



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Los juegos didácticos y aprendizaje significativo en  
estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022

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

**AUTORA:**

Guillen Cervera, Rosana Liliana (orcid.org/0000-0002-3000-4382)

**ASESOR:**

Dr. Espinoza Sotelo, Joan Carlos (orcid.org/0000-0002-8324-6668)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

LIMA – PERÚ

2022

### **Dedicatoria:**

A mi madre María Violeta Cervera Gil, a mi padre Lorenzo Guillen Cervera, a mi esposo Víctor Manuel Avellaneda Jáuregui, y a mi hija Angely Valentina Avellaneda Guillen, mis grandes amores, quienes, con sus consejos, cuidados y su amor me alientan a seguir adelante.

**Agradecimiento:**

A Dios, por la vida.

A mi asesor, Dr. Joan Carlos Espinoza Sotelo, por brindarnos sus conocimientos, durante nuestros procesos de formación y por guiarnos este periodo de nuestra vida.

A mis familiares, por su apoyo, amor incondicional, y por estar siempre presente en los momentos difíciles de la vida

## Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	23
3.1 Tipo y diseño de investigación	23
3.2 Variables y operacionalización	25
3.3 Población, muestra y muestreo	27
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.5 Procedimientos	31
3.6 Método de análisis de datos	31
3.7 Aspectos éticos	32
IV. RESULTADOS	33
V. DISCUSIÓN	41
VI. CONCLUSIONES	47
VII. RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS	49
ANEXOS	50

### Índice de Tablas:

Tabla 1. Validez de expertos	29
Tabla 2. Interpretación del coeficiente de confiabilidad	30
Tabla 3. Resultado de confiabilidad del instrumento Juego didáctico	30
Tabla 4. Resultado de confiabilidad del instrumento Aprendizaje significativo	30
Tabla 5. Prueba de Normalidad Kolmogorov	33
Tabla 6. Frecuencia y porcentaje de los juegos didácticos	34
Tabla 7. Frecuencia y porcentaje de los juegos memoria	34
Tabla 8. Frecuencia y porcentaje de los juegos Funcionales	34
Tabla 9. Frecuencia y porcentaje de los juegos Simbólicos	35
Tabla 10. Frecuencia y porcentaje de los juegos construcción	35
Tabla 11. Frecuencia y porcentaje del Aprendizaje significativo	35
Tabla 12. Frecuencia y porcentaje de la Dimensión Auditivo	36
Tabla 13. Frecuencia y porcentaje de la Dimensión Kinestésico	36
Tabla 14. Frecuencia y porcentaje de la Dimensión Visual	36
Tabla 15. Frecuencia y porcentaje de la Dimensión analítico	37
Tabla 16. Correlación entre los juegos didácticos y aprendizaje significativo	37
Tabla 17. Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión auditivo	38
Tabla 18. Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión Kinestésico	38
Tabla 19. Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión visual	39
Tabla 20. Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión analítico	40

## Resumen

El presente estudio tuvo por objetivo determinar cómo se relaciona los juegos didácticos con el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de institución educativa N° 246, Pangoa, 2022, por lo que se abordó conocimientos relacionados a la investigación, teniendo en consideración las variables juego didáctico y aprendizaje significativo, la metodología de la investigación es básica, de enfoque cuantitativo y nivel correlacional, la población la conformaron los estudiantes de 5 años del nivel inicial, la muestra es de tipo censal, 80 niños, para recoger información se utilizó la técnica de observación y como instrumento la ficha de observación. De los resultados obtenidos se pudo determinar que, el nivel de los juegos didácticos es bajo para el 28,7 % y para el 71,3 % es alto, mientras que el aprendizaje significativo presenta un 15% nivel bajo y un 85% nivel alto. Respecto a la relación reflejada entre las variables, la utilización de la prueba Rho de Spearman, el nivel de coeficiente de correlación es de .805, mientras que la significancia es de .01, por lo que se aceptó la hipótesis planteada en la investigación. Se concluyó que existe una relación alta positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

**Palabras clave:** aprendizaje, juegos significativos, educación inicial y psicopedagógico.

## **Abstract**

The objective of this study was to determine how educational games are related to meaningful learning in 5-year-old students of I.E. N° 246, Pangoa, 2022, for which knowledge related to the investigation was addressed, taking into account the variables of didactic game and significant learning, the methodology used in the investigation is basic, with a quantitative approach and correlational level, the population was made up of by 5-year-old students of the initial level of the I.E. N° 246, Pangoa, 2022, taking the 80 children of the institution as a census sample, the collection of information was carried out using the observation technique and the observation sheet was used as an instrument. From the results obtained, it was possible to determine that the level of the didactic games is low for 28.7% and for 71.3% it is high, while significant learning presents 15% low level and 85% high level. Regarding the relationship reflected between the variables, the use of Spearman's Rho test, the level of correlation coefficient is .805 while the significance is 0.01, so the hypothesis was accepted on the research. Determining that there is indeed a high and positive relationship between educational games and meaningful learning.

**Keywords:** Early education, games significant, learning and psychopedagogica.

## I. INTRODUCCIÓN

En algunos países se vienen utilizando los juegos didácticos como estrategia en distintos niveles o modalidades educativas, por lo general su uso es escaso o no se le ha dado la importancia que requiere, debido a que no se ha podido conocer todas las virtudes que posee. Al respecto tenemos a Lescano et al (2017), quien manifiesta que, el aprendizaje significativo es fundamental, trascendente, básico y esencial en la vida del niño, a pesar que en la edad preescolar no tienen mucho interés por adquirir conocimientos; por ello si se quiere cambiar, transformar y dejar atrás esa premisa negativa se debe implementar diferentes estrategias pedagógicas para enseñar a niños de preescolar, teniendo en consideración su edad, el momento idóneo y preciso; a estas premisas podemos señalar que los niños inician o desarrollan capacidades desde el nivel inicial. También tenemos a Paul (2006), quien señala que, Finlandia es el país que tiene la mejor educación a nivel mundial, la educación preescolar procura estimular a través del juego las cualidades, habilidades y destrezas de los niños, así como su indagación y capacidades. El juego es considerado una manera atractiva para lograr aprender.

Quiñones (2018) señala que el juego, como mecanismo de aprendizaje y actividades, tiene un fin educativo, su diseño ha sido elaborado y establecido con reglas que incluyen estadios o periodos pre reflexivos, permitiendo que se interioricen y representen la abstracta lógica de toda las vivencias experimentales de los educandos, para así poder lograr objetivos de enseñanza, cuya finalidad es conseguir que los niños capten, procesen y retengan todas sus habilidades, conocimientos y destrezas; permitiendo proporcionar e incentivar el crecimiento, desarrollo y progreso creativo de cada infante. El juego como técnica de aprendizaje, se da con el propósito de obtener la mayor cantidad de objetivos que puedan estar estrechamente dirigidos y relacionados a las habilidades, actitudes y destrezas en determinadas áreas. Esta es la razón principal por lo que es completamente importante conocer todas las habilidades posibles a lograr por el educando mediante los juegos, entre ellas está el área del conocimiento que se relaciona con el lenguaje, el área física que se relaciona con lo emocional y el área



social que se relaciona con lo emocional; así como desarrolla todas las demás áreas el niño también tiene que desarrollar todo lo relacionado al área académico. Es fundamental que los docentes conozcan y aprendan todas las especificaciones y particularidades que posee el juego, para que este sea considerado y aplicado de forma pedagógica. También deben de conocer su tipificación para poder decidir que tipos y cuantos juegos va utilizar para mejorar el aprendizaje de los niños, se debe conocer cuáles son los que más se adecuan a sus estudiantes que llevarán a la práctica. Una vez que se conozca todos los detalles que presente el juego y sus componentes, allí será la oportunidad donde el docente se pregunte como es que debe de procesar el juego, que es lo que busca con el juego, que quiere alcanzar con el juego, y cuál es el proceso que debe de seguir para realizarlo, entonces es allí cuando comienza la interrogante como es que inicia el juego, que materiales se utilizan y como es que se va desarrollar con cada uno de ellos para poder realizarlos o sacarlos adelante. Quiñones (2018), menciona que en el Perú muchos educadores usan los juegos didácticos con la finalidad de estimular e identificar todas las potencialidades que presenta el niño, los cuales están relacionadas con los procesos cognitivos, sociales, físicos y psicológicos de cada uno de los estudiantes, todo ello con la finalidad de promover e incentivar el desarrollo integral y las habilidades de los mismos. Así mismo Tacar (2018), refiere que aplicar el juego como una herramienta educativa para el aprendizaje de estudiantes de inicial, es de gran ayuda, porque, al utilizar el juego, aparte de ser una actividad que comienza con las reglas, el niño al aplicarlo propiamente de manera individual o grupal, se va familiarizando con las reglas, conforme siga participando activamente en el juego van a ir adquiriendo distintos conocimientos; este tipo de motivación va permitir que adquiera conocimientos de cualquier materia, logrando que sobresalga gracias al juego, debido que va adquiriendo técnicas básicas que lo encaminan al éxito y a obtener un mejor desarrollo de sus capacidades intelectuales. Por lo que, gracias a ello se reluce la importancia del juego, actividad que permite al niño desarrollar su mente, y la forma para enfrentarse de manera correcta a todos los problemas que se le presentan día a día.

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) señala que la educación en los niveles de inicial tiene como principio de aprendizaje el juego libre, debido que

gracias al él las niñas y los niños logran desarrollar todo tipo de habilidades motrices, cognitivas, sociales y comunicativas. Convirtiéndose el juego en uno de los principios de la educación, este será completamente transversal durante el proceso de desarrollo de todas las tareas y actividades de aprendizaje, contribuyendo en la educación de los infantes. Para adquirir conocimientos, lo primero que deben de realizar los alumnos como actividad inicial es recibir una estimulación de tipo intelectual que este directamente relacionada con el aprendizaje, debido a que cada momento del juego está relacionado y enlazado al desarrollo físico, psíquico, social o e intelectual del niño, incentivando así el desarrollo de sus habilidades, permitiendo interiorizar sus conocimientos para lograr hacerlos suyos, es por ello que el juego es y siempre será un herramienta importante que permita a los alumnos practicar sus saberes que le permitirán adquirir diversos conocimientos para lograr su desarrollo y formación integral. Es por ello que los docentes deben de darle un valor esencial y efectivo a aquellos juegos determinados que han puesto en práctica si lo va realizar de forma discreta y sin ninguna intención pedagógica, por lo que es esencial que los educandos conozcan que los juegos generan el interés, aportan y motiva los recursos básicos para poder lograr el desarrollo integral y la personalidad de los niños, lo cual de forma cierta, es una herramienta que permite que el alumno con toda facilidad y libertad muestre y exprese su propia personalidad sin ningún tipo de limite, debido a que son productivos y contribuyen con la adquisición de conocimientos y mejora de todas sus destrezas y hábitos.

A nivel local, los docentes utilizan los juegos como mecanismo didáctico que les permite desarrollar el aprendizaje significativo en los niños, debido a que se cuenta con un lugar amplio para que los estudiantes tengan accesos a los juegos y puedan distraerse; en el patio y el campo, se encuentran todos los juegos que lograrán desarrollar las habilidades de los estudiante, los salones de clase son amplias, grandes y cuentan con módulos que le permiten al estudiante desarrollar todos sus potenciales y destrezas. Los docentes antes de dar inicio un juego debe de comprender que un juego didáctico es considerado una actividad imprescindible y polifuncional que va permitir que los estudiantes desarrollen y promuevan diferentes manifestaciones como aspiraciones, sentimientos, así como la

posibilidad de adoptar ciertos hábitos, producir, sentir, organizar sus habilidades que le permitan dar soluciones a los problemas, todo ello tomando en consideración los enfoques relacionados al aprendizaje.

De esta manera, para realizar la presente investigación, se plantea como problema principal la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?, mientras que como problemas específicos se plantea los siguientes: (a) ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión auditiva del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?, (b) ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión kinestésico del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?, (c) ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión visual del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022? (d) ¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión analítico del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?

Como justificación social, nos permitirá brindar información a la población lo importante que es el juego como un mecanismo de aprendizaje en los estudiantes, lograra que los estudiantes se desarrollen y adquieran conocimientos, debido que los niños sienten atracción por el juego, siendo este la fuente esencial para adquirir todo tipo de conocimientos. Por lo tanto, la investigación favorecerá especialmente a todos los estudiantes de educación inicial, debido a que les permitirá tener una educación con valores, teniendo en consideración todas sus necesidades, problemas e intereses, solo de esta forma podrá conseguir el desarrollo de sus destrezas y mejorar su autoestima, permitiéndole desenvolverse con normalidad dentro del sistema educativo y la sociedad. Teóricamente, esta investigación es importante, porque para su realización se utilizó términos y teorías básicas sobre los juegos y el aprendizaje, generando debates, reflexiones sobre tales temas, permitiendo confrontar la teoría, contrastar hipótesis, realizar epistemología del conocimiento a fin de brindar una solución al problema.

La investigación se justifica de manera práctica, porque gracias a ella se podrá exponer todas las razones relacionadas a la aplicación y utilidad de resultados obtenidos después de haber procesado todos los datos, permitiendo llegar a conclusiones lógicas que nos permitan plantear soluciones. Metodológicamente, el estudio realizado servirá como base a otras investigaciones. Su realización se efectuará utilizando métodos, procesos, técnicas e instrumentos que nos permitan demostrar la confiabilidad y la validez de la investigación. El estudio eficaz de la investigación se verá materializado planteando los objetivos, para esto se realizó instrumentos que nos permitieron medir las variables, el tipo de relación entre el juego didáctico y el aprendizaje significativo.

Como objetivo general tenemos: determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022, mientras que como objetivos específicos tenemos: (a) determinar la relación entre los juegos didácticos y la dimensión auditiva en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022; (b) la relación entre los juegos didácticos y la dimensión kinestésico en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022, (c) determinar la relación entre los juegos didácticos y la dimensión visual en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022; (d) determinar la relación entre los juegos didácticos y la dimensión analítico en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.

Como hipótesis general se formula lo siguiente: Los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022, mientras como hipótesis específicas tenemos: (a) Los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión auditiva en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022; (b) los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión kinestésico en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022; (c) los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión visual de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022 y (d) los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión analítico de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

Frente a la problemática y como parte del marco teórico, se ha buscado investigaciones internacionales relacionadas con el estudio; Lorca (2019), propuso estudiar la relación de juego y el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de Santiago de Chile. La investigación es de tipo correlacional. La muestra estuvo formada por 64 niños. La técnica utilizada es la observación. Los programas estadísticos utilizados son el Excel y el Rho de Spearman. Los resultados determinaron una correlación de Rho .774. Llegando a determinar que, efectivamente existe una relación positiva significativa entre las variables.

También tenemos a Arévalo et al. (2018), quienes estudiaron el juego didáctico como estrategia pedagógica y su relación con el aprendizaje en niños de 5 años, del hogar infantil padres de Pasacaballos, la investigación es de tipo cuantitativo – correlacional. La muestra estaba compuesta por 87 infantes de 5 años. Los instrumentos para recolectar datos fue el test de observación con preguntas de forma directa. El programa estadístico utilizado para estudiar la relación de las variables es el Rho de Spearman. De los resultados, obtuvo que existe una correlación de Rho= .716. Llegando a concluir que, efectivamente hay una relación positiva significativa entre el juego didáctico como estrategia pedagógica y el aprendizaje.

Por otra parte, tenemos a Cobo (2017), quien se propuso estudiar la relación entre el juego y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la institución San José de Guayaquil. La investigación es cuantitativa, de tipo correlacional, la muestra estuvo conformada por 79 niños, como instrumentos se utilizó el cuestionario. El estadístico utilizado es el Rho de Spearman. Los resultados mostraron una relación de Rho = .699. Llegando a la conclusión que, entre las variables existe una relación alta.

También tenemos a Gómez (2016), quien se propuso estudiar la relación existente del juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de 5 años de una institución de Praga, la investigación es de tipo correlacional, la muestra la conformaron 70 niños de 5 años. La técnica utilizada para recopilar información es la observación, como instrumento se utilizó un test de observación con preguntas concretas. El estadístico utilizado es el Rho de Spearman. Los resultados mostraron un coeficiente de correlación  $Rho = .721$ . Por lo que se concluyó que efectivamente hay una significativa relación entre ambas variables.

Así mismo, Puchaicela (2018), quien propuso estudiar el juego didáctico para mejorar el aprendizaje de niños de 5 años, Miguel Riofrio, Loja 2017-2018, el cual tiene por objetivo analizar como el juego mejora el aprendizaje de los niños, la investigación es de tipo cuantitativa, el instrumento para recolectar datos fue la guía de observación. El autor concluyo que el juego influye en el aprendizaje de los niños, por lo que es necesario mejorar la enseñanza mediante el uso del juego, llegando validar de que el juego genera gran impacto en el desarrollo integral y en el aprendizaje del niño.

Por otra parte, como estudios nacionales tenemos a Mamani (2020), quien analizo la relación entre el juego y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Putina, Puno, 2020. La investigación es de tipo cuantitativa, de nivel correlacional. La muestra la conformaron 19 niños. La técnica utilizada fue la observación, como instrumento se utilizó la lista de cotejo. El estadístico para medir la correlación es Wilconxon. Demostrando que relación de  $.001$ , por debajo de los rangos de significancia. Se concluyo que existe una relación significativa entre el juego didáctico y el aprendizaje en estudiantes de los niños.

Tenemos a Soto (2018), propuso analizar cuál es la relación existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en niños de 5 años de una institución educativa de Huacho. La investigación es básica aplicada de tipo

correlacional. La muestra estuvo formada por 90 niños de nivel inicial. Como técnica para la recolección de datos se utilizó el cuestionario y las entrevistas. El estadístico utilizado para analizar la correlación es el Rho de Spearman. Los resultados mostraron una relación de  $r = .176$  entre la variable juego didáctico y aprendizaje significativo (nivel de correlación positiva débil). Concluyéndose que no existe una relación directa entre las variables.

También tenemos a Domínguez (2018), quien se propuso determinar cuál es la relación existente entre los juegos y el aprendizaje significativo en niños de 5 años de los colegios de los Olivos. La investigación es de tipo correlacional. La muestra estaba conformada por 272 niños. La encuesta fue la técnica utilizada para la recolección de datos, el instrumento fue un cuestionario de 16 preguntas. El programa utilizado para analizar los datos es el SPSS Statistics 20 y el Chi cuadrado. El autor, con los resultados demostró que existe un alto nivel de significancia de .00. Por lo que llegó a concluir que existe un índice de correlación significativa entre el juego y el aprendizaje en niños.

Se cito a Quiños (2017), quien estudio la relación entre el juego y el aprendizaje significativo en niños de 5 años, de la institución educativa los Ángeles y María, 2017. La investigación es cuantitativa correlacional. La población estuvo compuesta por los alumnos de 5 años, como muestra se tomó a 66 estudiantes. La observación es la técnica utilizada para recolectar datos y como instrumentos se utilizó la ficha de test. El programa utilizado es el SPSS Statistics 20. De los resultados se deduce que el grado de correlación es de .974. Por lo que concluyó que efectivamente hay una relación alta entre el juego y el aprendizaje significativos.

Por otra parte, tenemos a Sánchez y Días (2017), quienes se propusieron investigar qué relación existe entre el juego y el aprendizaje en niños del aula de 5 años de una institución educativa de Utcubamba. La investigación es cuantitativa - correlacional, la población estuvo conformada por los niños de 5 años, la muestra está compuesta por 15 estudiantes. Como técnica para

recolectar datos se utilizó la observación. El programa empleado para analizar el coeficiente de correlacional es el SPSS. De los resultados se ha podido obtener Que el grado de correlación es de .823. El autor llego a concluir que el juego se relaciona de forma significativa con el aprendizaje en niños de 5 años de la institución.

El juego comenzó a tomar gran importancia dentro del ámbito escolar, siendo considerado por muchas instituciones de nivel inicial como una herramienta que permite a los niños acercarse al conocimiento, dentro de la investigación, cada variable de estudio tiene teorías que la respaldan, Sobre las teorías relacionadas al juego, tenemos a Piaget (2010, como se citó en Soto, 2018) señala que el juego es una actividad que tiene por finalidad el gusto de la propia actividad; los niños al jugar desarrollan su inteligencia, debido a que esta acción es la asimilación de la realidad de acuerdo a las etapas evolutivas. Si analizamos lo señalado por Piaget, el juego contribuye satisfaciendo el yo que se encuentra subordinado a la realidad, debido que se desenvuelve siguiendo diversos procesos de manera paralela a los cambios que ocurren en la estructura intelectual, permitiendo a la vez que se configuren diversas armazones mentales, esta edificación de armazones es igual o similar a las edificaciones del saber, lo mismo ocurre con las transformaciones que se crean al acomodar y asimilar los conocimientos. También debemos señalar que para Piaget los cambios de actitud pueden traer como consecuencia las conductas lúdicas, en cuanto se realice con el simple hecho de entretener, lo que va ocasionar que ponga en movimiento sus habilidades, destrezas y capacidades táctiles de dominio del lenguaje, y del desplazamiento. Las actividades lúdicas van a lograr que se formen armazones mentales nuevos, debido a que esta es una actividad que mayormente se hace por diversión, lo que va permitir que se potencie y desarrolle las destrezas y habilidades del niño.

Para Piaget, las habilidades motrices van a estimular, favorecer, influir y originar el desarrollo del juego, relacionando tres aspectos importantes del juego, los cuales estarán basados en etapas evolutivas del intelecto de hombre,



estructurándolas de la siguiente manera: el juego es simple ejercicio, el juego reglado (resultado de un grupo o colectivo) y el juego simbólico (ficticio-abstracto). Por lo mencionado podemos deducir que la prioridad del autor era la inteligencia, por lo que ha dejado de lado la motivación y la emotividad del niño, su principal interés era la inteligencia o la lógica, lo que va permitir que la persona adopte diferentes formas en base al su desarrollo. Por lo que presenta una teoría de desarrollo por etapas.

Para complementar la teoría de Piaget, Montiel (2008, como se citó en Graicht, 2018), refiere que el juego es la adaptación inteligente del niño al medio ambiente, lo que va permitir que logre su desarrollo y progreso cognitivamente debido que le ayuda adaptarse a todos los cambios, suponiéndose como una expresión lógica mediante reglas que rigen y controlan el intercambio con otras personas. Por otro lado, tenemos a Quiroz (1994, como se citó en Herrera, et al. 2020), quien refiere que, el juego es la forma de comportamiento recreativo que permite seguir distintos patrones compartidos y formados por varios o un individuo; por lo general son actividades donde todos los participantes de forma grupal o individual, logran determinados objetivos que tiene el juego.

Así mismo tenemos a Vygotsky (1933, como se citó en Prudencio, 2018), con su teoría Vygostkyana, menciona que el juego produce efectos positivos dentro de los distintos niveles de educación; debido que el juego es el medio más completo para lograr el aprendizaje de niños, lo cual se da mediante el desarrollo próximo. Vygotski se adentra más a zonas del desarrollo próximo, promoviendo y proponiendo valorar todo tipo de conocimientos previos, con el propósito de alcanzar el progreso de una nueva zona de desarrollo, por lo que es esencial mencionar que el juego como actividad es muy importante, puesto que produce muchos beneficios para adquirir y lograr conocimientos. Para el autor, el niño con el juego interactúa y socializa con otras personas, pudiendo establecer entre ellos sus funciones, el juego es simbólico, por lo que el niño transforma los objetos utilizando su imaginación.

También tenemos a Herrera et al (2020), indicando que el juego es aquella actividad lúdica que ayuda al niño a relacionarse, socializar y contactarse con su realidad, permite que asimile lo que se le atraviesa y/o presenta en la vida, aprende a comunicarse, expresa sus sentimientos y vivencias, ayuda a que salga del egocentrismo, desarrollando de manera armónica su personalidad. De la misma manera tenemos a Garaigobil (2010, como se citó en Soto, 2018), explicando que el juego, es el componente esencial que facilitan el aprendizaje y el saber, el cual siempre ha sido considerado como la sucesión de diversas actividades entretenidas, agradable, divertidas, cortas y sobre todo que presentan reglas que contribuyen al fortalecimiento de valores, como son: la solidaridad, la tolerancia, el amor, el respeto y la responsabilidad colectiva o grupal e intergrupal, la seguridad, la solidaridad y promueve el trabajo colectivo, originando que los que participan en los juegos compartan experiencias, conocimientos y sobre todo que tomen confianza con lo que hacen, debido a que ello conllevara a adquirir nuevos conocimientos en una o varias áreas del saber, permitiendo su desarrollo biológico y mental dirigido al integral y psicoemocional del niño, lo que va facilitar que las tareas del docente sean eficientes y sobre todo amena.

Reforzando lo antes señalado Soto (2018), en su investigación, menciona que, el juego es una actividad de recreo, divertida y sobre todo permite facilitar el desarrollo de diversas destrezas y habilidades. A ello se le suma diversas facultades, que permiten que se creen nuevas estructuras en el desarrollo del aprendizaje, las cuales son importantes para su crecimiento.

Los juegos didácticos son todas las actividades que estimulan y fomentan el aprendizaje de los niños de forma simple y lúdica. Para Chacón (2010, como se citó en Soto, 2018), el juego didáctico es la actividad técnica y táctica realizada en las diferentes modalidades y niveles de educación por los que pasa el niño o estudiante. Sobre lo indicado, en la actualidad los educadores utilizan muy poco el juego por desconocimiento a su aplicación y las ventajas que genera.

Por otro lado, tenemos a Wallon (2004, como se citó en Canchanya, 2018), quien señala que el juego didáctico es una disciplina, donde se puede analizar y observar el comportamiento del niño; en cada juego se aprecia y existe la cooperación, así como el conflicto de intereses entre todos los participantes, pudiendo existir incertidumbre, debido a que es posible que las acciones a realizarse por otros son desconocidas. Para reforzar lo señalado, tenemos Soto (2018), quien sostiene que el juego didáctico aparte de cumplir la función de recreación, contribuye con el desarrollo cognitivo del niño, permitiendo que este logre potenciar todas sus habilidades y capacidades en los diferentes niveles. Si el juego o actividad tiene por finalidad educar, este debe ser estructurado con reglas que la regulen, debiendo estar orientado al ejercicio de capacidades y habilidades de una determinada área; es importante conocer las habilidades que son posibles potenciar en los niños en las distintas áreas de desarrollo, con la finalidad de conseguir un aprendizaje integral.

Al respecto Bayles (2016), menciona que el juego en el nivel preescolar es de mucha importancia porque permite mejorar el aprendizaje. Durante este periodo los niños buscan conocer, explorar, escuchar, manipular, comprender y observar, es decir están aprendiendo para la vida, de repente a esta edad el niño no le presta tanta atención a las cosas y no toma mucha importancia a los temas en clase, sin embargo, no queda duda que le quedan las actividades que realiza a diario en clase, es allí donde se logra que el niño llegue al aprendizaje significativo por medio de juego, donde se le muestra lo que la maestra busca lograr o la intención de lo que será las clases.

Soto (2018), manifiesta que el juego tiene una fuerza de motivación, debido que hace surgir en el niño, un estímulo para mantenerse activo ya sea por su naturaleza física, biológica o por que se encuentra en completo desarrollo, lo cual viene completamente asociado al aprendizaje. El juego va conseguir que el niño(a) desarrolle todo su talento, aprendiendo a sortear todos los obstáculos y las dificultades que se le presente; así mismo aprenderá a socializar, debido que comenzara a trabajar en equipo practicando valores como el respeto y la

solidaridad. Para el autor es importante que el juego tenga reglas, lo que va permitir que este se desarrolle sin ningún tipo de contratiempos, hecho que va permitir que todos los estudiantes participen de forma segura afrontando todo tipo de situaciones difíciles que logran que forje y desarrolle su personalidad, así como las situaciones divertidas que harán que exteriorice su facilidad y alegría frente a situaciones complejas.

Como sustento psicopedagógico del juego Piaget (2010, como se citó en Soto, 2018), menciona que los juegos recreativos en los niños, señalan la existencia de conceptos e ideas que confirman que aprenden con mayor facilidad, el autor señala que el conocimiento es producto de la consecuencia e interacción del sujeto y el objeto, por lo que es esencial que el juego de recreación se integre. Así mismo para complementar lo antes mencionado Soto (2018) refiere que las actividades lúdicas permiten que los niños logren mejorar sus destrezas, capacidades y habilidades, lo cual sucede debido que el niño se encuentra desarrollándose de manera plena tanto físico, psíquico y biológico, aprendiendo todo lo que se le presente como si fuera un cachorro que juega para entretenerse, pero a la vez se va preparando para lidiar con todos los problemas que se le presenten posteriormente a lo largo de la vida.

Como sustento social del juego durante la infancia, tenemos a Vygotsky, (2010, como se citó en Canchaya, 2018), quien en su teoría social manifiesta que el juego no es algo propio y característico de su edad, más por el contrario forma parte de un componente de todas las tareas y actividades que logra realizar durante su desarrollo. Los juegos le ayudan al niño tener un mayor autocontrol de todas las cosas que es capaz de hacer. El niño durante el juego va creando espacios de desarrollo, los niños que practican los juegos de manera didáctica están siempre con mucha más ventaja que con los demás niños de su edad que no realizan ningún tipo de juego. Mientras que para Soto (2018), el juego de manera especial es un socio drama, permite que el niño de desarrolle mentalmente, potenciando sus aprendizajes, los juegos recreativos van a contribuir a que el niño cuide y defienda su espacio para poder educarse

asumiendo que ya posee conocimientos.

También tenemos a Aguilar (2017), quien teniendo en consideración las teorías relacionadas al juego, refiere que, el juego es un conjunto de actividades, que implica entretenimiento por ser innato en los seres humanos y frecuente en la vida y desarrollo del niño. El juego aparte de ser una actividad recreativa va permitir evolucionar todas sus cualidades del individuo: concentración, atención y aprendizaje. De acuerdo a lo antes mencionado por los autores, el juego es una actividad social muy especial, el cual va permitir que desarrolle sus habilidades para poder mejorar su aprendizaje. Los niños que practican los juegos recreativos crean su propio espacio y mejoran su aprendizaje. Por consiguiente, los juegos van a lograr que los niños expresen sus intereses, inquietudes y deseos a través de la interacción social con niños de su edad o con adultos.

Según Soto (2018), menciona que el objetivo de un juego didáctico permite la combinación de la observación a través de la vista, lo cual ayuda perennizar imágenes, la acción que realizan los niños y la comunicación a través de las directivas que brinda el docente. Con los elementos antes mencionados la maestra realiza su labor dirigiendo y orientando a todos los educandos. Durante la etapa de la planificación se debe de considerar que es lo que se desea lograr, se debe trazar metas de los que se desea esperar con los infantes como: Fomentar que todas las dificultades sean superadas o solucionadas entre todos, pudiéndose apreciar el trabajo en equipo, planteando una dificultad que será resuelta o solucionada por el educando, fomenta el desarrollo de toda las capacidades, habilidades y actitudes de los niños (as), y por ultimo afianza sus conocimientos, debido que permite que socialicen y familiaricen con las definiciones, términos, tipologías y conceptos plasmados en su plan de estudios.

Canchanya (2018) menciona que los juegos didácticos particularmente hacen que las clases sean más divertidas y dinámicas, debido que los niños aprenden mejor jugando, por lo que no hay ninguna duda que cada juego que

utilizan los maestros tiene su propio objetivo. Sin duda el niño logra realizar todo tipo de actividades lúdicas, debido que en el aula hay varios niños de su edad con quienes compartir.

De lo antes mencionado, el docente cuando realiza el programa propone diversas actividades como complemento para reforzar el conocimiento de los educandos, por lo que el juego debe ser una actividad planificada con tiempo y dedicación, planteando una meta o un fin, entre ellos tenemos: afianzar sus habilidades y destrezas que más adelante le permitan enfrentarse a los problemas que se presentan, estimular su creatividad, lo cual se podrá apreciar durante el desarrollo y solución de dificultades, brindar conocimiento completamente planificados por los docentes, permitir que todo el grupo participe en la solución de todo tipo de problemas que se les presente, motivando el trabajo grupal. En las clases de juego se presenta la combinación de diferentes aspectos, como el visual que permite el desarrollo, el educando al entrar en contacto logra comprender todo lo que ve, mientras que otro de los aspectos esta dado a través del lenguaje vocalizado que utiliza el educador antes de establecer y brindar las reglas que debe de poseer un juego, mientras que la última acción más importante es aquella acción propia de juego, donde el niño pondrá en práctica todas sus habilidades y destrezas.

La secuencia de un juego es aquella sucesión que lleva un niño durante el desarrollo del juego, los cuales buscan solucionar los problemas planteados de acuerdo a su psicología y a su edad física. Para García (2016) la secuencia de un juego didáctico comprende la planificación, que es la etapa principal donde el docente prevé e imparte los conocimientos mediante el juego; se establece objetivos, para ello el docente debe consignar que es lo que se busca lograr en el niño al realizar el juego y por último precisa las habilidades, destrezas y actitudes.

Soto (2018), menciona que actualmente existen diversos tipos de juegos, los cuales se pueden clasificar y ordenar de varias maneras, como por ejemplo

pueden ser monitoreados, acorde a la cantidad de participantes que puede ser de uno o varias personas, de acuerdo a la edad, cultura, secuencias, orden lógico y la correspondencia de imágenes. Por lo tanto, el juego se presenta mediante las siguientes dimensiones: 1) juegos de memoria, 2) juegos funcionales, 3) juegos simbólicos y 4) juegos de construcción. Respecto a los juegos de memoria, Soto (2018), permiten estimular el cerebro, este tipo de juego puede realizarse mediante fichas o a través de un ordenador. Los niños eligen las fichas que se encuentran desordenadas para volver a armarlos usando la memoria, para así poder dejarlos como estaban al inicio.

Acerca de los juegos funcionales, para Fernández (2018), este tipo de juego esta referida a las funciones que cumple el participante dentro del juego, por lo que se puede utilizar en función al desarrollo mental del niño, los cuales pueden ser: juegos de ejercicio, donde el niño repite por gusto y placer diversas tareas y actividades requeridas, este juego requiere en gran porcentaje actividad física y permite que desarrolle la capacidad motora, la agilidad, pudiendo ser entre varios o de forma individual. Los juegos de acción, juegos que requieren manipulación y movimiento, durante estos juegos el niño interactúa con otros niños, pone en práctica todas sus habilidades y desarrolla la motricidad gruesa y fina.

Así mismo, sobre los juegos simbólicos, Fernández (2018), señala que este juego es de desempeño y representación de roles; permite desarrollar la creatividad, la imaginación y el lenguaje. En cuanto a los juegos de construcción, Soto (2018), menciona que este tipo de juegos permite crear cualquier elemento que se encuentre cercano a la realidad, donde todo material usado va ser de gran importancia. Una característica principal de este tipo de juego es que el niño goza y disfruta clasificando, recopilando, apilando, armando y encajando todo tipo de objetos. Por ello el niño debe de tener en cuenta los materiales o pieza a utilizar, que es lo que buscan lograr, construir y que es lo que debe de hacer o como se utilizan las fichas y objetos.

Para este tipo de juegos se debe de tener en cuenta la evolución de acuerdo al desarrollo cognitivo: a los 9 meses los niños golpean el suelo con todas las piezas, durante el año, logra apilar y encajar las piezas con gran dificultad, a los 2 años construye un tren o una torre, a los 3 años puede realizar un barquito, un puente, armar pleygo, construir torres o encajar rompecabezas, a los 4 años el niño es capaz de escenificar un camino más complejo, cuando tiene 5 años el niño se vuelve más activo, su desarrollo infantil va mejorando, a los 6 años desarrolla su motricidad gruesa y fina, durante los 7 años ya puede coordinar la vista y las manos, a los 8 años tiene un mejor control muscular de todo su cuerpo, a los 9 años logra mejorar la concentración y atención, a los 10 años puede estimular la paciencia y el esfuerzo para poder lograr lo que anhela y desea, mientras que a los 11 años logra facilitar sus pensamientos abstractos.

De acuerdo al proyecto de investigación tenemos como segunda variable el aprendizaje. Según la teoría de Pavlov (1983, como se citó en Pando, 2018), el aprendizaje se centra en defender el condicionamiento clásico; en la teoría el autor señala que el aprendizaje se realiza cuando logran asociarse dos estímulos, de los cuales uno de ellos es condicionado y el otro es el incondicionado, por lo general este último va lograr que se genere una respuesta y el acondicionamiento desencadenaría diversas respuestas cuando se va asociando al incondicionado. Para Piaget, (2010, como se citó en Arone, 2018), el aprendizaje es un proceso donde el sujeto va aprender de las experiencias, la manipulación de diversos objetos y la interacción con sus semejantes, sucesos que le van a permitir construir y generar sus propios conocimientos.

La teoría de Piaget ha tenido siempre presente a los niños como base esencial de su investigación, donde menciona que el niño nace con un mapa mental sencillo y básico, el cual según va desarrollándose este se irá ampliando, una de sus premisas esenciales frente al aprendizaje era, que los niños deben de conocer y explorar el mundo para fortalecer su aprendizaje. De acuerdo a lo antes mencionado tenemos a Gonzales (2016), quien refiere que el aprendizaje es un proceso que se va originar en la mente de cada niño, los mismos que se



van a permitir interiorizar y asimilar todo tipo de conocimientos modificando la conducta; mientras se interioriza todos estos conocimientos se van a producir distintos cambios a la estructura del pensamiento, lo que conlleva afrontar todo los problemas, retos y obstáculos que se presenten día a día en la vida.

Para conceptualizar mejor el aprendizaje, tenemos la teoría humanística de Rogers (1980, como se citó en Ramírez, 2017), donde el autor refiere que el aprendizaje es una función de la tonalidad de las personas, concluyéndose que el proceso de aprendizaje genuino jamás va comenzar sin ninguna emoción, sin estímulo, sin intelecto y sin motivaciones para aprender. El aprendizaje significativo es aquel que va dejando huellas en las personas, para posteriormente ser parte de un acervo intelectual, afectivo, cultural, existencial y espiritual que el ser humano vive; es decir este tipo de aprendizaje no es otra cosa que la relación de todas las experiencias y conocimientos existentes, donde el ser humano simplemente va aprender todo lo que es significativo, interesante, útil y que además esté completamente vinculado con la supervivencia, lo cual se va lograr con la experiencia de vida de cada uno como persona.

Al respecto para sustentar lo señalado anteriormente Prudencio (2018), señala que el aprendizaje estaba completamente centrado en el universo fenomenológico del hombre, donde la persona escudriñaba todas las experiencias interesantes, mediante la propensión de la autorregulación, señalando que se podía crear una atmósfera donde el hombre pueda resolver sus propios problemas por sí mismo.

Para Ortiz (2010, como se citó en Canchaya, 2018), el aprendizaje es considerado un proceso personal, donde los individuos asimilan distintos conocimientos; para construirlos y producirlos las actividades lúdicas cumplen un papel muy importante debido que ayudan a estar completamente activos y sobre todo buscan formar grupos de aprendizaje donde se comparta conocimiento e ideas.

De acuerdo al contexto educativo, en el proceso de aprendizaje existen dos actores: el niño que es el actor más importante, en el están dirigida todas las miradas, mientras que el otro actor es el docente, quien se encarga de la planificación de todas las estrategias para lograr el aprendizaje, programa todo los aprendizajes de las diferentes materias, en ella se debe detallar todas las actividades a realizar, así como los contenidos que van a estar asociados a las actividades lúdicas para que el niño aprenda través del juego. En este esquema el niño debe de asimilar todo tipo de conocimientos mejorando y modificando su conducta, habilidades, hábitos y destrezas (Fernández, 2015).

Los tipos aprendizaje de acuerdo al MINEDU (2016) son: 1) aprendizaje aplicativo, 2) aprendizaje permanente y 3) aprendizaje significativo. En cuanto al aprendizaje aplicativo, Bueno (2016), señala que es aquel tipo de aprendizaje que no permanece estático, el individuo almacena en su interior para resolver todo tipo de problemas que se le presenten en la vida o en el quehacer diario, de allí deriva la búsqueda por resolver todo tipo de situaciones en base a todo los conocimientos adquiridos; esta situación logra evaluar el aprendizaje, es la etapa donde demuestra todo sus logros, así como el cumplimiento de sus objetivos utilizando todo los conocimientos adquiridos.

Mientras que acerca del aprendizaje permanente, el MINEDU (2016), señala que el ser humano se le considera un estudiante permanente, los conocimientos están en constante cambio, por lo que el individuo debe estar en permanente adiestramiento, capacitación y entrenamiento de lo que en su momento desarrollo y adquirió. Un punto importante de este tipo de aprendizajes que se desarrolla por etapas, en primer lugar, es considerado un aprendizaje elemental y sencillo que el ser humano a veces realiza de manera inconsciente sin ningún tipo de esfuerzo, conocido como aprendizaje intelectual. Cuando los estudiantes dominan esta etapa pasan a la etapa del problema, donde se debe discernir para adquirir conocimientos, es allí donde debe avanzar en un aprendizaje sin límites.

Acerca del aprendizaje significativo, Ortiz (2017) señala, que este tipo de aprendizaje es sinónimo de abarcar y comprender; este se presenta cuando los estudiantes van encontrando significados en todos los conocimientos aprendidos, los cuales los van a demostrar en la práctica. El autor señala que el pedagogo cumple un papel muy importante dentro de este aprendizaje puesto que él debe de planificar considerando todas las actividades que se conoce como saberes previos que debe de captar el niño, los cuales van a servir como saberes para poder afianzar todos los conocimientos brindados por el educador. Por lo que el docente debe de buscar todo tipo de saberes y conocimientos que atraigan al estudiante, para que él los pueda recoger como saberes previos para alcanzar sus objetivos de cambio, mejorando sus destrezas y habilidades.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, (1983, como se citó en Soto, 2018), señala que el aprendizaje significativo se hace efectivo cuando el estudiante con todos los conocimientos previos que presenta y/o tiene relaciona estos con los nuevos conocimientos. Haciendo mención que el estudiante no solo se conforma con los conocimientos que han sido brindados por el docente, más por el contrario busca descubrir nuevos conocimientos cuando se relaciona con su medio y más aún cuando participa en juegos donde va incorporar todo tipo de experiencias que le van a permitir potenciar sus habilidades y actitudes; este tipo de conocimiento es uno de los que más perdura debido a que se forma producto de sus propias experiencias. Así mismo para Klenowski (2011, como se citó en Canchaya, 2018), el aprendizaje significativo se relaciona con los conocimientos que adquiere el estudiante y que durante su existencia le van a permitir solucionar los diversos problemas que se le presente en la vida.

También tenemos a Camarota (2018), quien señala que el aprendizaje significativo se produce en el individuo de acuerdo a su medio social y físico, asumiendo todo tipo de retos cuando actúa con los demás miembros del grupo, interactuando mediante la conversación o dialogo. También señala que en este tipo de aprendizaje se adquiere a través de las relaciones que hacen los estudiantes, pudiendo encontrar nuevos conceptos y significados para llevarlos

a la práctica. Soto (2018), menciona que para lograr que este tipo de aprendizaje se convierta en significativo se requiere que el docente elabore de forma sintetizada los planes de trabajo, y que los contenidos deben de establecer objetivos primordiales que puedan ser aprovechados por los estudiantes, siéndole completamente útiles para solucionar todo tipo de dificultades. El autor menciona que, si este tipo de aprendizaje se da con actividades lúdicas, los conocimientos que se brindan deben de contribuir y ser parte de la solución a los problemas que se le presente durante el desarrollo del juego.

De acuerdo con García (2016), las condiciones para lograr el aprendizaje significativo implican que el docente planifique que es lo que desea lograr con sus estudiantes. Según este pedagogo para que se dé el aprendizaje significativo requiere que el contenido que imparta el profesor a sus educandos sea significativo, para que así pueda despertar y motivar el completo interés de los estudiantes, pudiendo realizar estructuras cognitivas que les interesa asimilar y aprender de manera consecuente. También tenemos a Herrero (2016) quien señala que para que el aprendizaje significativo sea considerado de tal forma, este debe de poseer y cumplir con tres puntos importantes: 1) El contenido debe tener cierto grado de significancia potencia, 2) debe ser preciso y claro, el alumno debe tener cierto tipo de conocimiento para que estos lo relacione con los nuevos conocimientos, permitiéndole así establecer nuevas estructuras concatenadas y 3) debe tener una actitud completamente favorable de parte del alumno producto de un buen incentivo y una fuerte motivación brindada por el profesor, acto que va permitir lograr obtener un aprendizaje significativo.

De acuerdo a la problemática, el aprendizaje se manifiesta mediante 4 dimensiones: 1) aprendizaje auditivo, 2) aprendizaje kinestésico, 3) aprendizaje visual, y 4) aprendizaje analítico. Respecto al aprendizaje auditivo Gillespie (2017) refiere es aquel donde el estudiante con un estilo auditivo logra captar todos los conocimientos con tan solo oír al docente, logrando establecer secuencias y resúmenes con solo escuchar la clase. Permite que el estudiante

explique de igual manera todo lo escuchado a sus compañeros, quedándose en el cómo un conocimiento bien asimilado.

Acercas del aprendizaje kinestésico, Soto (2018), señala que, es aquel aprendizaje que surge de la representación kinestésica, el mismo que va producir conocimientos en el alumno mediante los movimientos y gestos realizados por el docente. En este tipo de conocimientos, el docente juega un rol muy importante, debido que toda la información expuesta mediante movimientos y gestos deben estar debidamente planificados para poder captar la atención de los estudiantes.

En cuanto a aprendizaje visual, Gillespie (2017), refiere que este tipo de aprendizaje es el más sencillo, debido que el estudiante a medida que va escuchando va relacionando el conocimiento con imágenes y figuras para poder perennizarlos dentro de su memoria, acto que va conseguir que el niño recuerde con mucha facilidad lo señalado o expuesto por el maestro.

Referente al aprendizaje analítico, Soto (2018), para el autor es el aprendizaje más complejo, en este tipo de aprendizaje el ser humano esta influido de forma constante por la organización de una parte al todo. Capta mejor a través del seguimiento de secuencias y pasos. Este tipo de conocimiento es lógico y racional, las personas que comprenden en este tipo de aprendizaje con facilidad sin las que les gusta anticiparse, son conscientes del tiempo, hacen anotaciones, realizan listas. Les gusta el silencio y la tranquilidad para lograr concentrarse, están atentos a todos los hechos para posteriormente conceptualizarlos. Toda la información que procesan la hacen de manera lineal, son completamente diestros con las habilidades verbales.

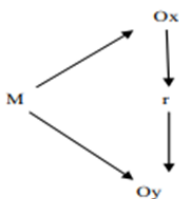
### III. METODOLOGÍA:

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación:

La investigación es de enfoque cuantitativo. Huaynalaya (2021), refiere que, en una investigación cuantitativa se utilizan datos recolectados, las dimensiones deben ser de forma numérica, mediante el conteo y se utilizan programas estadísticos para establecer con exactitud los resultados.

Es de tipo básico, Niño (2019), señala que una investigación es de tipo básico cuando es conducida por el interés científico mediante un cuestionamiento establecido, con la finalidad de obtener conocimientos, no se toma en cuenta si es practica o permitió resolver el problema. Por lo tanto, podemos inferir que busca una respuesta efectiva a un problema descubierto. Busca conocer la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en estudiantes a través de la recolección de datos, de tal manera que vamos a profundizar los conocimientos existentes en la realidad.

La investigación es no experimental. Hernández et al. (2018), señala que una investigación es no experimental cuando el investigador simplemente está limitado a observar todos los acontecimientos sin intervenir en ellos. Así mismos Huaynalaya (2021), refiere que una investigación es no experimental cuando se describe las variables y la relación entre ellas, busca observar el fenómeno en un tiempo y lugar determinado.



M: Muestra (estudiantes de inicial)

X: Variable 1 (juego didáctico)

Y: Variable 2 (aprendizaje significativo)

r: índice o coeficiente de correlación, posible relación entre ambas variables.

El método utilizado es el hipotético deductivo. Bernal (2006, como se citó en Soto, 2018), señala que, es hipotético deductivo cuando existe un proceso originado por afirmaciones de la calidad de la hipótesis, el cual busca refutar, corroborar y/o falsear estas, con el propósito de deducir las conclusiones para posteriormente ser confrontadas con los hechos. Por lo tanto, refuto las hipótesis planteadas, para poder llegar a las conclusiones.

Hernández et al. (2018), menciona que el método deductivo es el camino utilizado por un investigador, para lograr que su investigación se vuelva científica, comprende varios pasos: observación de los fenómenos estudiados, creación de las hipótesis para explicar los fenómenos, deducción de consecuencias y comprobación y/o verificación de la verdad de los enunciados comparándolos con la experiencia.

La investigación es de diseño descriptivo. Para Hernández (2018), señala que una investigación es de tipo descriptivo cuando busca identificar los aspectos más resaltantes de los individuos y/o grupos; también puede realizarse en fenómenos que sean motivos de estudio. Evalúa y calcula diferentes aspectos, dimensiones y/o componentes de un individuo, grupo o fenómeno investigado.

Es correlacional, porque trabaja con dos variables. Para Hernández (2018), señala que es correlacional cuando se trabaja con dos o más variables estableciendo si estas están relacionadas para posteriormente analizar la correlación. Este tipo de estudio se realiza con la finalidad de conocer cómo se comporta un concepto o variable frente a otras variables. Calculan el porcentaje o el coeficiente de correlación entre las variables utilizando estadísticos de relación como el chi cuadrado.

### **3.2. Variable y Operacionalización:**

Las variables estudiadas son los juegos didácticos y aprendizaje significativo, y se midieron utilizando el método cuantitativo.

#### **Variable 1: Juegos didácticos**

Los juegos didácticos son todas las actividades que estimulan y fomentan el aprendizaje de los niños de forma simple y lúdica. Para Chacón (2010, como se citó en Soto, 2018), el juego didáctico es una actividad táctica posible de realizarla en las diferentes modalidades y niveles del sistema educativo por las que debe pasar el niño o educando. Es una actividad lúdica que ayuda a potenciar y desarrollar el interés de los niños para poder adquirir conocimientos debidamente estructurados. Esta actividad se planifica teniendo en consideración los conocimientos que el docente desea que los alumnos asimilen.

#### **Definición Operacional:**

La variable juegos didácticos está conformada por cuatro dimensiones las cuales son: juego de memoria, juego funcional, juego simbólico y juego de construcción. El instrumento con el que se recogerá la información es una ficha de observación de 08 ítems, la escala de respuestas será de tipo dicotómica.

#### **Dimensiones e Indicadores:**

- 1) Juego de memoria
  - Rompe cabeza
  - Adivinanzas
  - Responde preguntas
  - Arma figuras
  - Pronuncia números y vocales
- 2) Juego funcional
  - Realiza acciones
- 3) Juego simbólico
  - Imita



- 4) Juego de construcción
  - Construye cosas

## **Variable 2: Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo, Ortiz (2017) menciona que, este tipo de aprendizaje es sinónimo de comprender, este tipo de conocimiento se presenta cuando el estudiante va encontrando significados en los conocimientos aprendidos, los cuales los van a demostrar en la práctica. El autor señala que el pedagogo cumple un papel muy importante dentro de este aprendizaje puesto que él debe de planificar considerando todas las actividades que se conoce como saberes previos que debe de captar el niño y que estos le van a servir como saberes para poder afianzar nuevos conocimientos que le brinda el docente. Por lo que el docente debe de buscar todo tipo de conocimientos que el estudiante va recogerlos como saber previo para lograr sus objetivos de cambio en su conducta mejorando sus destrezas y habilidades.

### **Definición Operacional:**

Para la variable de aprendizaje significativo, se aplicó una ficha de observación de 10 ítems, de respuesta dicotómica que evaluará cuatro dimensiones: auditivo, kinestésico, visual, analítico.

### **Dimensiones e Indicadores:**

- 1) Auditivo
  - Aprende de forma rápida las canciones utilizadas en el aula
  - Canta canciones
- 2) Kinestésico
  - Se mueve con ritmo, le gusta bailar
  - Los movimientos de su cuerpo los coordina de forma sencilla
- 3) Visual
  - Observa las imágenes y las describe con objetividad
  - A través de un dibujo representa lo que observa

- 4) Analítico
  - Responde preguntas
  - Relaciona
  - Aprende
  - Juega

### **3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis:**

#### **3.3.1. Población**

Según Hernández et al. (2018), la población es un grupo de carácter finito o infinito, tienen características similares. Mientras que para Tamayo (2010, como se citó en Soto, 2018), la población es la totalidad de componentes a estudiar, cada uno posee características similares y es la que da origen a los datos del estudio. En la investigación, la población objeto de estudio son 80 estudiantes de 5 años del Nivel inicial.

#### **3.3.2. Muestra**

Como muestra de estudio, se consideró la totalidad de la población por ser mínima (muestra censal). Para Niño (2019), la muestra es considerada una parte representativa de la población de estudio, la muestra se obtiene aplicando diversos procedimientos que son comprendidos en el muestreo probabilístico o no probabilístico. Mientras que para Hernández et al. (2014), la muestra es un sub grupo del total de la población, de ella se recogen datos, esta parte es considerada representación de toda la población.

Zarcovich (2013, como se citó en Auris, 2021), señala que la muestra censal está conformada por todas las unidades de investigación consideradas como muestra, es decir la totalidad de la población es considerada censal por ser simultáneamente universo, población y muestra. Los datos recogidos representan el absoluto del universo.

#### **3.3.3. Muestreo**

Dado que la población y la muestra es censal no se hizo uso del muestreo.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:**

#### **3.4.1. Técnicas**

En la investigación, la técnica utilizada fue la observación; porque es la más utilizada para recolectar información necesaria y para lograr los resultados que nos conlleven a las conclusiones. Rodríguez (2010, como se citó en Soto, 2018), señala que la técnica utilizada en una investigación es aquel medio que se utiliza para acopiar datos, las mismas que pueden ser cuestionarios, observación, entrevista o la encuesta. Mientras que Hernández et al (2014), señala técnica de recolección de datos es la vía por la que el investigador puede realizar un registro de lo que se pretende medir.

#### **3.4.2. Instrumentos**

En el presente estudio el instrumento utilizado es la guía de observación, Para Rodríguez (2010, como se citó en Soto, 2018), la guía de observación es uno de los instrumentos más sencillos utilizados en una investigación; permite encausar distintas acciones para observar los fenómenos productos del estudio. Por lo general, la guía está estructurada mediante columnas que ayudan a organizar los datos recolectados.

El instrumento utilizado fue una ficha de observación para evaluar los juegos didácticos y el aprendizaje significativo.

Ficha técnica:

Nombre del Instrumento	: Ficha de Observación
Elaboración	: Bazán Jaimes Analis
Administración	: Individual y colectiva
Tiempo de Aplicación	: Aprox. 45 minutos
Significación	: Evalúa los juegos y el aprendizaje significativo
Escala valorativa	: Alta, media baja.

### 3.4.3. Validez y confiabilidad:

Gratelli (2018), refiere que uno de los procedimientos para validar el instrumento es el llamado juicio de expertos, el cual consiste en la validación por especialista entendidos en la materia y en técnicas metodológicas, los mismos que califican el instrumento haciendo las observaciones pertinentes si es que hubiese. Teniendo en consideración lo señalado por el autor, el instrumento fue validado por tres expertos para posteriormente ser aplicado a la muestra determinada en la investigación.

**Tabla 1**

***Validación de expertos***

<b>Experto</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Aplicable</b>
Experto 1	Dr. Espinoza Sotelo, Joan Carlos	SI
Experto 2	Dra. Castro Carrasco, Giuliana Cecilia	SI
Experto 3	Dr. Salome Condori, Eugenio	SI

**Confiabilidad del Instrumento: Ficha de Observación**

Teniendo en consideración que, en una investigación la consistencia de los resultados es importante, puesto que los resultados obtenidos tienen un valor para el estudio, en tal medida el instrumento utilizado fue aplicado a una parte de la muestra, para determinar su confiabilidad. El instrumento fue estructurado de acuerdo a los objetivos de medición, teniendo en consideración el tamaño de la muestra, los cuales han sido definidos utilizando los criterios de inclusión y exclusión. Los constructos del instrumento están definidos de forma correcta para poder ser tabulados e interpretarlos utilizando el programa estadístico propuesto.

**Tabla 2*****Interpretación del coeficiente de confiabilidad***

<b>Valores</b>	<b>Nivel</b>
De -1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.50 a 0.75	Moderada confiabilidad
De 0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
De 0.90 a 1.00	Alta confiabilidad

**Tabla 3*****Resultado de confiabilidad del instrumento Juego didáctico***

<b>Dimensión /Variable</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de Items</b>
El juego didáctico	Cronbach	0.77
<b>TOTAL</b>		0.77

La encuesta realizada sobre el juego didáctico, fue sometida a la evaluación con el Alfa Cronbach con la finalidad de verificar su confiabilidad, obteniéndose un coeficiente de 0.77, pudiendo determinar que el instrumento tiene un nivel de confiabilidad aceptable.

**Tabla 4*****Resultado de confiabilidad del instrumento Aprendizaje significativo***

<b>Dimensión /Variable</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de Items</b>
Aprendizaje significativo	Cronbach	0.78
<b>TOTAL</b>		0.78

Para determinar la confiabilidad del aprendizaje significativos, el instrumento fue sometido a la evaluación con el Alfa Cronbach a fin de verificar su confiabilidad, obteniéndose un coeficiente de 0.78, determinándose que, el instrumento empleando tiene un nivel de confiabilidad aceptable.

### **3.5. Procedimientos**

Para aplicar los instrumentos se coordinó con la directora de la institución Educativa Pangoa, por lo que se le envió un documento de manera formal solicitándole se realice la investigación en dicha institución, la misma que otorgo el permiso para realizar la investigación y poder aplicar la guía de observación a los estudiantes de 5 años.

Una vez obtenido el permiso, se les explico a los niños de manera detallada en que consiste la ficha de observación y el motivo por el cual se les evaluara. Procediendo a evaluarlos durante tres días de forma individual en el aula y el patio.

Una vez recopilada toda la información, se procedió con el llenado de la data, cada uno con sus respectivas escalas de valoración asignadas.

### **3.6. Método de análisis de datos**

En la investigación, los datos obtenidos se procesaron utilizando el programa estadísticos Excel (softwares informáticos), el mismo que permitió analizar los resultados.

Respecto a la tabulación e interpretación de resultados, una vez insertado en la data, se confecciono las tablas estadísticas, teniendo en consideración las variables, cantidad de indicadores, las frecuencias absolutas y las medidas de tendencia central, para posteriormente con toda la información interpretar los resultados por cada tabla presentaba.

Sobre el análisis inferencial, en la investigación para contrastar las hipótesis, de acuerdo a la información recopilada, se realizó un análisis estadístico con el programa SPSS 26. El grado de correlación de ambas variables se determinó utilizando el coeficiente de correlación Rho Spearman.

Según Flores-Ruiz et al. (2017), señala que el análisis de correlación se aplica cuando se pretende medir o instituir la relación entre 2 variables cuantitativas, que no posee una distribución normal y la prueba que se le atañe es el coeficiente de Rho Spearman.

### **3.7. Aspectos éticos**

En la investigación se consideró los siguientes aspectos éticos:

Se citó de forma clara y de acuerdo a la Norma APA 7MA Edición, a los autores que contribuyeron con información importante en la investigación, respetándose el derecho a la propiedad intelectual. Se mantiene en completa reserva la identidad de los estudiantes (niños) que participarán en la investigación, aplicación del instrumento de recolección de datos.

La investigación cumple con todos los lineamientos y directivas dadas por la Universidad para el diseño y elaboración del proyecto de investigación. No se hizo ninguna manipulación de los datos recopilados.

#### IV. RESULTADOS:

Tabla 5

*Prueba de normalidad Kolmogorov*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
V1 Juegos didácticos	,233	79	,000
D1 Juegos de memoria	,353	79	,000
D2 Juegos funcionales	,506	79	,000
D3 Juegos simbólicos	,506	79	,000
D4 Juegos de construcción	,536	79	,000
V2 Aprendizaje significativo	,219	79	,000
D01 Auditivo	,462	79	,000
D02 Kinestésico	,496	79	,000
D03 Visual	,460	79	,000
D04 Analítico	,293	79	,000

En la tabla 5, la prueba de normalidad para la variable juegos didácticos y el aprendizaje significativo, presentan un valor de significancia .000, concluyéndose que los datos no siguen normalidad, por lo que se aplicara una prueba no paramétrica Rho de Spearman para contrastar la hipótesis general y específicas.



**Tabla 6*****Frecuencia y porcentaje de los juegos didácticos***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	23	28,7%
	Alto	57	71,3%
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 6, se puede apreciar que, el 28,7 % de los estudiantes de 5 años del nivel inicial, presenta un nivel bajo frente a los Juegos didácticos, y el 71,3 % muestra un nivel alto.

**Tabla 7*****Frecuencia y porcentaje de los juegos de memoria***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	09	11,3%
	Alto	71	88,8%
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 7, se puede apreciar que el 11,3 % de los estudiantes de 5 años del nivel inicial, presenta un nivel bajo frente a los Juegos de memoria, y el 88,8 % muestra un nivel alto.

**Tabla 8*****Frecuencia y porcentaje de los juegos Funcionales***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	14	17,5 %
	Alto	66	82,5 %
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 8, se puede apreciar que el 17,5 % de los estudiantes de 5 años del nivel inicial, presenta un nivel bajo, y el 82,5 % alto.

**Tabla 9*****Frecuencia y porcentaje de los juegos Simbólicos.***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	10	12,5 %
	Alto	70	87,5 %
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 9, se puede apreciar que el 12,5 % de los estudiantes de 5 años del nivel inicial, presenta un nivel bajo, y el 87,5 % muestra un nivel alto.

**Tabla 10*****Frecuencia y porcentaje de los juegos de construcción.***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	7	8,8%
	Alto	73	91,3%
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 10, se puede apreciar que el 8,8% de los estudiantes de 5 años, presenta un nivel bajo, y el 91,3 % muestra un nivel alto.

**Tabla 11*****Frecuencia y porcentaje del Aprendizaje significativo.***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Medio	12	15%
	Alto	68	85%
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 11, se puede apreciar que el 12 % de los estudiantes de 5 años, presenta un nivel bajo, mientras que el 85 % muestra un nivel alto.

**Tabla 12*****Frecuencia y porcentaje de la Dimensión Auditivo.***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	2	2,5%
	Medio	18	22,5%
	Alto	60	75%
<b>TOTAL</b>	Total	80	100%

De los resultados en la tabla 12, se puede apreciar que el 2,5 % de los estudiantes de 5 años, presenta un nivel bajo, mientras que el 22,5% un nivel medio y el 75% un nivel alto.

**Tabla 13*****Frecuencia y porcentaje de la Dimensión Kinestésico.***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	3	3,8 %
	Medio	11	13,8%
	Alto	66	82,5%
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 13, se puede apreciar que el 3,8 % de los estudiantes de 5 años del nivel inicial, presenta un nivel bajo, el 13,8 % un nivel medio y un 82,5 un nivel alto.

**Tabla 14*****Frecuencia y porcentaje de la Dimensión Visual.***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Medio	19	23,8%
	Alto	61	76,3%
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 14, se puede apreciar que el 23,8 % de los estudiantes de 5 años del nivel inicial, presenta un nivel medio, y el 76,3 % muestra un nivel alto.

**Tabla 15**

***Frecuencia y porcentaje de la Dimensión analítico.***

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Valido	Bajo	3	3,8%
	Medio	3	3,8%
	Alto	74	92,5%
<b>TOTAL</b>		80	100%

De los resultados en la tabla 15, se puede apreciar que el 3,8 % de los estudiantes de 5 años presenta un nivel bajo, el 3,8 % un nivel medio y el 92,5% un nivel alto.

**Análisis Inferencial:**

**Hipótesis General**

H<sub>0</sub>: Los juegos didácticos se relacionan con el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022.

**Tabla 16**

***Correlación entre los juegos didácticos y aprendizaje significativo***

			Juegos didácticos	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	,805**
		Sig. (bilateral)	.	,000
<b>TOTAL</b>		N	80	80

De los resultados obtenidos en el análisis estadístico, el nivel de significancia es  $p = .000$ , lo que nos conlleva a aceptar la hipótesis de investigación y se afirma que existe relación alta ( $Rho = .805$ ) entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022.

### Hipótesis Específica 1:

H<sub>0</sub>: Los juegos didácticos se relacionan con la dimensión auditiva en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022

**Tabla 17**

### ***Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión auditivo***

		Juegos didácticos	Dimensión Auditivo
Rho de Spearman	Juegos didácticos	1.000	.479**
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	.000
<b>TOTAL</b>	N	80	80

De los resultados obtenidos en el análisis estadístico, la significancia es  $.000$ , lo que nos conlleva a aceptar que relación es significativa, por lo que la hipótesis nula se rechaza, debiendo aceptar que: Los juegos didácticos se relacionan con la dimensión auditiva en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022.

### Hipótesis Específica 2:

H<sub>0</sub>: los juegos didácticos no se relacionan con la dimensión kinestésico en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022.

**Tabla 18*****Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión kinestésico***

			<b>Juegos didácticos</b>	<b>Dimensión Kinestésico</b>
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	,288*
		Sig. (bilateral)	.	,010
<b>TOTAL</b>		<b>N</b>	80	80

De los resultados obtenidos, en el análisis estadístico, la relación existente entre la variable juego didáctico y la dimensión Kinestésico es  $r=0,288$ . Por lo que la relación existente entre es baja, mientras que el nivel de significancia es .010, lo que nos conlleva a afirmar que la relación entre la variable juegos didácticos y la dimensión kinestésica es significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterna: Los juegos didácticos se relacionan con la dimensión Kinestésico en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022.

**Hipótesis Específica 3:**

$H_0$ : los juegos didácticos no se relacionan con la dimensión visual en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022

**Tabla 19*****Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión visual***

			<b>Juegos didácticos</b>	<b>Dimensión visual</b>
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coeficiente de correlación	1,000	,463*
		Sig. (bilateral)	.	,000
<b>TOTAL</b>		<b>N</b>	80	80

De los resultados obtenidos en el análisis estadístico, la relación existente entre la variable juego didáctico y la dimensión visual es  $r = .463$ . Por lo que la relación existente es moderada, mientras el nivel de significancia es  $.000$ , lo que nos conlleva a aceptar que la relación entre la variable juegos didácticos y la dimensión visual es significativa, por lo que la hipótesis nula se rechaza, debiendo aceptar que: Los juegos didácticos se relacionan con la dimensión visual en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022.

#### **Hipótesis Específica 4:**

H<sub>0</sub>: los juegos didácticos se relacionan con la dimensión Analítico en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022

**Tabla 20**

#### ***Correlación entre los juegos didácticos y la dimensión analítico***

			<b>Juegos didácticos</b>	<b>Dimensión Analítico</b>
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	,411*
		Sig. (bilateral)	.	,000
<b>TOTAL</b>		N	80	80

De acuerdo a la tabla 20, en el análisis estadístico, la relación existente entre la variable juego didáctico y la dimensión Analítico es  $r = .411$ . Por lo que la relación existente entre la Variable juegos didácticos y la dimensión Analítico es moderada y el nivel de significancia es  $.00$ , lo que se acepta la hipótesis planteada en la investigación: Los juegos didácticos se relacionan con la dimensión Analítico en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022.

## **V. DISCUSIÓN:**

La discusión se realizó utilizando la totalidad de los resultados, teniendo como base fundamental el marco teórico y los antecedentes de la investigación. Los estudios relacionados a los juegos didácticos y el aprendizaje significativo, han adquirido gran importancia dentro de la malla educativa de los niños de educación inicial, debida que muchos autores han llegado a determinar que el juego es esencial dentro de la vida de los niños, porque contribuye con su aprendizaje. Como lo señalo Canchanya (2018) quien manifestó que los juegos didácticos particularmente hacen que las clases sean más dinámicas y divertidas para los niños, por lo que aprenden mejor jugando.

Para contrastar la hipótesis general, se obtuvo que el coeficiente de correlación Rho Spearman es .805 (relación alta y positiva), mientras que el valor de significancia es de, 000, por lo que se acepta la hipótesis de investigación, evidenciándose que existe una relación alta positiva entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022. Por lo que podemos afirmar que, si el juego didáctico se utiliza como estrategia para el aprendizaje, los estudiantes adquirirían mayores conocimientos, contribuyendo con su desarrollo. De acuerdo a la investigación realizada por Quiñones (2018), sobre el juego didáctico en el aprendizaje significativo de niños de 5 años, se ha obtenido que el nivel de significancia es .000, por lo que se acepta la hipótesis general, pudiendo comprobarse que el juego es favorable y contribuye en el aprendizaje de los niños de 5 años.

Por lo señalado en el párrafo que antecede, con relación a la investigación, se concluye que lo señalado tiene relación con la información presentada en el marco teórico, encontrándose diversas coincidencias de las teorías relacionadas al tema, donde diversos autores señalan que el juego es el componente esencial para lograr el aprendizaje en los niños. El juego al considerarse una actividad corta, divertida y agradable, está sujeta a diversas reglas que van a lograr que los niños fortalezcan valores como la responsabilidad, el respeto y la solidaridad,



también va permitir que tengan confianza en sí mismo, fomentando el compañerismo, compartiendo ideas, conocimientos e inquietudes, hechos que van a lograr que el niño internalice conocimientos de forma significativa. Al respecto Bayles (2016), menciona que el juego en la etapa preescolar es de mucha importancia para lograr un mejor aprendizaje. Durante este periodo los niños buscan conocer, explorar, escuchar, manipular, comprender y observar, es decir están aprendiendo para la vida. Por lo tanto, el juego didáctico se relaciona con el aprendizaje significativo en niños.

Respecto a la prueba de hipótesis específica 1, de los resultados se obtuvo que el coeficiente de correlación Rho de Spearman .479, (relación moderada, y un nivel de significancia de .000, por lo que se aceptó la hipótesis planteada en la investigación. Quedando demostrado que el juego didáctico se relaciona con la dimensión auditiva en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022. Por lo que podemos afirmar que los niños captan o aprenden de manera significativa mediante el sentido del oído. Durante la educación temprana los niños aprenden por sí mismo escuchando; la interacción con adultos, niños de su edad, con objetos y otros, lo que ha permitido que el niño aprenda mucho más rápido. La maestra juega un papel muy importante, debido que los ayuda identificar cuáles son sus necesidades y habilidades, a fin de afianzar sus conocimientos.

De acuerdo a la investigación realizada por Soto (2018), se obtuvo como resultado que el juego didáctico se relaciona de forma directa con la dimensión auditiva en los niños de 5 años, donde el nivel de significancia es .000, lo que permite afirmar que la relación es significativa; Con este resultado queda demostrado que el juego aparte de cumplir la función recreativa, también contribuye en el desarrollo de niño, potenciando sus capacidades, ya sea de nivel cognitivo, psicomotor, afectivo y/o moral. Por lo tanto, todo juego está orientado a un objetivo educativo. Para Gillespie (2017) la dimensión auditiva, es aquella que va lograr que los que los estudiantes captan todos los conocimientos con tan solo escuchar al docente, pudiendo establecer secuencias y resúmenes en

clase. Por lo tanto, queda demostrado que el juego didáctico se relaciona con la dimensión auditiva, por lo que es importante que el docente conozca de forma detallada todas las características que debe reunir el juego para ser considerado como juego didáctico, así como conocer sus objetivos y su clasificación, hechos que van a lograr que se genere en el niño un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

Respecto a la contratación de la hipótesis específica 2, de acuerdo a los resultados obtenidos, se obtuvo un coeficiente de correlación Rho de Spearman. 463 (relación moderada), teniendo un nivel de significancia de .00, por lo que se aceptó la hipótesis planteada en la investigación. Este resultado fue contrastado con lo señalado por Soto (2018), quien sostiene que el juego didáctico se relaciona de forma directa con la dimensión visual en los niños de 5 años de nivel inicial, donde el nivel de significancia es de  $p = .016$ , lo que permite afirmar que existe una relación significativa; Con este resultado queda demostrado que el niño obtiene aprendizajes mediante el desarrollo del juego.

En cuanto a aprendizaje visual, Gillespie (2017), refiere que este tipo de aprendizaje es el más sencillo, por lo que el estudiante a medida que va escuchando va relacionando el conocimiento con imágenes y figuras para ir perennizándolos dentro de su memoria, acto que le permitirá recordar con mucha facilidad lo expuesto por el docente. El niño la mayoría de aprendizajes los adquiere mediante el juego, lo cual posteriormente pueden convertirse en actividades no lúdicas. En base a las teorías planteadas en la investigación podemos afirmar que la práctica y el desarrollo del juego, el desarrollo del niño y el aprendizaje están completamente relacionados, su relación es completamente estrecha y significativa, más aún si tenemos en consideración que en la etapa infantil el juego es muy importante porque logra su desarrollo físico y psíquico. Por lo tanto, el juego didáctico se relaciona con la dimensión visual, hecho que nos conlleva afirmar que el niño está completamente vinculado con el juego, todo ello se debe que aparte de ser una actividad natural y espontánea a la que los niños le dedican tiempo, es a través de él. Que, logra afianzar sus capacidades

intelectuales, su personalidad y sobre todo sus habilidades sociales. El juego le va proporcionar experiencias que contribuyan a desarrollar y a vivir dentro de la sociedad, permitiéndole crecer y madurar. Por ende, el desarrollo de las capacidades de niño va ser más eficaz a través de la práctica de juego y no fuera de él.

Sobre la contratación de la hipótesis específica 3, de acuerdo a los resultados obtenidos, el coeficiente de correlación Rho de Spearman .288, y la significancia de .010, por lo que se aceptó la hipótesis planteada en la investigación; quedando demostrado que el juego didáctico se relaciona con la dimensión kinestésico en los estudiantes de 5 años. Por lo que se pudo contrastar dicho resultado con Soto (2018), quien sostiene que el juego didáctico no se relaciona de manera directa con la dimensión kinestésico en los niños de 5 años de nivel inicial, donde el nivel de significancia es de  $p= 0,455$ , mayor al índice máximo 0,05, lo que permite afirmar que la relación entre ellas no es significativa; Con este resultado queda demostrado que no existe ninguna relación directa entre la variable juego didáctico y la dimensión kinestésica en los niños de 5 años de nivel inicial.

Resultado que no guarda relación con lo señalado por Bayles (2010), quien menciona que los juegos en la etapa preescolar son completamente importantes para tener un mejor aprendizaje. A esta edad los niños al manipular, explorar, observar y escuchar, van aprendiendo para su futuro; a pesar que a esa edad el niño no tome tanta importancia a los temas realizados en clase, sin embargo, se le van quedando las actividades realizadas a diario en la escuela mediante el juego, llegando a obtener aprendizajes significativos. Por lo tanto, es importante que los docentes definan las estrategias pedagógicas que deben de considerarse, así como las modalidades de juego y su repercusión en el aprendizaje.

Finalmente, sobre la contratación de la hipótesis específica 4, queda demostrado que el juego didáctico se relaciona con la dimensión Analítico en los

estudiantes de 5 años, teniendo un coeficiente de correlación Rho de Spearman .463 y un nivel de significancia .000, por lo que se aceptó la hipótesis planteada en la investigación. Respecto a los resultados, se contrastó con la investigación realizada por Soto (2018), quien sostiene que el juego didáctico no se relaciona de manera directa con la dimensión analítico en los niños de 5 años de nivel inicial, donde el nivel de significancia es de  $p=0,110$ , mayor al índice máximo 0,05, lo que permite afirmar que no existe relación entre la variable juego didáctico y la dimensión analítica en los niños de 5 años de nivel inicial.

Este resultado, no guarda relación con lo señalado por el Ministerio de Educación (2017), quien refiere que el juego es una actividad imprescindible para el aprendizaje de los niños, debido a que, con él, el niño adquiere conocimientos y toma contacto con su medio, con la práctica de los juegos, los niños no solo realizan actividades, más por el contrario investigan y experimentan. El niño va adquiriendo diversos conocimientos mientras juega, esto se debe que con el niño va adquiriendo nuevas experiencias, lo cual es una buena oportunidad para que pueda corregir errores, cometer aciertos, poniendo en la práctica todos sus conocimientos, para brindar una solución al problema. La mayor cantidad de conocimientos, los niños los adquieren a través del desarrollo de las actividades lúdicas, esto va lograr que el niño con solo observar lo que realizan sus demás compañeros, pueda aprender.

Los resultados obtenidos en los diferentes estudios sobre los juegos didácticos y el aprendizaje significativos en niños, han logrado determinar que los niños en la edad pre escolar aprenden mejor jugando; a pesar que a esa edad el adquirir nuevos aprendizajes es un reto, debido que no le toman mucha importancia al tema, pero a través del juego van incrementando nuevos conocimientos, mediante el, los niños forjan vínculos con el medio ambiente y con sus semejantes, permitiéndoles compartir, resolver y negociar los conflictos que se le presenten. El juego aparte de ser significativo en su desarrollo le enseña a ser líderes y a socializar con su grupo.

De acuerdo a la UNICEF (2018), el periodo más importante del desarrollo de niño es el pre escolar, durante ese periodo el desarrollo de su bienestar emocional, la competencia social, las competencias cognitivas, su salud física y mental so un componente esencial para alcanzar el éxito, los años correspondientes a esta etapa son fundamentales para el niño, por lo que el juego siempre está presente en diferentes formas. Para los niños, el juego es divertido, es una actividad social provechosa, les permite participar de forma activa, es interactivo; el juego es la actividad que constituye una de las formas más importantes donde los niños adquieren competencias esenciales y conocimientos. Por lo tanto, las oportunidades de juego, así como el entorno que favorece el juego, la exploración y el aprendizaje forman parte del fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

El aprendizaje es de naturaleza holística y compleja, sin embargo, mediante el juego, el niño logra incentivar todos los ámbitos de desarrollo, incluida toda las competencias cognitivas, sociales, motoras y emocionales.

## **VI. CONCLUSIONES:**

De la investigación, se obtiene las siguientes conclusiones:

Primero: De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, queda demostrado que existe una relación positiva alta entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativos en niños de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022. El mismo que se ve reflejado en el coeficiente de correlación de Rho Spearman es de  $r = .805$  y el nivel de significancia es de  $.00$ .

Segundo: De los resultados obtenidos en la investigación, queda demostrado que, los juegos didácticos se relacionan con la dimensión auditiva en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022. El cual está reflejado en el coeficiente de correlación de Rho Spearman es de  $r = .479$  y el nivel de significancia es de  $.00$ .

Tercero: Frente a los resultados obtenidos, se pudo determinar que los juegos didácticos se relacionan con la dimensión visual en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022, el cual está reflejado en el coeficiente de correlación de Rho Spearman es de  $r = .463$  y el nivel de significancia de  $.00$ .

Cuarto: Así mismo, se pudo determinar que los juegos didácticos se relacionan con la dimensión kinestésico en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022. El cual está reflejado en el coeficiente de correlación de Rho Spearman es de  $r = .288$  y una significancia de  $.010$ .

Quinto: De los resultados obtenidos en la investigación, se pudo determinar que los juegos didácticos se relacionan con la dimensión analítico de los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 246, Pangoa, 2022; obteniéndose coeficiente una correlación de Rho Spearman es de  $r = .411$  y un nivel de significancia  $.000$ .

## **VII. RECOMENDACIONES:**

Una vez llegado a las conclusiones, como recomendaciones tenemos lo siguiente:

Primero: Al director, se le recomienda promover y realizar talleres dirigidos a los docentes de manera continua, sobre el juego didáctico y su importancia en el aprendizaje de los niños durante el desarrollo de clases. Los talleres deben ser metodológicos y didácticos para fortalecer y afianzar los conocimientos de los docentes, con el propósito de lograr que los niños adquieran y fortalezcan sus aprendizajes a través del juego.

Segundo: A los docentes de la institución educativa, se les recomienda asistir a los talleres organizados por la UGEL Pangoa y por la Institución educativa, con la finalidad de fortalecer sus conocimientos y realizar estrategias educativas sobre los juegos didácticos dirigidos a los niños, los mismos que están completamente relacionadas con el sistema auditivo, motricidad, visual y kinestésico, durante el desarrollo de clases, con la finalidad que los niños adquieran conocimientos, logrando conseguir el aprendizaje significativo mediante el uso del juego.

Tercero: A las autoridades de la institución educativa N° 246, Pangoa, se les recomienda promover, programar y realizar talleres y charlas sobre el aprendizaje en niños, dirigidas a los padres, con la finalidad de que tomen conocimiento sobre la influencia del tema en el aprendizaje de los niños.

Cuarto: A los padres de familia, se le recomienda incentivar, practicar y realizar juegos didácticos con sus niños, que estén relacionados al desarrollo de sus habilidades físicas, psíquicas, motoras y sobre todo con el aprendizaje significativo en general, con la finalidad de afianzar los conocimientos adquiridos en clase. Así mismo se les recomienda asistir a los talleres motivacionales

realizados por la institución de forma periódica, con la finalidad de conocer el desarrollo y avance de su niño (a).



## REFERENCIAS

- Abbott, M., Stauss, K. & Burnett, A. (2021). Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. 45(1), 16-31. doi:<https://doi.org/10.1080/01609513.2021.1932014>
- Anchundia, L. , Jiménez, M., Jama, T., & Chango, L. (2021). Methodological strategies for accounting education. South Florida Journal of Development. 2(5), 8333–8345. doi:<https://doi.org/10.46932/SFJDV2N5-144>
- Arias, R. (2017). *Programa juego didáctico en el aprendizaje de las matemáticas del 6to grado de primaria del CEP Concordia Universal, 2016*. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22222/Arias\\_CRM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22222/Arias_CRM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Borges, S., Durelli, V., Reis, H., Bittencourt, I., Mizoguchi, R., & Isotani, S. (2017). Selecting Effective Influence Principles for Tailoring Gamification. Sao Paulo: Institute of Mathematics and Computer Sciences (ICMC). doi:10.5753/cbie.sbie.2017.857
- Canchanya, C. (2018). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos – 2017*. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32931/Canchanya\\_fc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32931/Canchanya_fc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chapman, J. & Rich, P. (2017). Identifying Motivational Styles in Educational Gamification. Hawaii: Utah Valley Universit. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10125/41310>

Côté-Lecaldare, M., Joussemet, M. & Dufour, S. (2016). How to Support Toddlers' Autonomy: A Qualitative Study With Child Care Educators. *Early Education and Development*, 27:6, 822-840. Taylor & Francis, Canada

Domingo, J. (2018). *El juego de mesa y el aprendizaje significativo en niños de educación inicial de los Olivos, Lima 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/Dominguez\\_CJM%20\(1\).pdf](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/Dominguez_CJM%20(1).pdf)

Domínguez Bustamante, M. R. (2021). Programa “Sumando” para competencias matemáticas en niños, 2020.

Dos Santos, J. (2018). *Educação para a autonomia: Reflexões sobre a atualidade do conceito de autonomia a partir de um estudo entre crianças*. [Tesis de Pregrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil].

Duggal, K. (2021). Impact of Gamification, Games, and Game Elements in Education. *Innovations in Information and Communication Technologies*, 201-210. doi:[https://doi.org/10.1007/978-3-030-66218-9\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-030-66218-9_23)

Flores, C., Quintana, M., Orozco, H. & Rodríguez, I. (2019). Arquitectura de un juego serio inteligente basado en retos de matemáticas básicas. *Recibe*, 8(2), 1-14. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512261374006>

Gamarra, G., Pujay, O. (2021). Resolución de problemas, habilidades y rendimiento académico en la enseñanza de la matemática. *Revista Educación*, 45(1), 2215 – 2244. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v45n1/2215-2644-edu-45-01-00170.pdf>

Gamarra, R. (2020). *Estado del Arte: Juego como factor de Aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial*. [Tesis de bachillerato, Universidad Cayetano Heredia]. Recuperado de

[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9267/Estado\\_GamarraQuispe\\_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9267/Estado_GamarraQuispe_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Glover, I. (2013). Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners. Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications.

Godall, T (2016). *Movimiento libre y entornos óptimos. Reflexiones a partir de un estudio de bebé*. La pedagogía Pickler Lockzy de educación Infantil. [https://www.piklerloczy.org/sites/default/files/documentos/teresa\\_godall\\_movimiento\\_libre\\_y\\_entornos\\_optimos\\_reflexiones\\_a\\_partir\\_de\\_un\\_estudio\\_con\\_bebes.pdf](https://www.piklerloczy.org/sites/default/files/documentos/teresa_godall_movimiento_libre_y_entornos_optimos_reflexiones_a_partir_de_un_estudio_con_bebes.pdf)

Gomez, M. M. (2017). Cómo aplicar el aprendizaje constructivista en la educación virtual? Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/12/22/comoaplicar-el-aprendizaje-constructivista-en-la-educacion-virtual/>

Guamán, P. (2020). *El juego como estrategia metodológica para mejorar el proceso de aprendizaje*, [Tesis de licenciatura, Universidad de Loja]-Ecuador. Recuperado de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23005/1/MICHAEL%20GUAMAN.pdf>

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Educational research methodologies (descriptive, experimental, participatory, and action research). *Revista Científica Mundo de La Investigación y El Conocimiento*, 3, 163–173. Obtenido de [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V.

Herrera, M., Lázaro P., y Vásquez G. (2020), *Programa de Juegos de mesa para poder mejorar las nociones y cantidades en infantes de 4 años-I.E. Despertad, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Recuperado de <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/16469/HERRERA%20>

Jančič, P., Hus, V., Jančič, P., & Hus, V. (2017). Didactic Games in Social Studies in Primary School. *Creative Education*, 8(12), 1892–1902. Obtenido de <https://doi.org/10.4236/CE.2017.812129>

Kammi, C. (2018). *Fundación Infancia y Aprendizaje La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget*. <https://desarrollohumanout.files.wordpress.com/2018/05/autonomia-comoobjetivo.pdf>

Lestari, F., Saryantono, B., Syazali, M., Saregar, A., Madiyo, Jauhariyah, D. & Umam, R. (2019). Cooperative Learning Application with the Method of Network Tree Concept Map: Based on Japanese Learning System Approach. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(1), 15-32. [https://www.researchgate.net/publication/332164378\\_Cooperative\\_Learning\\_Application\\_with\\_the\\_Method\\_of\\_Network\\_Tree\\_Concept\\_Map\\_Based\\_on\\_Japanese\\_Learning\\_System\\_Approach](https://www.researchgate.net/publication/332164378_Cooperative_Learning_Application_with_the_Method_of_Network_Tree_Concept_Map_Based_on_Japanese_Learning_System_Approach)

Liuta, A., Perig, A., Afanasieva, M., & Skyrtach, V. (2019). Didactic games as student-friendly tools for learning hydraulics in a technical university's undergraduate curriculum. *33(10)*, 198–213. doi:<https://doi.org/10.1177/0950422218824507>

Loor, D. (2015). *Ambientes de Aprendizaje y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de los niveles de inicial I y II de la Unidad Educativa Santo Domingo*. [Tesis de licenciatura. Universidad.]

<https://repositorio.utta.edu.ec/bitstream/1234567789/13786/11/TESIS%200FINAL.pdf>

López, M. y García, V. (2020). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: matemática y química. *Espacio I+D, Innovación más desarrollo*. IX(23): 2007 – 6703. <http://dx.doi.org/10.31644/IMASD.23.2020.a03>.

López, P. y gallegos, V. (2017). Liderazgo distribuido y aprendizaje de la matemática en escuelas primarias: el caso de Chile. *Perfiles Educativos*, 39 (158), 112 – 129. <https://www.redalyc.org/pdf/132/13253901007.pdf>

Lozada, C., & Betancur, S. (2017). Gamification in higher education: a systematic review. *Revistas Ingenierías*, 16, 97-124. doi:<https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

Martínez, G. y Ríos, F. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de ingeniería. *Estudios Pedagógicos*, 45(3), 115-125. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v45n3/0718-0705-estped-45-03-115.pdf>

Medina, S. (2021). El aprendizaje cooperativo y sus implicancias en el proceso educativo del siglo XXI. *Innova Research Journal*, 6(2), 63 -76. <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1663/1858>

Mestanza G. (2018), *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 03,04 y 05 años institución educativa inicial N° 815 Centro poblado Tuta Pishco*. [Tesis de bachiller. Universidad Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional: <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/2240/BC- TES-TMP-1119.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Montenegro, A.E (2017). *1°y 2° Juego de Piaget en la autonomía de niños de 3 -5 años de la I.E. 147- Chuad-San Miguel* [tesis de pregrado, Universidad San Pedro]: Repositorio Institucional.  
[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7345/Tesis\\_5\\_9047.pdf?sequence=1](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7345/Tesis_5_9047.pdf?sequence=1)
- MINEDU. (2016). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Metro color S.A
- MINEDU (2018). *Currículo Nacional, competencia: “Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera”*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016.pdf>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=6000065>
- Moscoco, L., y Díaz, L. (2017). Aspectos éticos en la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(1), 51-67. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlb/v18n1/1657-4702-rlb-18-01-00051.pdf>
- Mostacero, D. (2015). *Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial de la red educativa “Once de Abril”, del Distrito San Miguel – Cajamarca*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Perú]: Repositorio institucional  
<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/1593/TEISIS%20INFLUENCIA%20DE%20LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20AUTONOM%C3%8dA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DE%20LOS%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Novinda, K. y Haryadi. (2020). The Effectiveness of Using Traditional and Modern Games to Improve Students' Speaking Ability. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 511, 273–276. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201221.059>

Nieves, S., Caraballo, C. & Fernández, C. (2019). *Metodología para el desarrollo del pensamiento lógico – matemático desde la demostración por inducción completa*. *MENDIVE*, 17 (3), 393 – 408. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1681>

Novoa & Sánchez (2020) Educación 2021: para una historia del futuro. Revista Iberoamericana Ed.OEI

Olivos. C (2020). *Programa de motricidad libre para fortalecer la autonomía en niños menores de 3 años I ciclo - Nivel inicial Lambayeque*. [Tesis para optar el grado de maestra, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque-Perú]. Repositorio Institucional: [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8917/Olivos\\_Castillo\\_Carmen\\_Elisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8917/Olivos_Castillo_Carmen_Elisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

OCDE. (2019). *Pruebas PISA 2018: qué países tienen la mejor educación del mundo* (y qué lugar ocupa América Latina en la clasificación). *BBC News Mundo*. [https://sistemas15.minedu.gob.pe:8888/evaluacion\\_internacional\\_pisa](https://sistemas15.minedu.gob.pe:8888/evaluacion_internacional_pisa)

Pacheco, G. (2016). *Juego didáctico “ludo matemático” para mejorar el aprendizaje escolar en el área de matemática de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa, nivel primaria Poroto – Trujillo – Perú* [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11081> 58

Parra-González, M. E., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A. and Moreno-Guerrero, A. J. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Heliyon*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06254>

Pourdavood, R., McCarthy, K. & McCafferty, T. (2020). The Impact of Mental Computation on Children's Mathematical Communication, Problem Solving, Reasoning, and Algebraic Thinking. *Athens Journal of Education*, Volume 7, Issue 3, pp. 241-254 <https://doi.org/10.30958/aje.7-3-1>

Prudencia, L. (2018), *El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio\\_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Quezada, A y Rodríguez, L (2019). *El método lúdico para desarrollar la autonomía en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada "Mundo en Acción"* [Tesis para obtener el título profesional de licenciada, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47147/Quezada\\_VAN-Rodr%c3%adguez\\_MLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47147/Quezada_VAN-Rodr%c3%adguez_MLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Quiñones, S. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área de matemática en niños de 5 años, 2017*. [Tesis de Maestría Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.5030.12692/14115/Qedui%b1ones\\_CSL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.5030.12692/14115/Qedui%b1ones_CSL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Quispe, C. (2019) Desarrollo de la autonomía en niños y niñas del II ciclo de educación inicial. Repositorio. [repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle](https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle)



/UNITUMBES/1377/QUISPE%20CURO%2C%20NICOLAS%20LEON%20%282%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez y Reyes (2015) Metodología y Diseño en la investigación Científica. Edit. Mantaro, Lima -Perú, 1998

Simón, B. y Santos, O. (2020). La dramatización como herramienta didáctica para la mejora de la calidad del aprendizaje en la expresión oral del idioma inglés, nivel inicial Institución Educativa Privada Canonesas De la Cruz – Pueblo Libre, Lima 2018. *Journal of the Academy*, 3, 119-135 <http://journalacademy.net/>

Soto S. (2018), *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014*. [Tesis de maestría]. Repositorio institucional: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30034/Soto\\_Sl.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30034/Soto_Sl.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Untari, E. (2017). Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan TPS Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi. *AlJabar. Jurnal Pendidikan Matematika*, 35–42.

Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: cuantitativa, cualitativa y mixta*. San Marcos.

Valdez, R. & Valderrama, M. (2018). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. Luris Tantum Revista Boliviana de Derecho*. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S101229662010000200015&script=sci\\_arttext&tlng=pt](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S101229662010000200015&script=sci_arttext&tlng=pt)

Vásquez, C. P. (2019). How is Statistics and Probability Learning Promoted? An analysis on Primary Education textbooks. *Bolema: Boletim de Educacao*

*Matemática*, 33(65), 256-257. [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103636X2019000301133&tIng=es](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103636X2019000301133&tIng=es)

Valle, R.B. (2019) Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018 [Tesis de maestría]. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/8086/BC4476%20VALLE%20RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Zhetpisbayeva, Bakhytgul, A. y Shelestova, T. Y. (2014). Communicative approach to English language teaching in primary schools in Kazakhstan. *Education & Science Without Borders*, 5(10), 104–106. <http://web.b.ebscohost.com/education&science>

Zornoza, C. y Vercher, N. (2020). Evaluación de competencias genéricas vinculadas al proceso de elaboración del TFG. Propuesta de rúbrica para el Grado de Geografía y Medio Ambiente de la Universidad de València. *Cuadernos Geográficos*, 60(1), 119–138. <https://doi.org/10.30827/cuadgeo.v60i1>

**ANEXOS:**

**Anexo 1. Matriz de consistencia**

Título:							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	<b>Variable 1: Juego didáctico</b>				
¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?	Determinar la relación entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022	Los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de valores</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Juego de memoria	-Rompe cabeza -Adivinanzas -Responde preguntas -Arma figuras -Pronuncia números y vocales	1-5	Si=1 No=0	Bajo (1-8) Medio (9-13) Alto (14-18)
			Juego funcional	Realiza acciones	6		
			Juego simbólico	Imita	7		
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Juego de construcción	Construye cosas	8		
¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión auditiva del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?	Determinar la relación entre los juegos didácticos y la dimensión auditiva en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022	Los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión auditiva en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022	<b>Variable 2: Aprendizaje significativo</b>				
¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión visual del aprendizaje significativo en	Determinar la relación entre los juegos didácticos y la dimensión visual en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.	Los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión visual en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa,	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de valores</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Auditivo	-Aprende de forma rápida las canciones en el aula -Canta canciones	9-10	Si=1 No=0	Bajo (1-8) Medio (9-13) Alto (14-18)

estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?			Kinestésico	-Se mueve con ritmo -Los movimientos de su cuerpo lo coordina de forma sencilla	11-12		
¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión kinestésico del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?	Determinar la relación entre los juegos didácticos y la dimensión kinestésico en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.	Los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión kinestésico de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022	Visual	-Observa las imágenes y las describe con objetividad -A través de un dibujo representa lo que observa	13-14		
			Analítico	-Responde preguntas -Relaciona -Aprende -Juega	15-18		
¿Cuál es la relación entre los juegos didácticos y la dimensión analítico del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022?	Determinar la relación entre los juegos didácticos y la dimensión analítico en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.	Los juegos didácticos se relacionan de forma positiva con la dimensión analítico de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.					
<b>Diseño de investigación:</b>		<b>Población y Muestra:</b>	<b>Técnicas e instrumentos:</b>		<b>Método de análisis de datos:</b>		
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básico Método: Hipotético deductivo Diseño: Descriptivo correlacional		Población: 80 Muestra: 80 (muestra censal)	Técnicas: La observación Instrumentos: Guía de observación		Descriptiva: Niveles y frecuencia Inferencial: Contrastación de Hipótesis		

## Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
<b>Variable 1:</b> Juego didáctico	Los juegos didácticos son todas las actividades que estimulan y fomentan el aprendizaje de los niños de forma simple y lúdica. Para Chacón (2010, como se citó en Soto, 2018), el juego didáctico es una actividad táctica posible de realizarla en las diferentes modalidades y niveles del sistema educativo por las que debe pasar el niño o educando. Es una actividad lúdica que ayuda a potenciar y desarrollar el interés de los niños para poder adquirir conocimientos debidamente estructurados. Esta actividad se planifica teniendo en consideración los conocimientos que el docente desea que los alumnos asimilen.	La variable juegos didácticos está conformada por cuatro dimensiones las cuales son: juego de memoria, juego funcional, juego simbólico y juego de construcción. El instrumento con el que se recogerá la información es un cuestionario de 08 ítems, la escala de respuestas será de tipo dicotómica.	Juego de memoria	-Rompe cabeza -Adivinanzas -Responde preguntas -Arma figuras -Pronuncia números y vocales	Si=1 NO=0
			Juego funcional	Realiza acciones	
			Juego simbólico	Imita	
			Juego de construcción	Construye cosas	
<b>Variable 2:</b> Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo, Ortiz (2017) menciona que, este tipo de aprendizaje es sinónimo de comprender, este tipo de conocimiento se presenta cuando el estudiante va encontrando significados en los conocimientos aprendidos, los cuales los van a demostrar en la práctica. El autor señala que el pedagogo cumple un papel muy importante dentro de este aprendizaje puesto que él debe de planificar considerando todas las actividades que se conoce como saberes previos que debe de captar el niño y que estos le van a servir como saberes para poder afianzar nuevos conocimientos que le brinda el docente. Por lo que el docente debe de buscar todo tipo de conocimientos que el estudiante va recogerlos como saber previo para lograr sus objetivos de cambio en su conducta mejorando sus destrezas y habilidades.	Para la variable de aprendizaje significativo, se aplicó un cuestionario de 10 ítems, de respuesta dicotómica que evaluará cuatro dimensiones: auditivo, kinestésico, visual, analítico.	Auditivo	-Aprende de forma rápida las canciones utilizadas en el aula - Canta canciones	Si=1 NO=0
			Kinestésico	- Se mueve con ritmo, le gusta bailar - Los movimientos de su cuerpo los coordina de forma sencilla	
			Visual	-Observa las imágenes y las describe con objetividad - A través de un dibujo representa lo que observa	
			Analítico	- Responde preguntas - Relaciona - Aprende - Juega	

### Anexo 3. Instrumento/s de recolección de datos

#### Guía de Observación

<b>Apellidos y nombres</b>			
<b>Fecha</b>		<b>Duración</b>	
<b>Observador</b>			

**Instrucción:** La presente guía de observación se aplicará a los estudiantes de 5 años del nivel inicial del distrito de Pangoa, con la finalidad de determinar la relación existente entre el juego didáctico y el aprendizaje significativo.

<b>Variable: Juegos didácticos</b>				
<b>Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>Indicadores</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Juegos de memoria	1	El niño arma las rompecabezas con facilidad, en un tiempo determinado y sin ayuda del docente		
	2	Al niño le gusta jugar las adivinanzas, aprende de forma rápida.		
	3	El niño responde preguntas después de haberle narrado un cuento		
	4	El niño arma figuras utilizando las plastilinas		
	5	El niño pronuncia números hasta el 5 y dice las vocales		
Juegos funcionales	6	El niño encuentra un objeto aparentemente escondido por la maestra		
Juego simbólico	7	El niño caracteriza e imita las profesiones indicadas por el docente		
Juegos de construcción	8	El niño arma de forma rápida una torre con latas		
<b>Variable: Aprendizaje significativo</b>				
<b>Dimensión</b>	<b>Ítems</b>	<b>Indicadores</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Auditivo	9	Al niño le gusta cantar		
	10	El niño aprende de forma rápida las canciones practicadas en clases		
Kinestésico	11	El niño baila, le gusta moverse al ritmo de la música		
	12	El niño coordina de forma sencilla todos los movimientos de su cuerpo		
Visual	13	Al niño le gusta apreciar imágenes y describirlas con objetividad.		
	14	Mediante los gráficos y dibujos el niño representa lo que observa.		
Analítico	15	El niño responde las preguntas realizadas por la maestra en clase		

	16	El niño es hábil para relacionar las imágenes con las palabras		
	17	El niño aprende mejor observando, mirando, escuchando		
	18	El niño juega para aprender		

## Anexo 4. Validación de instrumentos

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Juegos de memoria</b>							
1	El niño arma las rompecabezas con facilidad, en un tiempo determinado y sin ayuda del docente	X		X		X		
2	Al niño le gusta jugar las adivinanzas, aprende de forma rápida.	X		X		X		
3	En niño responde preguntas después de haberle narrado un cuento	X		X		X		
4	El niño arma figuras utilizando las plastilinas	X		X		X		
5	El niño pronuncia números hasta el 5 y dice las vocales	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Juegos Funcionales</b>							
6	El niño encuentra un objeto aparentemente escondido por la maestra	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Juegos Simbólicos</b>							
7	El niño caracteriza e imita las profesiones indicadas por el docente	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Juegos de Construcción</b>							
8	El niño arma de forma rápida una torre con latas	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**

**Aplicable después de corregir [ ]**

**No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. Joan Espinoza Sotelo

**DNI:** 10279981

**Especialidad del validador:** Metodólogo

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**06 de mayo del 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Juegos de memoria</b>							
1	El niño arma las rompecabezas con facilidad, en un tiempo determinado y sin ayuda del docente	X		X		X		
2	Al niño le gusta jugar las adivinanzas, aprende de forma rápida.	X		X		X		
3	En niño responde preguntas después de haberle narrado un cuento	X		X		X		
4	El niño arma figuras utilizando las plastilinas	X		X		X		
5	El niño pronuncia números hasta el 5 y dice las vocales	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Juegos Funcionales</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	El niño encuentra un objeto aparentemente escondido por la maestra	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Juegos Simbólicos</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	El niño caracteriza e imita las profesiones indicadas por el docente	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Juegos de Construcción</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
8	El niño arma de forma rápida una torre con latas	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. **Giuliana Cecilia Castro Carrasco**      **DNI: 10070596**

**Especialidad del validador:** **Psicóloga educativa**

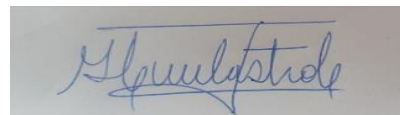
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**06 de mayo de 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Auditivo</b>							
9	Al niño le gusta cantar	X		X		X		
10	El niño aprende de forma rápida las canciones practicadas en clases	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Kinestésico</b>							
11	El niño baila, le gusta moverse al ritmo de la música	X		X		X		
12	El niño coordina de forma sencilla todos los movimientos de su cuerpo	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Visual</b>							
13	Al niño le gusta apreciar imágenes y describirlas con objetividad.	X		X		X		
14	Mediante los gráficos y dibujos el niño representa lo que observa.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Analítico</b>							
15	El niño responde las preguntas realizadas por la maestra en clase	X		X		X		
16	El niño es hábil para relacionar las imágenes con las palabras	X		X		X		
17	El niño aprende mejor observando y escuchando	X		X		X		
18	El niño juega para aprender a contar, los colores, etc.	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr. Joan Espinoza Sotelo      **DNI: 10279981**

**Especialidad del validador:** Metodólogo

06 de mayo del

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



-----  
**Firma del Experto Informante.**

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Auditivo</b>							
9	Al niño le gusta cantar	X		X		X		
10	El niño aprende de forma rápida las canciones practicadas en clases	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Kinestésico</b>							
11	El niño baila, le gusta moverse al ritmo de la música	X		X		X		
12	El niño coordina de forma sencilla todos los movimientos de su cuerpo	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Visual</b>							
13	Al niño le gusta apreciar imágenes y describirlas con objetividad.	X		X		X		
14	Mediante los gráficos y dibujos el niño representa lo que observa.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Analítico</b>							
15	El niño responde las preguntas realizadas por la maestra en clase	X		X		X		
16	El niño es hábil para relacionar las imágenes con las palabras	X		X		X		
17	El niño aprende mejor observando y escuchando	X		X		X		
18	El niño juega para aprender a contar, los colores, etc.	X		X		X		

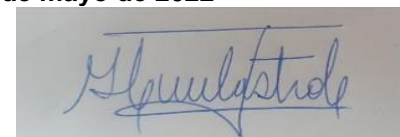
**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia**

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dra. Giuliana Cecilia Castro Carrasco      **DNI: 10070596**

**Especialidad del validador:** Psicóloga educativa

**06 de mayo de 2022**



-----  
**Firma del Experto Informante.**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



38	0	1	1	1	1	1	1	1
39	1	1	1	1	1	1	0	0
40	1	1	0	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	1	0	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	1	1	1	1
46	0	1	1	1	1	1	1	0
47	1	1	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	0	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	0	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1
56	1	0	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	0	1	0	1
59	1	1	1	1	1	1	0	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	1	1	1	1
62	1	1	1	1	1	1	1	0
63	0	1	1	1	1	0	1	1
64	1	1	1	1	0	1	1	1
65	1	1	1	1	1	1	1	1
66	1	0	1	1	1	1	1	1
67	1	1	1	1	1	1	1	1
68	1	1	1	1	0	1	1	0
69	1	1	1	1	1	1	1	1
70	1	1	0	0	1	1	1	1
71	0	1	1	0	1	1	0	1
72	1	0	1	1	0	0	1	1
73	1	1	1	1	1	1	1	1
74	1	1	1	1	1	1	1	1
75	1	1	1	1	1	1	0	0
76	1	1	0	1	1	1	1	1
77	1	1	1	1		1	1	1
78	1	0	1	1	1	1	1	1
79	1	1	1	1	1	1	1	1



31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0
33	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
34	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
39	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
40	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
43	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
44	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
48	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
56	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
62	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
63	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
64	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
65	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
66	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1

67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
68	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
69	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
70	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
71	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
72	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
75	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
76	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
77	1	1	1	1		1	1	1	1	1
78	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
79	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
80	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ESPINOZA SOTELO JOAN CARLOS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Los juegos didácticos y aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la I.E. N° 246, Pangoa, 2022.

", cuyo autor es GUILLEN CERVERA ROSANA LILIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 31 de Julio del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ESPINOZA SOTELO JOAN CARLOS <b>DNI:</b> 10279981 <b>ORCID:</b> 0000-0002-8324-6668	Firmado electrónicamente por: JESPINOZA9 el 31- 07-2022 11:58:19

Código documento Trilce: TRI - 0382576