comprende los contenidos de una forma más profunda por aplicarlos a situaciones diversas, el conocimiento es más abstracto y puede ser generalizado a varias situaciones; es más independiente del contexto, usa estrategias de procesamiento más sofisticadas, emplea la organización y el mapeo cognitivo.

Fase final cuando el estudiante pone en práctica lo aprendido: Utiliza una mayor integración de estructuras y esquemas, tiene un mayor control automático en situaciones de cambio, tiene menor control consciente; la ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo. El aprendizaje se articula en torno a la acumulación de nuevos hechos en los esquemas que ya tenía (dominio) y un incremento en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras.

### **III.HIPOTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General**

El juego de roles influye significativamente en desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la I. E. I. N° 167 «El Progreso» Ambo, 2019.

#### **3.2 Hipótesis específico**

El juego de roles influye significativamente en el desarrollo aprendizaje de representaciones en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I N°167, Ambo, 2019.

El juego de roles influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I N°167, Ambo, 2019.

El juego de roles influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I N°167, Ambo, 2019.

## **IV. METODOLOGÍA**

### 4.1 Diseño de la investigación

#### 4.1.1 Tipo de la investigación

El tipo de investigación es cuantitativo, porque la información obtenida fue a través de la guía de observación sustentada con análisis estadísticos, tablas y gráficos. Investigación cuantitativa es un procedimiento de recolección de datos e indagación por medio de diferentes fundamentos.

Según Rodríguez (2010) señala que el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo. Además, regularmente la presentación de resultados de estudios cuantitativos viene sustentada con tablas estadísticas, gráficas y un análisis numérico.

#### 4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, porque en esta investigación se busca como el juego de roles influye en el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 167 “El progreso” Ambo, 2019.

La investigación explicativa se lleva a cabo con el propósito de apoyar al investigador a examinar el problema y comprender la investigación de forma eficaz.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) “refieren que el nivel se determina como alcance explicativo porque “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que estudian” (p.95), es decir ¿Por qué sucede el efecto?”.



#### 4.1.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación utilizado es pre experimental, ya que se realizó un pre test y post test en un grupo, el cual se aplicó a un grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. No 167 El progreso Ambo.

Hernández, Fernández, & Batista, 2010 “que los estudios preexperimentales permiten administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después emplear una medición de una o más variables para observar cual es el nivel del grupo en estas variables”

El esquema fue el siguiente: el mismo que se representa gráficamente.

M: O1 ----- X ----- O2

Dónde:

M= Muestra de estudiantes de cinco años de la I.E.I.N ° 167

O1= Pre test a la muestra

X= Ejecución de las estrategias didácticas juego de roles.

O2 = Post-test a la muestra

#### 4.2 Población y muestra

La población de estudios conformada por 3 docentes y 55 estudiantes del nivel inicial de 3, 4,5 años de edad de la institución educativa de esta investigación de la provincia de Ambo, departamento Huánuco.

Según Arias (2006) señala “Un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas conclusiones de la investigación” (p. 81)

## CUADRO No 1

### TABLA DE POBLACION

AULAS	fi	F%
3 años	11	20
4 años	23	42
5 años	21	38
TOTAL	55	100

**Fuente:** Nomina de matrícula 2019.

**Elaboración:** propia del investigador.

#### Criterio de exclusión

Los profesores y alumnos de primaria y secundaria son excluidos de este estudio.

Según Tamayo (2012) “los criterios de exclusión son todas las características de los integrantes de la población de referencia que descartan su ingreso no formar parte a la población de estudio”

#### Criterio de inclusión

Se incluye a las 3 docentes y 55 estudiantes de 3,4,5 años del nivel inicial matriculados en el año 2019, que demostraron las características necesarias que deberían tener los sujetos de estudio de la institución educativa N° 167 “El Progreso” de Ambo, Huánuco.

Según Moreno (2013) son caracteres de los individuos de la población que se considera o forma parte del estudio.

#### Muestra

Hernández (2016) menciona si existe individuo menor a 50, esto pasa hacer la muestra.

En este sentido la muestra de investigación será igual a la población y estuvo conformada por 23 niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 167 “El progreso de Ambo- Huánuco.

Según la torre y otros (2012) “indica que muestra es el grupo de individuos que se toma de la población para estudiar un fenómeno estadístico”

CUADRO No 2

AULA	NIÑOS		NIÑAS		TOTAL	
4 AÑOS	fi	F%	fi	F%	fi	F%
	12	52%	11	48%	23	100%

Fuente: Nomina de Matricula 2019

Elaboración: Propia del Investigador

### 4.3 Definición y operacionalización de la variable

#### 4.3.1 Definición operacional

Variable independiente: **Juegos de roles**

Variable dependiente: **El aprendizaje significativo**

#### . 4.3.2 Operacionalización de la variable

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
El juego de roles	El juego es conocido como la actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función principal es dar entretenimiento y diversión, los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.	Características del juego.	a. Ambientación b. Implementación	Encuesta
		Procesos lógicos en los juegos didácticos.	a. Participación b. Dinamismo	
		ventajas de los juegos Didácticos.	a. Motivación b. Atención	
El aprendizaje Significativo	Cuando una persona desarrolla un proceso de aprendizaje significativo, modifica los conocimientos que poseía a partir de la adquisición de la nueva información mientras que, de manera simultánea, esta	Representaciones	a. Previo a los conceptos. b. Después de la formación de conceptos	lista de cotejo
		Conceptos	a. Formación de conceptos b. Asimilación de conceptos	

	<p>nueva información produce cambios en los saberes previos, es también organizar las partes de una opinión, representación, imagen, propósito, forma, pensamiento que se incorpora en la mente formando un concepto o idea clara que se quiere decir o entender.</p>	<p>Proposiciones</p>	<p>Conocimiento sucesivo.  Información Integradora.  Conjugación de información</p>	
--	---	----------------------	---	--

#### 4.4. Técnicas e Instrumentos

##### 4.4.1 Técnica

La observación, es la técnica para evaluar y saber el comportamiento de los estudiantes en su concentración dentro del aula.

Hoy en día, existen diversas técnicas o instrumento en investigación científica para el recojo de datos en una institución donde se realiza la investigación.

##### 4.4.2. Instrumento

Lista de cotejo: Es un instrumento de recojo de información, en su marco se considera una lista de ítems, que han sido verificados, observados y evidenciados, En conclusión, los instrumentos nos ayudaron a obtener información sobre el desarrollo del juego en el aprendizaje significativo.

Según Carhuancho y Nolasco (2019) en la validez del instrumento, se tiene en cuenta la validez de contenido, validez de criterio y validez de constructo, que sumados resulten la validez total”. antes de aplicar el instrumento de evaluación se realizó la validación de su contenido, contando con el apoyo de tres docentes expertos de educación inicial. Se le entrego a cada uno de los expertos la “Escala de estimación de aprendizajes significativos” cuyo expertos aprobaron el instrumento. Se empleó la siguiente fórmula:

$$C = \frac{TA}{TA+TD} \times 100$$

Donde:

C = Concordancia entre jueces.

TA = N.º total de acuerdos

TD = N.º total de desacuerdos

Validez del instrumento por los jueces

CUADRO No 4

Concordancia de expertos	Fi	%
SI	3	100%
NO	0	0.00%
TOTAL	3	100%

Fuente: Ficha de validación de expertos

Confiabilidad del instrumento La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado de precisión o exactitud de la medida, La confiabilidad es una medida de determinación.

Gross (2010) “están de acuerdo en que la fiabilidad de un instrumento de medición hace referencia a la consistencia de un resultado. Esto es, el cuestionario de datos será consistente después de pruebas repetidas, utilizando los mismo o diferentes valores, para las mismas preguntas o similares”

Para obtener el grado de confiabilidad de los ítems del instrumento se empleó el coeficiente de Alfa de Cronbach, para ver si mi instrumento es confiable, obteniendo como resultado 0.897, destacando así la existencia de una confiabilidad alta.

CUADRO No 5

*Resultados de Alfa de Cronbach*

---

Estadística de confiabilidad

---

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.897	14

---

Nota programa SPSS

CUADRO No 5

<b>AD</b>	<b>Logro destacado</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
<b>A</b>	<b>Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
<b>B</b>	<b>En proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
<b>C</b>	<b>En inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: CN Educación Básica Regular



#### 4.5. Plan de análisis

En esta investigación se realizó la estadística descriptiva, realizando tablas y gráficos para probar los resultados de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para esto el observador utiliza fichas, registros, libretas y otros instrumentos que le faciliten sistematizar, cuantificar y conservar los resultados de las observaciones. Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS versión 22 para Windows. Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó el programa de Excel. Dicho procedimiento se realizó luego de obtener datos con la aplicación del instrumento a los implicados de la investigación como profesores, niños y niñas del aula.

7.8 Matriz de consistencia

Título. El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años del nivel inicial de la institución educativa No 167 “El progreso” de Ambo, Huánuco 2019.

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de	<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿De qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa N° 167 “¿El progreso” de Ambo, Huánuco 2019?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECIFICO:</b> 1. ¿De qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «¿El Progreso» ¿Ambo, 2019?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar de qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la I. E. I. N° 167 «El Progreso» Ambo, 2019.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Evaluar el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019. A través de un pre test.</p> <p>Aplicar el juego de roles en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> El juego de roles influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la I. E. I. No 167 «El Progreso» Ambo, 2019.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICO</b> 1. El juego de roles influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I N°167, Ambo, 2019.</p>	<p>Tipo; Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: pre experimental</p> <p>Población: Conformada por 3 docentes y 55 estudiantes del nivel inicial de 3, 4,5 años.</p> <p>Muestra: conformada por 23 niños y</p>

<p>la institución educativa inicial no 167 “el progreso” de Ambo, Huánuco, 2019</p>	<p>2. ¿De qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» ¿Ambo, 2019?</p> <p>3. ¿De qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los estudiantes de cuatro años de la I? E.I N°167, Ambo, ¿2019?</p>	<p>167 «El Progreso» Ambo, 2019. A través de sesiones de clases.</p> <p>Evaluar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019, a través de la prueba de post test.</p> <p>Establecer la diferencia entre el pre test y pos test en el aprendizaje significativo.</p>	<p>2. El juego de roles influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje de conceptos en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I N°167, Ambo, 2019</p> <p>3. El juego de roles influye significativamente en el desarrollo del aprendizaje de proposiciones en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I N°167, Ambo, 2019.</p>	<p>niñas de 4 años edad</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p>
---	--	--	--	---

## 7.8. Principios Éticos.

Esta investigación se realizó cumpliendo el código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, se consideró 6 principios éticos en las investigaciones: Protección a las personas, cuidado del medio ambiente y la biodiversidad, libre participación y derecho a estar informado, beneficencia no maleficencia, justicia, integridad científica. Considerando en esta investigación los siguientes principios:

### 7.8.1. Protección a las personas.

La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

### 7.8.2. Beneficencia y no maleficencia.

Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

### 7.8.3. Justicia.

El investigador ejerció un juicio razonable, ponderable y tomo las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus

resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

#### 7.8.4. Consentimiento informado y expreso.

En esta investigación se contó con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consintieron el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

## V. RESULTADOS

5.1. Evaluar el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019. A través de un pre test.

**Tabla N. 1**

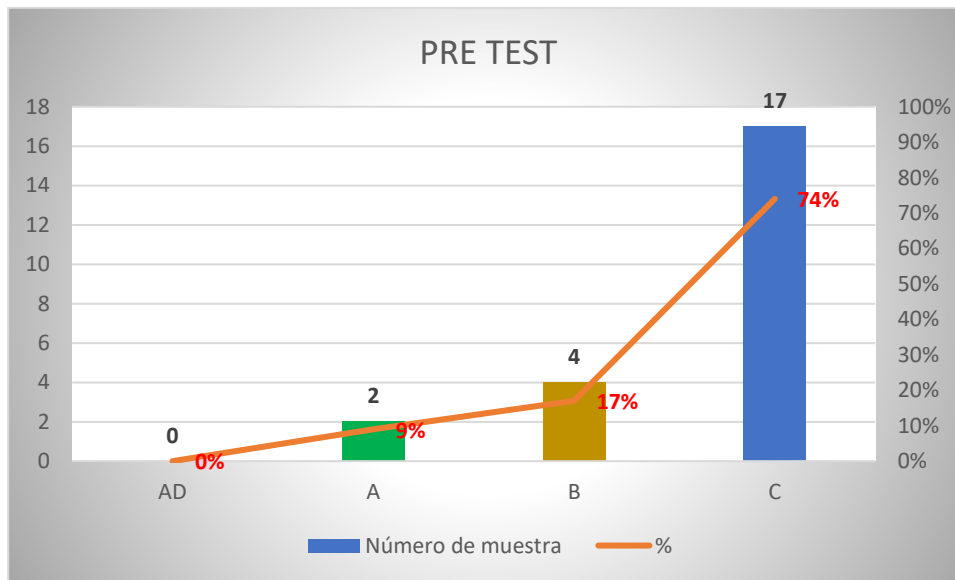
### PRE TEST

Calificaciones	f	%
AD	0	0%
A	2	9 %
B	4	17%
C	17	74 %
Total	23	100 %

Fuente: Lista de cotejo aplicada

FIGURA No 1

Calificaciones del aprendizaje de representaciones de acuerdo al pre-test.



Fuente: Tabla 1

Interpretación: Basado en la tabla 1, así como en la figura 1, se exhibió en la muestra investigada que, el 0% tuvieron calificación de “AD”, así mismo el 9% tuvieron

calificaciones de “A”, mientras que un 17% alcanzó “B”, por último, un 74% consiguieron calificación de “C” en relación a la forma del aprendizaje de representaciones.

5.2. Aplicar el juego de roles en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019. A través de sesiones de clases.

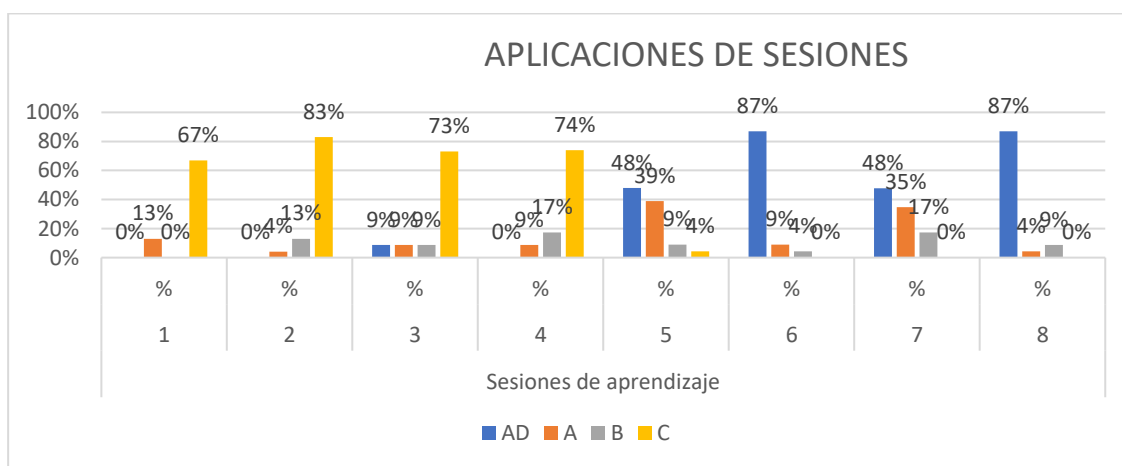
TABLA No 2: Sesiones de clases

Nivel de logro	Sesiones de aprendizaje							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	%	%	%	%	%	%	%	%
AD	0%	0%	9%	0%	48%	87%	48%	87%
A	13%	4%	9%	9%	39%	9%	35%	4%
B	0%	13%	9%	17%	9%	4%	17%	9%
C	67%	83%	73%	74%	4%	0%	0%	0%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada

FIGURA No 2

Resultado de evaluación de las sesiones de aprendizaje de los estudiantes.



Fuente: Tabla 2

De la tabla 2, figura 2, se exhibió que el desarrollo de las sesiones al grupo experimental fue significativo, se evidencia que a partir de la quinta sesión los calificativos empezaron

a mejorar. Un promedio de las tres últimas sesiones se tuvo que el 87% califica en “AD”, 87% califica en “A”, 4% en se ubicaron en “B” y 0% calificaron con “C”.

5.3. Evaluar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019.

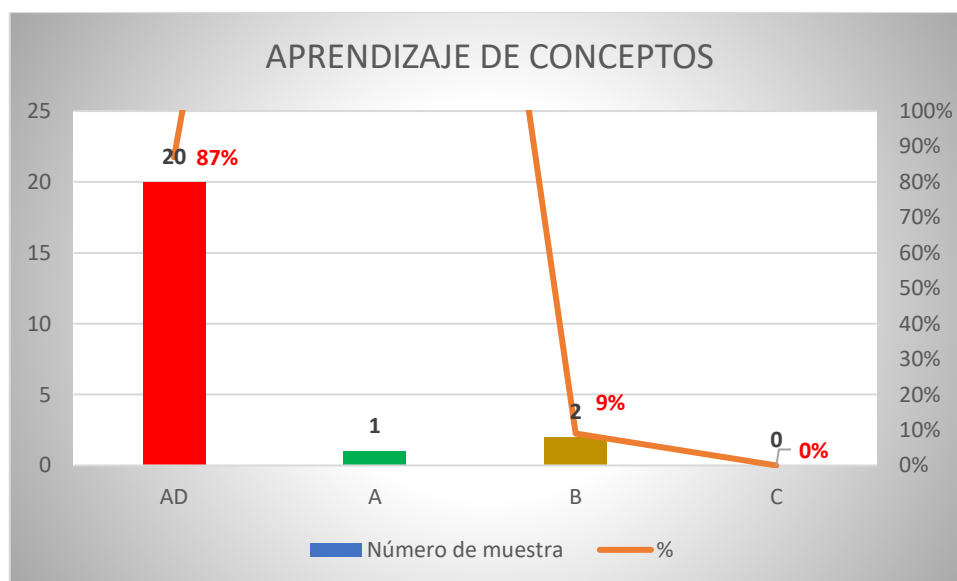
TABLA No 3

POST TEST

Calificaciones	f	%
AD	20	87 %
A	1	4%
B	2	9%
C	0	0 %
Total	23	100 %

*Fuente: Procesamiento de datos*

FIGURA No 2: Calificaciones del aprendizaje de conceptos de acuerdo al post test.



Fuente: Tabla 3



Basado en la tabla 3, así como en la figura 3, se exhibió en la muestra investigada que, el 87% tuvieron calificación de “AD”, así mismo el 4% tuvieron calificaciones de “A”, mientras que un 9% alcanzó “B”, por último, un 0% consiguieron calificación de “C” en relación a la forma del aprendizaje de conceptos.

4.4 Determinar cómo el juego de roles influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019.

TABLA No 4

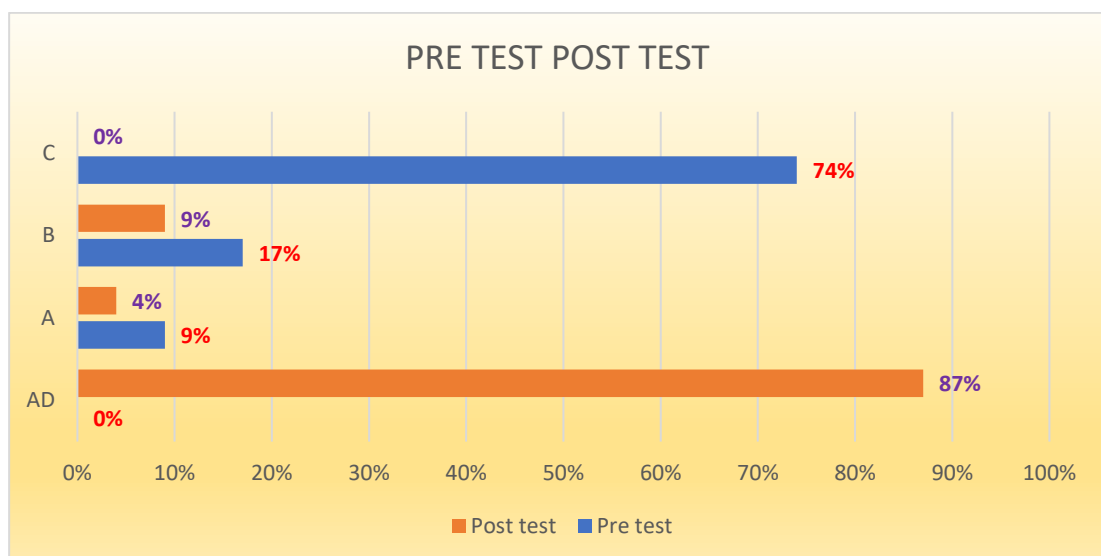
PRE-TEST Y POST TEST

Aplicación	AD	A	B	C	Total
Pre test	0%	9.00%	17.00%	74.00%	100%
Post test	87%	4.00%	9.00%	0%	100%

**Fuente:** Lista de cotejo aplicada

**Elaboración:** Propia del investigador

FIGURA No 4



Fuente: Tabla 4

Elaboración: Propia del investigador.

Figura 4. Resultado del aprendizaje significativo de los estudiantes.

De la tabla 4, figura 4, se exhibió al grupo experimental fue significativo, los calificativos fueron en pre test el 0% califica en “AD”, 9% califica en “A”, 17% en se ubicaron en “B” y 74% calificaron con “C”, mientras que en post test se exhibió 87% califica en “AD”, 4% califica “A”, 9% califica en “B” y 0% califica en “C”.

#### Contrastación de la hipótesis

La hipótesis de la investigación es: Los juegos de roles desarrollan el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial No 167 "El progreso" Ambo, 2019. Respecto al pre test y post test, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba de Wilcoxon para comparar la mediana de dos muestras relacionadas en el software SPSS v.25 para el Sistema Operativo Windows.

#### Prueba de Rango de Wilcoxon

	<b>Rangos</b>	<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	0,00
Post test	Rangos positivos	23 <sup>b</sup>	0.0	276,00
Pre test				
	<b>Total</b>	<b>23</b>		
	Post test < Pre Test			
	Post test > Pre Test			
	Post test = Pre Test			

#### Estadísticos de prueba <sup>a</sup>

	<b>Postest – Pretest</b>
Z	-2.9679
Sig. asintótica(bilateral)	0,001

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de  $p= 0.001$  menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, Los juegos de roles desarrollan el aprendizaje significativo en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial No 167 "El progreso" Ambo, 2019.

## **5.2. Análisis de resultados**

A partir la investigación se analizó los resultados obtenidos para definir ambas variables el Juego de roles en el Aprendizaje Significativo de los estudiantes de cuatro años de la Institución Inicial No 167 "El progreso" de Ambo, Huánuco, 2019. La muestra de estudio estuvo conformada por 23 niños y niñas de cuatro años

Evaluar de qué manera el juego de roles influye en el desarrollo del aprendizaje de representaciones en los estudiantes de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019. De los resultados de la evaluación del pretest a los estudiantes de los grupos de control de cuatro años se obtuvo que en el primer grupo hubo 0% con el calificativo "AD", 9% obtuvieron el calificativo de "A", 17% muestran el calificativo de "B" y 74% están con calificativo "C" en inicio. Lo que muestra que los aprendizajes de representaciones no están siendo satisfactorios ya que la mayoría de los estudiantes se encuentra en las escalas "B" y "C". Por otro lado, estar seguro que los aprendizajes que desarrollen los estudiantes de educación básica regular tengan que ser significativos, propios de su interés para que apoderen de ella.

Ausubel et al. (1991), "distingue el aprendizaje significativo representacional, es el más elemental de los aprendizajes significativos, de él dependen los otros dos restantes. Supone la atribución de significados a determinados símbolos (típicamente palabras) Una determinada palabra (u otro símbolo cualquiera) representa o es equivalente en significado, determinados referentes, es decir, significa la misma cosa"

Evaluar como el juego influye en el aprendizaje de conceptos en los niños y niñas de cuatro años la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019.

De los resultados se tiene que el avance de los logros ha sido progresivo, en la primera sesión el 67% de estudiantes califican con “C”, en inicio, 0% con calificativo “B” en proceso, 13% con el calificativo de “A”, logro previsto y 0% califican con “AD”, logro destacado. Lo que se observa es que el 67% de esta sesión inicial se ubican en inicio, estos resultados se van revirtiendo a medida que se va avanzando, lo que puede revelar en la quinta sesión, donde se puede ver que el 48% califica con “AD” con logro destacado, 39% obtuvieron “A” con logro previsto, 9% calificaron con “B” en proceso y 4% en “C”, quedando confirmado en la última sesión donde la mayoría de los estudiantes se ubicaron en las escalas “AD” con 87% han logrado destacado, lo que implica que los juegos de roles positivamente en el aprendizaje de conceptos. Que concluye que la aplicación de las sesiones de aprendizaje a partir de la sexta sesión mejoraron significativamente el rendimiento escolar en un 87% del rendimiento escolar.

Evaluar como el juego influye en el aprendizaje de proposiciones en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019.

Los resultados de la evaluación del post test a los estudiantes del grupo experimental, luego de aplicarse las sesiones se encontró que la mayoría de estudiantes el 87% se ubicaron en las escalas “AD” en logro destacado, el 4% tienen un calificativo de “A” logro previsto, el 9% obtuvo el calificativo de “B” en proceso, 0% calificaron con “C” en inicio.

Ausubel (tomado por Gonzáles, 2019) precisa que el aprendizaje significativo ocurre cuando hay disposición del sujeto por aprender, señala que sujeto tiene conocimientos previos que le sirve de base para la incorporación, comprensión y fijación de nuevos conocimientos. En esta teoría el docente es un sujeto motivador del aprendizaje que se

aboca estimular al estudiante, realizando un seguimiento de lo que se aprende para anclarlo al siguiente conocimiento.

Determinar cómo el juego influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial No 167 «El Progreso» Ambo, 2019. los resultados que se obtuvieron después de haberse aplicado pres test y post test al grupo experimental fueron significativos, los calificativos fueron en pre test el 0% califica en “AD”, 9% califica en “A”, 17% en se ubicaron en “B” y 74% calificaron con “C”, mientras que en post test se exhibió 87% califica en “AD”, 4% califica “A”, 9% califica en “B” y 0% califica en “C”. Todos los estudiantes que participaron mostraron progreso, mejorando los desempeños en un 100% luego del post test. Por otro lado, se conoce que, los juegos de roles es un método para promover el aprendizaje significativo, pues funcionan como recurso para el aprendizaje, como metodología para la retroalimentación de los estudiantes y como estrategia de evaluación.

Díaz y Hernández (2010) dice que el aprendizaje significativo es aquello que lleva al inicio del entendimiento a través de la conexión sustancial de una novedosa investigación previa de los niños y niñas. Así mismo indican que durante este proceso se relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva.

## VI. CONCLUSIONES

El aprendizaje significativo, durante la evaluación de entrada (pre test), la mayoría de niños se ubicó en el nivel inicio “C”, seguido de los niños que se ubicaron en proceso y solo el 9% en logro previsto “A”, ningún niño se ubicó en logro destacado “AD”.

La aplicación de los juegos de roles obtuvo resultados se tienen que el avance de los logros ha sido progresivo, en la primera sesión el 67% de estudiantes califican con “C”, en inicio, 0% con calificativo “B” en proceso, 13% con el calificativo de “A”, logro previsto y 0% califican con “AD”, logro destacado. Lo que se observa es que el 67% de esta sesión inicial se ubican en inicio, estos resultados se van revirtiendo a medida que se va avanzando, lo que puede revelar en la quinta sesión, donde se puede ver que el 48% califica con “AD” con logro destacado, 39% obtuvieron “A” con logro previsto, 9% calificaron con “B” en proceso y 4% en “C”, quedando confirmado en la última sesión donde la mayoría de los estudiantes se ubicaron en las escalas “AD” con 87% han logrado destacado, lo que implica que la aplicación de las sesiones de aprendizaje a partir de la sexta sesión mejoraron significativamente el rendimiento escolar en un 87% del rendimiento escolar.

El aprendizaje significativo, después de la aplicación de juego de roles demostró que la mayoría de niños mejoro su desempeño ubicándose en el logro destacado más de la mitad.

El aprendizaje después de haberse aplicado pres test y post test al grupo experimental fueron significativos. Todos los estudiantes que participaron mostraron progreso, mejorando los desempeños en un 87% luego del post test. Por otro lado, se conoce que, los juegos de roles es un método para promover el aprendizaje significativo, pues funcionan como recurso para el aprendizaje, como metodología para la retroalimentación de los estudiantes y como estrategia de evaluación.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la institución educativa que debe contar con materiales para realizar las sesiones en cuanto a los juegos de roles, que será utilizado con todos los estudiantes.

Los docentes de aulas siempre deben tener en cuenta la importancia del juego en los niños y ser considerado en las sesiones de clases.

Los docentes deben ser capacitados y actualizados en cuanto a estrategias y métodos para aplicar en las sesiones de clases para desarrollar el aprendizaje del estudiante.

A los padres de familia se recomienda acompañar en el aprendizaje de sus hijos tomando en cuenta el juego de roles ya que les ayudara a desarrollar sus habilidades, destrezas, ser creativos y capaces de ser autónomos y resolver problemas que se les presentare.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña (2019) *“Juegos de roles para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial Flor de María Drago.*
- Alarcón, F. (2015). Importancia del juego como recursos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños de la IEP No 453-12 Mx-P "Rosa de América" de Juanjuí, San Martín. Juanjuí.
- Alarcón, G. (2015). *Problemas de socialización en los niños.* Lima: San Marcos.
- Arévalo y Correazo, (2016). *El juego como estrategia Pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos*
- Aragón, S. (2014). Importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la personalidad. Lima: UNMSM.
- Ausubel (2015) Una interpretación de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel didácticos
- Carrasco, S. (2012). Metodología de la investigación. Lima: San Marcos.
- Carranza - 2017 - repository.unilibre.edu.co. Mejoramiento de la expresión oral en inglés a través de los juegos de rol
- Corrales, B. (2016). Importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje de las habilidades matemáticas en niños y niñas del Liceo "José Martí" de la Habana, Cuba. La Habana: Trabajo de investigación presentado a la Universidad Pedagógica de la Habana, Cuba.
- Díaz y Hernández (2010) Estrategias docentes para un **aprendizaje significativo**: una interpretación constructivista
- García (2018) “Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación en instituciones de educación superior



- Gonzales (2005) **Aprendizaje significativo** y estrategias de aula y para los estudiantes del taller de diseño gráfico I en educación superior
- Guttón, M. (2014). Juegos didácticos y procesos lógicos en su implementación. Buenos Aires: Paradiso.
- Hermosa, S. (2015). Actividades lúdicas y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas del nivel inicial. Lima: UNIFE.
- Herrera (2016) “*El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*”.  
<https://repository.libertadores.edu>.
- Iglesias, D. (2014). Aprendizaje constructivista de la matemática. Lima: Horizonte.
- Jáuregui, C. (2014). El juego como recursos didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Lima: San Marcos.
- Jerome Brunner (1968) “ Aprendizaje por experiencia directa y aprendizaje por experiencia mediatizada.
- Jiménez (2016) “en su trabajo de investigación titulada: “*Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes del nivel primaria en una Institución Educativa del distrito de Tate – Ica*”
- Jiménez, M. (2015). El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de la matemática. Lima: San Marco.
- Jiménez, S. (2014). Juegos recreativos y estrategias metodológicas en el nivel inicial. Lima: San Marcos.
- Lynn, J. (2020). *Desarrollo de las destrezas motoras: juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años*. Narcea Ediciones.

- Maldonado (2016) El **juego** de roles en la educación: su importancia en procesos de investigación científica aplicada.
- Montessori, M. (1982). El niño el secreto de la infancia. México: Diana.
- Montessori (1980) Programa de juegos didácticos para mejorar la clasificación y seriación en niños y niñas de primer grado de la institución educativa primaria colegios y academias Montessori Chiclayo 2017.
- Moreira (2000) **Aprendizaje significativo**: teoría y práctica
- Morata, G. (2016). Influencia del juego como recurso didáctico y el aprendizaje de las habilidades matemáticas en el nivel básico inicial "Josefina de la Puente" en el Estado de Barquisimeto, Venezuela. Barquisimeto: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Caracas, Venezuela.
- Pardo (2017), *“El juego y su importancia en el desarrollo integral de las niñas y niños de cinco años en las instituciones educativas estatales de educación inicial del Distrito de Huacaybamba 2017”*.
- Peña, H. (2015). Uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de la matemática en los niños de la IEP "Juan Pestalozzi" de Caravelí, Arequipa. Caravelí: Trabajo de investigación presentado a la Universidad San Agustín de Arequipa, Perú.
- Puchaicela. (2018) *“El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica”* (pag.11)
- Rivera (2017) *“en su trabajo de investigación denominada: “Juego de roles y la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N°1787 de Satipo – 2016.*
- Rivera, M. J. (2015). Importancia del juego en el desarrollo de las habilidades matemáticas de los niños del Liceo "María Montessori" del Municipio de Morelia, México.

Morelia: Trabajo de posgrado presentado a la Universidad de Puebla, México.

Rodríguez (2016), *“El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular 4 de enero del distrito de Huánuco, 2014.*

Rojas, C. (2016). Uso didáctico de los juegos en el desarrollo de las habilidades de razonamiento matemático en los niños y niñas de la IEP "Nuestra Señora del Perpetuo Socorro" de Tarma, Junín. Tarma: Trabajo de investigación presentado a la Universidad del Centro, Junín.

Román (2005) Influencia de los recursos didácticos en la calidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de educación básica, del área de Lengua

Salas (2017), *“Aplicación del aprendizaje experiencial para desarrollar las habilidades sociales de los estudiantes del II ciclo de la Escuela Profesional de Contabilidad de la U LADECH Filial Huánuco. 2017”*

Sánchez - 2013 - rei.iteso.mx. Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego.

Sánchez- 2018 - repositorio.ual.es. Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: " Las Aldeas de la Historia"

Shuell, (1990) Fases del aprendizaje significativo

TJ Shuell - Review of Educational Research, 1990

Soto (2017)el juego como estrategia para el mejoramiento de las competencias y la motivación de los estudiantes.

Tenazoa (2019) *Los juegos de roles como estrategia para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación Inicial No 1145 Gervasio del Distrito de Juanjuí, Provincia Mariscal Cáceres Departamento de San Martín – 2019*

Torres (2016) El **juego** como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín—al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos.

Vygotsky, L. (2000). El papel del juego en el desarrollo del niño. En L. Vygotsky, El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores (S. Furió , Trad., pág. 142). Barcelona, España: Crítica.

Zuares (2018), “Habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°140 Tingo María - Huánuco”,

# ANEXOS

Anexo 1: Instrumento con su respectiva validación

**Títulos del proyecto:** El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial No 167 “el progreso” de ambo, Huánuco, 2019.

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOGRO DE APRENDIZAJE INSTRUCCIONES:** Colocar

una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación. (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

Dimensiones/Ítems		Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>Dimensión: Aprendizaje de representaciones</b>							
1	Manifiesta conceptos previos.	X		X		X	
2	Comparte experiencias pasadas.	X		X		X	
3	Manifiesta ideas después de la formación de conceptos.	X		X		X	
4	Representa actividades realizadas.	X		X		X	
<b>Dimensión: Aprendizaje de conceptos</b>							
5	Realiza experimentos vividos.	X		X		X	
6	Descubre diversas situaciones.	X		X		X	
7	Escucha información realizada.	X		X		X	
8	Asimila información.	X		X		X	
9	Desarrolla su vocabulario.	X		X		X	
<b>Dimensión: aprendizajes de proposiciones.</b>							
10	Organiza sus ideas	X		X		X	
11	Complementa sus ideas después de las actividades	X		X		X	
12	Expresa informaciones nuevas en las actividades.	X		X		X	
13	Integra conocimientos nuevos	X		X		X	
14	Reconoce conocimientos nuevos.	X		X		X	
15	Compara sus conocimientos	X		X		X	

16	Identifica ideas previas con ideas nuevas.	X		X		X	
17	Complementa informaciones en las actividades.	X		X		X	

VALORACIÓN GLOBAL:						
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?		1	2	3	4	5
						X
<b>Comentario:</b>						

DOCENTE; ELOY ROBLES CARRIÓN \_\_\_\_\_

Experto 01



(Firma y post firma)

**Títulos del proyecto:** El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial n° 167 “el progreso” de ambo, Huánuco, 2019.

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOGRO DE APRENDIZAJE

**INSTRUCCIONES:** Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

Dimensiones/Ítems		Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>Dimensión:</b> Aprendizaje de representaciones							
1	Manifiesta conceptos previos.	X		X		X	
2	Comparte experiencias pasadas.	X		X		X	
3	Manifiesta ideas después de la formación de conceptos.	X		X		X	
4	Representa actividades realizadas.	X		X		X	
<b>Dimensión:</b> Aprendizaje de conceptos							
5	Realiza experimentos vividos.	X		X		X	
6	Descubre diversas situaciones.	X		X		X	
7	Escucha información realizada.	X		X		X	
8	Asimila información.	X		X		X	
9	Desarrolla su vocabulario.	X		X		X	
<b>Dimensión:</b> aprendizajes de proposiciones.							
10	Organiza sus ideas	X		X		X	
11	Complementa sus ideas después de las actividades.	X		X		X	
12	Expresa informaciones nuevas en las actividades	X		X		X	
13	Integra conocimientos nuevos.	X		X		X	
14	Reconoce conocimientos nuevos.	X		X		X	
15	Compara sus conocimientos	X		X		X	



16	Identifica ideas previas con ideas nuevas.	X		X		X	
17	Complementa informaciones en las actividades.	X		X		X	

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?					
1	2	3	4	5	
					X
Comentario:					

DOCENTE: DIANA SANTA CRUZ SERNA

Experto 02



(Firma y post firma)

**Títulos del proyecto:** El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial n° 167 “el progreso” de ambo, Huánuco, 2019.

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOGRO DE APRENDIZAJE

**INSTRUCCIONES:** Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

Dimensiones/Ítems		Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>Dimensión:</b> Aprendizaje de representaciones							
1	Manifiesta conceptos previos.	X		X		X	
2	Comparte experiencias pasadas.	X		X		X	
3	Manifiesta ideas después de la formación de conceptos.	X		X		X	
4	Representa actividades realizadas.	X		X		X	
<b>Dimensión:</b> Aprendizaje de conceptos							
5	Realiza experimentos vividos.	X		X		X	
6	Descubre diversas situaciones.	X		X		X	
7	Escucha información realizada.	X		X		X	
8	Asimila información.	X		X		X	
9	Desarrolla su vocabulario.	X		X		X	
<b>Dimensión:</b> aprendizajes de proposiciones.							
10	Organiza sus ideas	x		x		x	
11	Complementa sus ideas después de las actividades.	x		x		x	
12	Expresa informaciones nuevas en las actividades.	x		x		x	
13	Integra conocimientos nuevos.	x		x		x	
14	Reconoce conocimientos nuevos.	x		x		x	

15	Compara sus conocimientos	x		x		x	
16	Identifica ideas previas con ideas nuevas.	x		x		x	
17	Complementa informaciones en las actividades.	x		x		x	

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
					x
<b>Comentario:</b>					

DOCENTE: MARIA DEL ROSARIO MORALES INGUNZA \_\_\_\_\_

Experto 03



(Firma y post firma)

Anexo 03:



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

Instrumento de recolección de datos.

**LISTA DE COTEJO**

*El instrumento utilizado para evaluar el nivel de aprendizaje significativo en cada uno de los indicadores durante las actividades desarrolladas, los resultados del niño lo anotaremos según sea el caso.*

Código del niño o niña: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

<i>DIMENSIONES</i>	<i>INDICADORES</i>	<i>SI</i>	<i>NO</i>
<b>Dimensión1</b> Aprendizaje de representaciones	Manifiesta conceptos previos.		
	Comparte experiencias pasadas.		
	Manifiesta ideas después de la formación de conceptos.		
	Representa actividades realizadas.		
<b>Dimensión2</b> Aprendizaje de conceptos	Realiza experimentos vividos.		
	Descubre diversas situaciones.		
	Escucha información realizada.		
	Asimila información.		
	Desarrolla su vocabulario.		
<b>Dimensión3</b> aprendizajes de proposiciones.	Organiza sus ideas		
	Complementa sus ideas después de las actividades.		
	Expresa informaciones nuevas en las actividades.		
	Integra conocimientos nuevos.		
	Reconoce conocimientos nuevos.		
	Compara sus conocimientos		
	Identifica ideas previas con ideas nuevas.		
Complementa informaciones en las actividades.			

Anexo 3: Carta del consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

Título del estudio: EL JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 167 “EL PROGRESO” AMBO, HUANUCO, 2019.

Investigador (a): SOFIA ESPERANZA ARANCIAGA VENTURIN.

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: EL JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El juego se convierte en la razón de ser del estudiante, en la primera etapa de su vida, por tal motivo el docente lo utiliza como medio de estrategia para mejorar el progreso de ingenio, soltura, inteligencia y facultad del estudiante. El juego es una actividad vital, utilizado como estrategia para mejorar la educación y formación puede ser en grupos y/o individuales.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Realizaremos sesiones de clases para evaluar pre. Test.
2. ....
3. ....

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....  
**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 970338044

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo .....

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
Participante**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
Investigador**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

## **Anexo 4: Sesiones de aprendizaje**







