



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**Actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes,
centro educativo de Tumbes, 2022.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Justiniano Velasquez, Harumi Geralda (orcid.org/0000-0002-2019-1700)

ASESOR:

Mg. Hernández Vela, Jorge Antonio (orcid.org/0000-0002-7990-682X)

CO-ASESOR:

Mg. Díaz Agreda, Jorge Luis (orcid.org/0000-0003-1260-0727)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mis padres por brindarme el afecto y la motivación necesaria para culminar los estudios con satisfacción, así como también el haberme dado su bendición diaria me ha protegido y me ha permitido llegar hasta donde estoy.

Agradecimiento

Agradezco grandemente a mis asesores Hernández Vela, Jorge Antonio y Díaz Agreda, Jorge Luis por su apoyo incondicional y paciencia para explicar cada punto de este trabajo de investigación.

Por otro lado, agradezco a la directora de la Institución Educativa por haberme permitido evaluar a sus estudiantes de etapa preescolar.

Índice de contenidos

| | Pág. |
|--|------|
| Carátula | i |
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Índice de contenidos | iv |
| Índice de Tablas | v |
| Resumen | vi |
| Abstract | v |
| I. INTRODUCCIÓN | 1 |
| I. MARCO TEÓRICO | 5 |
| II. METODOLOGÍA | 12 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación | 12 |
| 3.2. Variables y Operacionalización | 12 |
| 3.3. Población, muestra, muestreo | 14 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 15 |
| 3.5. Procedimientos | 16 |
| 3.6. Método de análisis de datos | 16 |
| 3.7. Aspectos éticos | 16 |
| III. RESULTADOS | 18 |
| IV. DISCUSIÓN | 30 |
| V. CONCLUSIONES | 34 |
| VI. RECOMENDACIONES | 35 |
| REFERENCIAS | 36 |
| ANEXOS | 41 |

Índice de Tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 <i>Niveles de actividades lúdicas en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022</i> | 17 |
| Tabla 2 <i>Niveles de aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022</i> | 18 |

Resumen

El presente estudio tuvo como finalidad Determinar la relación entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes de un centro educativo de Tumbes, 2022. Se ejecutó con el diseño no experimental de tipo transversal. Se evaluó a 84 estudiantes de un centro educativo de tres a cinco años de edad, la recolección de datos se llevó a cabo mediante la aplicación de instrumentos de evaluación dirigido hacia la población mencionada. Los resultados se obtuvieron mediante el Coeficiente de Correlación Rho de Spearman, se obtuvo una correlación directa, positiva moderada y altamente significativa $r = 0,486^{**}$. Se ultima que las variables de estudio guardan relación altamente significativa.

Palabras clave: actividades lúdicas, aprendizaje significativo y problemas de enseñanza.

Abstract

The purpose of this study was to determine the relationship between verbal activities and significant learning in infants of an educational center in Tumbes, 2022. It was carried out with the non-experimental design of the cross-sectional type. 84 students from an educational center from three to five years of age were evaluated, data collection was carried out through the application of evaluation instruments directed towards the aforementioned population. The results were obtained using Spearman's Rho Correlation Coefficient, a direct, moderately positive and highly significant correlation $r = 0.486^{**}$ was obtained. It is concluded that the study variables have a highly significant relationship

Keywords: ludic activities, significant learning and teaching problems.

I. INTRODUCCIÓN

Los análisis orientados en el ámbito educativo han sido focalizados básicamente en investigar acerca de los problemas de enseñanza y retroalimentación, así como también pueden hallarse investigaciones orientadas a la evaluación al docente o al estudiante (Bazán, A., et al, 2022)

Sin embargo, la investigación ha demostrado que el aprendizaje lúdico, cuando se combina con un programa de estudios rico, promueve la evolución de los niños y refuerza la curiosidad por aprender de manera significativa. En todas sus formas, el juego es una práctica que comienza maximizando las opciones de los niños, su asombro y entusiasmo por aprender.

Se evalúa que el 43% de infantes menores de cinco años, es decir, doscientos cuarenta y nueve millones de niños, no están desarrollando de la mejor manera las etapas más importantes de su vida, viniendo a ser la alimentación, la protección y la estimulación positiva que reciben a través del juego, la lectura, el canto y la interacción con los adultos (Fondo de las Naciones Unidas [UNICEF], 2019).

La importancia de un aprendizaje adquirido por conocimientos previos debe ser potenciado por medio de nuevos conocimientos que estén relacionados a las actividades que generen placer y entretenimiento en los estudiantes del aprendizaje temprano (Acevedo, 2022).

Por lo que Galván y Siado (2021) en una investigación concluyeron que los centros educativos deben abandonar el modelo educativo tradicional, ya que el profesor es quien emite el conocimiento y no permite desarrollar la autonomía en los estudiantes, de tal manera que evita las situaciones recreativas durante el proceso de adquisición de aprendizaje.

El nuevo Currículo Nacional tiene interés de incluir el juego dentro de la enseñanza en el nivel inicial, por lo que Flor Pablo, ex ministra de Educación

promovió priorizar las actividades lúdicas dentro de la formación académica de los preescolares, es por ello que el Ministerio de Educación propone abrir los espacios públicos tales como centros recreativos y deportivos con el objetivo de que maestros y apoderados se familiaricen en la formación académica de sus menores niños por medio del uso de actividades lúdicas (Andina, 2019).

Todo lo mencionado nos permite reflexionar acerca del método de enseñanza tradicional que suele usarse dentro de los centros educativos, puesto que se considera que, al trabajar con juegos o dinámicas, se está aprendiendo; es relevante que dentro del aprendizaje se utilicen las actividades lúdicas puesto que es la columna vertebral en el desarrollo integral de los estudiantes, permitiendo adquirir un aprendizaje y despertando el interés del menor, de tal manera que puede culminar de manera eficaz el programa académico (Lliguicota y Maldonado, 2013; Aldea, 2020).

Si bien es cierto, carecemos de información obtenida por medio del Ministerio de Educación del Perú en cuanto a los aprendizajes obtenidos en educación inicial, sin embargo, se tienen resultados brindados por medio del proyecto de educación inicial Wiñaq Muhu de la ONG Warmayllu, en los cuales reflejan que los infantes poseen deficiencias para adquirir de manera correcta un aprendizaje, a causa por dificultades en su lenguaje, la lectura, escritura, social/emocional, psicomotriz y la falta de lúdica en la transmisión del conocimiento (Olortegui, 2019).

Son pocos los estudios enfocados en las actividades lúdicas, a pesar de que estas propicien un pensamiento creativo, benefician el desarrollo del lenguaje, aumentan el nivel de autoestima, desarrollan habilidades con la finalidad de calmar tensiones, así también posee la capacidad de adquirir nuevos conocimientos (Borja, 2020), permitiéndole al infante prepararse ante los problemas de la cotidianidad, así como también posibilita organizar el espacio en el cual vive (Mariotti, 2021).

Las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo es un tema novedoso para las escuelas, estudios refieren que por medio de las actividades lúdicas los

niños mejoran el lenguaje, incrementa su aprendizaje, así como también su desarrollo, amplía la autonomía, de tal manera que el niño aprende por sí mismo, potencian su organización y toma de decisiones, esto lo precisa la UNICEF, (2018).

Ante todo, lo mencionado, se realizó la siguiente pregunta del problema: ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022?

El desenlace de dicha problemática a nivel teórico beneficiará en el sentido reflexivo y debate sobre el conocimiento teórico ya obtenido, así también permitirá contrastar información. En un nivel social aporta al interés de futuros investigadores que opten por realizar un similar proyecto de investigación similar de tal manera que permita ser utilizado como antecedente para futuras investigaciones.

Es por lo que se necesita determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022. Como objetivos específicos tenemos los siguientes: Determinar los niveles de actividades lúdicas y aprendizaje significativo. Determinar la relación entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes de un centro educativo de Tumbes, 2022. Determinar la relación entre actividades corporales y aprendizaje significativo en infantes de un centro educativo de Tumbes, 2022. Determinar la relación entre actividades icónicas y aprendizaje significativo en infantes de un centro educativo de Tumbes, 2022. Determinar la relación entre actividades musicales y aprendizaje significativo en infantes de un centro educativo de Tumbes, 2022.

Se tienen como hipótesis general: Existe relación positiva significativa entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022. Mientras que como hipótesis específicas: **HE1:** Existe relación positiva significativa entre actividades verbales y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022. **HE2:** Existe relación positiva significativa entre actividades corporales y el aprendizaje

significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022. **HE3:** Existe relación positiva significativa entre actividades icónicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022. **HE4:** Existe relación positiva significativa entre actividades musicales y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.

I. MARCO TEÓRICO

En base a las investigaciones a nivel nacional, se obtuvo que Chacchi (2021) tuvo como propósito determinar la relación existente entre las habilidades comunicativas y el aprendizaje significativo. Cuyo paradigma utilizado fue transversal correlacional no experimental. Se obtuvo una relación directa, con una significancia regular y viceversa.

Así mismo, Arroyo y Pichón (2020) en su estudio tuvieron como objetivo determinar la relación de la actividad lúdica y aprendizaje significativo. Cuya metodología de estudio fue descriptiva – correlacional. Tuvieron como resultado la relación significativa entre ambas variables, en el cual se aplicó el método de Rho Spearman (r) consiguiendo como resultado $r=0.777$ con un nivel de correlación alto. Concluyeron que existe relación directa entre ambas variables.

Por otro lado, Cuya (2018) optó por precisar la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo. La metodología fue cuantitativa, transversal, nivel descriptivo y correlacional. Se obtuvo lo siguiente: la significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ($P < 0.05$) determina la relación directa de las variables. Se concluye que el 58% de los niños disponen un aprendizaje significativo por medio de las actividades lúdicas.

Por su parte, Cardenas y Romero (2018) realizaron una investigación que tuvo como propósito explicar la definir la relevancia de la música como metodología para la obtención de aprendizaje significativo. Se utilizó una metodología analítica. El resultado fue que el 88% de niños, lograron un aprendizaje significativo mediante el uso de la música. Se concluye que, al utilizar la música como estrategia metodológica, se obtiene un aprendizaje significativo.

Así también, por su lado, Soto (2018) realizó otra investigación en la ciudad de Huacho, en la cual se tuvo como finalidad determinar la relación de las variables anteriormente mencionadas. Dicha investigación fue descriptivo correlacional. Se determina la relación $r= 0,176$ entre las variables, sin embargo, se determinó una

significancia de $p= 0,095$ muestra que p es mayor a $0,05$ lo que permite señalar que la relación no es significativa por ende se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula. Estudio el cual concreta que: No existe una relación directa entre dichas variables.

Por otro lado, Prudencio (2018), realizó una investigación cuyo fin fue definir la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo en niños de un centro educativo. El método que utilizó fue cuantitativo, de diseño preexperimental. En dicho estudio logró determinarse una relación altamente significativa, por lo cual se concluyó que los estudiantes de nivel inicial sistematizaron y emplearán los juegos como estrategia para obtener un aprendizaje significativo puesto que será sostenible en el tiempo y en todo su proceso de aprendizaje.

Referente a la investigación de Almora y Quispe (2018) su intención fue plantear el juego lúdico como medio didáctico para un aprendizaje significativo en menores de preescolar. La metodología utilizada fue cualitativo descriptivo de diseño transversal. Los resultados fueron que el 85.71% de niños prefiere que las clases sean dictadas mediante el uso de juegos lúdicos, la población restante respondió que no. La conclusión fue que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes de preescolar.

En cuanto a los estudios internacionales, en la pesquisa de Medina y Peña (2021) el objetivo general fue obtener una relación entre aprendizaje significativo por medio de la lúdica en los menores de un centro educativo. La metodología utilizada fue cualitativa, descriptiva e interpretativa. El resultado fue que el 75% de infantes aprenden significativamente por medio de juegos, mientras que el 25% restante optan por la educación tradicional. De la investigación se concluye la relevancia del juego dentro del proceso educativo, puesto que permite adquirir un aprendizaje significativo en el infante, ya que se obtiene mediante el trabajo en pares, el goce, imaginación, respeto de ritmo de trabajo.

En el análisis realizado por Salas (2021) pretendió determinar la influencia del movimiento en la obtención de aprendizajes en preescolares y el rol que juegan en los maestros. Fue de método cualitativo. El efecto de la investigación fue la inclinación hacia las actividades que implican movimiento corporal y la interacción con materiales novedosos que motiven su participación. De la información obtenida llegaron a la deducción que mediante la expresión corporal los infantes obtienen un aprendizaje significativo.

Con respecto a Canales, Rodas y Tórrez (2020) en su investigación el propósito fue analizar las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en las niñas y niños. El paradigma utilizado fue cualitativo. Los resultados fueron que los menores adquieren un aprendizaje significativo mediante la adquisición de hábitos y actividades motivadoras, los cuales se propusieron mediante lo lúdico. Se concluyó la importancia de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para alcanzar un aprendizaje significativo.

Así también tenemos la investigación de Villancís (2019), cuya finalidad fue incorporar actividades lúdicas que fortalezcan el aprendizaje significativo a través del uso de rincones en preescolar. El paradigma fue cuantitativo, se determinó que los estudiantes logran un aprendizaje significativo por medio de las actividades lúdicas, en una primera evaluación se obtuvo que el 7% de niños y niñas aprenden de manera significativa sin actividades lúdicas, en una segunda aplicación se obtuvo que el 61% de evaluados consolida el aprendizaje significativo por medio de las variables mencionadas.

Por su lado, Pilozo (2019) en su investigación tuvo como finalidad determinar técnicas lúdicas para un aprendizaje significativo en preescolares. Se utilizó la metodología cualitativa. El resultado fue que el 60% refiere que el docente siempre utiliza una metodología lúdica la cual permite aprender de manera significativa, mientras que el 40% refiere que a menudo las utiliza. De la investigación se concluye que el juego es relevante para que los alumnos adquieran y construyan un aprendizaje significativo, el cual les permita participar en la sociedad.

Jaimes (2019) realizó un estudio, cuyo objetivo general fue proponer el juego en espacios polivalentes para el aprendizaje significativo en niños de un jardín infantil. El paradigma utilizado fue praxeológico. Los resultados fueron que el 84% de los menores prefieren los juegos para así adquirir un aprendizaje significativo, mientras que el grupo restante opta por continuar adquiriendo aprendizaje significativo mediante el proceso tradicional. Se concluyó que el juego desarrolla el aprendizaje significativo en el niño/niña.

En la investigación de Londoño, Pérez y Valerio (2018) se tuvo como objetivo general aplicar la estrategia pedagógica del juego para fortalecer el aprendizaje significativo. La metodología utilizada fue cualitativa con un análisis de datos descriptivos, por medio de expresión escrita y verbal, y observación de conducta de los evaluados. Los resultados fueron que el 79% de evaluados refieren que la docente no aplica la técnica del juego para aprender, el 11% de niños respondieron que la maestra no juega con ellos dentro de aula, mientras que el 10% restante refiere que sí. Del estudio se concluyó que debe utilizarse la lúdica pedagógica como proceso dinamizador para adquirir un aprendizaje significativo.

En el análisis realizado por Fernández, 2018, se quiso determinar que la educación física es una metodología ideal para adquirir conocimientos nuevos para las diferentes áreas. Con una metodología denominada gamificación. Los resultados fueron que el 100% opta por una dinámica corporal para aprender de manera más divertida. Se concluye que por medio del movimiento los niños han comprendido de mejor manera las clases, es por ello que adquieren un aprendizaje significativo.

En el estudio realizado por Chiguano (2018) se pretendió determinar de qué manera la música constituye una alternativa en el aprendizaje significativo en niños. El paradigma utilizado fue cuali-cuantitativo. El 60% de infantes refiere que sus maestras no utilizan la música dentro de sus sesiones de clase, mientras que el 40% a veces. Se concluyó que la música es un elemento relevante para reforzar el intelecto en los infantes.

Con respecto a la variable de actividades lúdicas se tomarán en cuenta algunos enfoques teóricos. Según la perspectiva de Andreu y García (2000) postulan que la actividad lúdica es un hecho desarrollado dentro un tiempo límite y espacio, los cuales poseen reglas que deberán ser cumplidas de manera libremente aceptadas, pero acompañadas del sentimiento de alegría. Por otro lado, Valladolid (2020) menciona que el infante estimula la creatividad por medio del juego, mejora el lenguaje, reconoce e interactúa con su entorno. Esto se explica que son ciertas actividades que incentivan al infante a explorar, auto descubrir y experimentar, entre otras sensaciones que enseñan a conocer sus límites y los límites del mundo que los rodea.

Woolfolk (1999) relata que las actividades lúdicas radican en cuatro aspectos importantes: en el entorno cognitivo, por medio de la resolución de conflictos, en lo motriz por medio de la ejecución de movimientos, demostración de habilidades y destrezas, en el ámbito social fomenta la cooperación mediante los juegos colectivos y en lo afectivo beneficia establecimiento de vínculos entre los integrantes.

Leyva (2011) señala que las actividades lúdicas deben estar orientadas en la motivación, en despertar el interés del menor, debe proporcionarse materiales que conlleven a la realización del juego, pero con la finalidad de poder aprender. Tal como lo determina Bruner (1984) el juego, es uno de los primeros lenguajes en el ser humano, algo que no puede ser expresado de manera verbal, se proyecta mediante el deseo, el sentir, los miedos, necesidades y emocionales.

Cuya (2018) propone las siguientes dimensiones de la variable actividades lúdicas, se tienen las siguientes: actividades verbales capacidad de la comunicación humana que permite interpretar una idea para generar respuestas así como también aquellas que permiten determinar de manera verbal, ideales, emociones y criterios que facilitan la comunicación social (Galera, 2020), actividades corporales la define como la posición que adopta el cuerpo cuando se siente motivado, o permite expresar emociones y comunicar a partir de aquello, actividades las cuales permiten al infante involucrar cerebro, órganos sensoriales, músculos y nervios para

procesar un aprendizaje (Castro, 2022), actividades icónica, definido como un sistema tanto lingüístico como visual representada la realidad por medio de imágenes, el cual permite conocer la realidad y aprender nuevos conceptos (Rita, 2012; Zamora, 2000) y la actividades musicales, caracterizada por el uso de instrumentos musicales con finalidad de motivar, también se determina que educación musical, permite estimular áreas como el razonamiento, la creatividad, el orden y el lenguaje (Vides, 2014).

En cuanto a la variable aprendizaje significativo, se considerarán el enfoque teórico de Ausubel (2002) quien lo define como un proceso cognitivo el cual permite adquirir nuevos conocimientos, esto puede surgir siempre y cuando los contenidos tienen un significado el cual puede ser relacionado con los anteriormente adquiridos (Garcés, Montaluisa y Salas, 2018).

Bolívar (2009) menciona que el aprendizaje significativo es una variable importante de estudiar por estos motivos: ayuda a adquirir nuevos conocimientos relacionados con los existentes, genera una retención duradera de lo adquirido, le permite al estudiante modificar la estructura cognitiva mediante la nueva integración de información. El aprendizaje significativo está relacionado con los conocimientos anteriormente adquiridos, así como también con experiencias vividas (Sanfeliciano, 2019).

Ausubel señala que existen tipos de aprendizaje significativo, siendo los siguientes: de representaciones, de conceptos y de proposiciones. Por representaciones hace referencia a la denominación de significados a determinados símbolos. El tipo de aprendizaje de conceptos se basa en las experiencias concretas, por ejemplo, cuando se define el término “mamá” en el cual puede utilizarse también por otras personas para referirse hacia sus madres. Finalmente, el aprendizaje de proposiciones se define por la formación de una oración en la cual contenga dos o más conceptos, convirtiéndose en un concepto nuevo (Romo, 2017).

Por su parte Hernández (2008) propone cuatro dimensiones, las cuales son

conocimientos previos es aquellos conocimientos que el sujeto tiene guardada en su memoria a causa de experiencias vividas, conocimientos nuevos definida como un nuevo aprendizaje adquirido por medio del interés del ser con el objetivo de renovar información, identificación social hace referencia al sentido de pertenencia de un sujeto dentro del núcleo social e interacción educativa, la cual se interpreta como medios de intercambio de información, costumbres y formas de pensar entre los estudiantes y docentes.

Tal como la plantea la pedagogía y psicología infantil la mejor forma de fortalecer el aprendizaje significativo es por medio de las actividades lúdicas, favoreciendo el interés en el infante, estimulando la creatividad, mejorando su interacción con el exterior, así como también optimizando la relación con la persona que le proporciona la actividad lúdica, reforzando normas y valores (Canales, 2020).

II. METODOLOGÍA

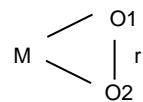
3.1. Tipo y diseño de investigación:

3.2. Tipo y diseño de investigación:

3.2.1 Tipo de investigación: La investigación fue de tipo aplicado debido a la búsqueda de la aplicación de conocimientos adquiridos para cubrir necesidades específicas (Murillo, 2008). Fue cuantitativa, debido a la recopilación de información con la finalidad de probar hipótesis y la investigación científica (Hernández et al., 2017).

3.1.1 Diseño de investigación: El diseño de investigación fue no experimental de tipo transversal descriptivo y de alcance correlacional simple, caracterizada por ser sistemática y empírica. Se realizó de tipo transversal ya que se obtuvo información en un tiempo único, correlacional simple debido a que se pretendió obtener la relación entre dos variables (Hernández et al., 2017).

Esquema:



donde:

M: niños de 3 a 5 años.

O1: observaciones de la variable actividades lúdicas

O2: observaciones de la variable aprendizaje significativo

r: relación de variables de estudio

3.3. Variables y operacionalización:

V1: Actividades Lúdicas

Definición conceptual: Candela y Benavides (2020) definieron a la variable como ciertas acciones que fortalecen aptitudes, relaciones

personales e interpersonales, predisposición en el infante para sentirse motivado y de esa manera adquiera un aprendizaje, también optimiza el sentido del humor.

Definición operacional: Fue medida por medio del cuestionario de Actividades lúdicas (Cuya, 2018) que cuenta con cuatro dimensiones e indicadores de medición

Indicadores: Los indicadores fueron los ítems que se encuentran dentro del cuestionario a aplicar, viniendo a ser los siguientes: Expresar las cualidades personales durante los juegos, expresar de manera clara las formas de jugar, aprender a contar con los juguetes que hay en la escuela, imitar las actividades que realizan tus padres en casa, escenificar acciones que ocurren en tu casa o escuela, hacer juegos donde necesitas hacer ejercicios, jugar gusta jugar en grupo y siempre ser ganador, jugar en la computadora y lo sugieres a tus compañeros, jugar con los objetos que hay en la escuela, incluir en los juegos pinturas y dibujos, aprender a leer mirando imágenes que trae la profesora, jugar dibujando e interpretando las imágenes, realizar juegos que incluyen baile o música, jugar con instrumentos musicales y realizar tareas jugando y cantando

Escala de medición: Fue intervalo, la cual se define como una escala de medición cuantificable, en la cual se mide la diferencia entre dos variables (Hernández et al., 2017).

V2: Aprendizaje significativo:

Definición conceptual: López (2014) conceptualizó a la variable como el efecto de conocimientos previos y los adquiridos recientemente, proceso ejecutado de manera no arbitraria y sustancial.

Definición operacional: Fue medida por mediante del test de Aprendizaje Significativo (Hernández, 2008) que cuenta con cuatro dimensiones e indicadores de medición.

Indicadores: Los indicadores fueron los ítems que se encuentran dentro del test a evaluar, viniendo a ser los siguientes: Entender mejor las clases con lo que aprendo en casa, comprender a la profesora mediante los conocimientos que tengo, aprender fácilmente las cosas que me enseñan, dar respuestas con mis propias palabras, aprender más cuando los temas se relacionan con juegos, jugar con los materiales que hay en el aula, razonar mejor con los nuevos juegos, compartir mis conocimientos con mis amigos, comentar un tema que practicamos con facilidad, jugar a la competencia, trabajar en grupo o equipo me hace sentir mejor, las cosas nuevas que enseña la profesora sí lo entiendo, constantemente realizo preguntas a la profesora, siento más seguridad cuando la profesora nos enseña y los juegos que hace la profesora son muy divertidos.

Escala de medición: Fue intervalo, la cual se define como una escala de medición cuantificable, en la cual se mide la diferencia entre dos variables (Hernández et al., 2017).

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1 Población: Número global de individuos que serán utilizados para una investigación (López, 2004).

Estuvo conformada por 84 niños con edades de 3 a 5 años del programa escolar 2022 que acuden a una Institución Educativa Distrito de Tumbes, Región Tumbes.

Criterios de inclusión: Moreno (2013) refiere que los criterios de inclusión son características de la población elegida.

Se consideraron a niños que tengan 3, 4 y 5 años del programa escolar 2022 de ambos sexos de una Institución Educativa Distrito de Tumbes, Región Tumbes del programa escolar 2022.

Criterios de exclusión: Moreno (2013) se define como las características que no poseen los investigados para ser evaluado.

No se tomó en cuenta a los niños que hayan mostrado dificultad para culminar la evaluación de una Institución Educativa Distrito de Tumbes, Región Tumbes del programa escolar 2022.

Unidad de análisis: Se define como los individuos relevantes que están siendo estudiados dentro de una investigación (Picón, 2014).

Niños de 3 a 5 años.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnica: Encuesta compuesta por preguntas cerradas realizada hacia los niños de un Centro de Estudios Distrito de Tumbes, Región Tumbes. Es una técnica que se utiliza para reunir resultados de una muestra de análisis (Terreros, D., 2021).

Instrumentos: Cuestionario sobre actividades lúdicas, compuesta por quince ítems, con cuatro dimensiones correspondientes, tiene como tipo de respuesta Likert.

Para la variable aprendizaje significativo, se utilizará el test sobre aprendizaje significativo, la cual está compuesta por quince ítems, con cuatro dimensiones correspondientes, tiene como tipo de respuesta Likert.

Validez: Se realizó la validez de contenido por criterio de jueces la cual se caracteriza por solicitar la aceptación o rechazo de la inclusión de un ítem en la evaluación de especialistas. El coeficiente de validez V de Aiken permite cuantificar la importancia de los ítems con referencia a una cantidad determinada de jueces expertos (García, 2018).

Dicho método de obtención de validez ha permitido obtener una validez del 100% por medio del criterio de tres jueces, psicólogos especialistas con experiencia en el ámbito psicométrico y así mismo en psicología educativa (Ver Anexo 7).

El valor más cercado al 1 es definido como el mayor puntaje, de lo cual se infiere que entre los expertos ha habido un acuerdo con respecto a la puntuación de los ítems (Hernández et al., 2017).

Confiabilidad: La fiabilidad de los instrumentos se obtuvo por medio del método de consistencia interna por método de Alfa de Cronbach, procedimiento mediante el cual se utiliza para la medición de fiabilidad de una escala de medida (Ruíz, 2019).

Para el cuestionario de actividades lúdicas el puntaje obtenido fue 0.78 (Ver Anexo 8).

Mientras que para el test de aprendizaje significativo el puntaje obtenido fue 0.72 (Ver Anexo 9).

Tal como lo determina Oviedo y Campo (2005) los valores que reflejan un correcto nivel de consistencia interna son entre 0,70 y 0,90.

3.6. Procedimientos: Para poder llevar a cabo la aplicación de encuestas a los 84 estudiantes de una Institución Educativa Distrito de Tumbes, Región Tumbes, se solicitó autorización a la directora de dicho centro educativo (Ver Anexo 10). Así como también se realizó la validez de instrumentos mediante criterio de jueces (Ver Anexo 7) y la confiabilidad por medio del método de consistencia interna, Alfa de Cronbach (Ver Anexo 8 y 9).

3.7. Método de análisis de datos: Se usaron las hojas de cálculo de Excel creado por Microsoft y el programa estadístico SPSS Versión 10.0.7. Con la finalidad de procesar los datos se usaron las tablas de distribución de frecuencia para medir los niveles de las variables de estudios.

Para contrastar hipótesis planteadas se utilizó la estadística inferencial, por medio de las pruebas de estadísticas de correlación. Se utilizó el Kolmogorov-Smirnov puesto que se contó con una población mayor a 50. Fijándose un nivel de significancia del 5% es decir un $p < 0.05$.

Con la finalidad de contrastar las correlaciones, se utilizará el Método Rho Spearman, puesto que las curvas no son paramétricas, es decir, tienen inclinación hacia la derecha.

3.8. Aspectos éticos: Se consideraron los ideales de ética del Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (2017) el cual refiere que para proceder a una evaluación debe solicitarse una autorización a la autoridad mayor de la Institución Educativa con la finalidad de proteger y respetar la integridad de los seres humanos a evaluar, así como también el

respeto hacia la autoría de la información utilizada en la investigación la cual será referenciada por medio de las Normas APA versión 7, por otro lado, se contaron con valores como honestidad, justicia, rectitud y sinceridad.

III.RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

Las actividades lúdicas en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

| ACTIVIDADES LÚDICAS | N° | % |
|----------------------------|-----------|-------------|
| Adecuada | 84 | 100% |
| Significativa | 0 | 0% |
| Inadecuada | 0 | 0% |
| TOTAL | 84 | 100% |

Fuente: cuestionario de actividades lúdicas en infantes, centro educativo de tumbes, 2022.

Según los resultados obtenidos en la Tabla 2, se evidencia que el 100% de los infantes manifiestan una opinión adecuada acerca de las actividades lúdicas, ningún infante con una moción significativa, de la misma manera una consideración inadecuada.

Tabla 2

El aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

| APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO | N° | % |
|----------------------------------|-----------|-------------|
| Eficiente | 80 | 95.2% |
| Regular | 4 | 4.8% |
| Deficiente | 0 | 0% |
| TOTAL | 84 | 100% |

Fuente: Test sobre aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de tumbes, 2022.

Según la Tabla 2, se interpreta que del 100% (84 infantes), el 95.2% (80 infantes) expresa un aprendizaje significativo, mientras que el 4.8% (4 infantes) un aprendizaje significativo regular.

Tabla 3

Relación de las actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

| VARIABLES | Coefficiente de correlación | N° |
|----------------------------------|------------------------------------|-----------|
| Actividades Lúdicas | ,486** | 84 |
| Aprendizaje Significativo | | |
| TOTAL | ,486** | 84 |

Fuente: Resultados obtenidos mediante el Método Rho Spearman – SPSS.

Según los resultados de la Tabla 3, se deduce que la relación de las variables actividades lúdicas y aprendizaje significativo es de ,486** es directa, positiva moderada y altamente significativa de una población de 84 infantes, resultados obtenidos mediante el método Rho Spearman.

4.2. Resultados inferenciales

Tabla 4

Resultados de la Correspondencia de Spearman para la hipótesis general

| | | Variable 2: Aprendizaje significativo |
|----------------------------|---------------|--|
| Variable 1: | Rho Spearman | ,486** |
| Actividades Lúdicas | Significancia | ,000 |
| | N | 84 |

Contrastación de hipótesis general

Ho: No existe relación directa entre actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

Hi: Existe relación directa entre actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

La significancia es de .000 y se infiere que se acepta la Hi y se rechaza la Ho.

Tabla 5

Relación de la dimensión actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

| ACTIVIDADES LÚDICAS | Coefficiente de correlación | N° |
|----------------------------------|------------------------------------|-----------|
| Actividades Verbales | ,274** | 84 |
| Aprendizaje Significativo | | |
| TOTAL | ,274** | 84 |

Fuente: Resultados obtenidos mediante el Método Rho Spearman – SPSS.

Según los resultados de la Tabla 4, se deduce que la relación de la dimensión actividades verbales y aprendizaje significativo es de ,274** con una correlación positiva débil de una población de 84 infantes, resultados obtenidos mediante el método Rho Spearman.

Tabla 6

Resultados de la Correspondencia de Spearman para la hipótesis específica 1

| Variable 2: Aprendizaje significativo | | |
|--|---------------|--------|
| Dimensión 1: | Rho Spearman | ,274** |
| Actividades Verbales | Significancia | ,012 |
| | N | 84 |

Contrastación de hipótesis específica 1

Ho: No existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

Hi: Existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

La significancia es de ,012 y se infiere que se acepta la Hi y se rechaza la Ho.

Tabla 7

Relación de la dimensión actividades corporales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

| ACTIVIDADES LÚDICAS | Coeficiente de correlación | N° |
|----------------------------------|-----------------------------------|-----------|
| Actividades Corporales | ,305** | 84 |
| Aprendizaje Significativo | | |
| TOTAL | ,305** | 84 |

Fuente: Resultados obtenidos mediante el Método Rho Spearman – SPSS.

Según los resultados de la Tabla 5, se deduce que la relación de la dimensión actividades corporales y aprendizaje significativo es de ,305** con una correlación positiva débil de una población de 84 infantes, resultados obtenidos mediante el método Rho Spearman.

Tabla 8

Resultados de la Correspondencia de Spearman para la hipótesis específica 2

| Variable 2: Aprendizaje significativo | | |
|--|---------------|--------|
| Dimensión 2: | Rho Spearman | ,305** |
| Actividades | Significancia | ,005 |
| Corporales | N | 84 |

Contrastación de hipótesis específica 2

Ho: No existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

Hi: Existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

La significancia es de ,005 y se infiere que se acepta la Hi y se rechaza la Ho.

Tabla 9

Relación de la dimensión actividades icónicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

| ACTIVIDADES LÚDICAS | Coefficiente de correlación | N° |
|----------------------------------|------------------------------------|-----------|
| Actividades Icónicas | ,321** | 84 |
| Aprendizaje Significativo | | |
| TOTAL | ,321** | 84 |

Fuente: Resultados obtenidos mediante el Método Rho Spearman – SPSS.

Según los resultados de la Tabla 6, se deduce que la relación de la dimensión actividades icónicas y aprendizaje significativo es de ,321** con una correlación positiva débil de una población de 84 infantes, resultados obtenidos mediante el método Rho Spearman.

Tabla 10*Resultados de la Correspondencia de Spearman para la hipótesis específica 3*

| Variable 2: Aprendizaje significativo | | |
|--|---------------|--------|
| Dimensión 3: Actividades Icónicas | Rho Spearman | ,321** |
| | Significancia | ,003 |
| | N | 84 |

Contrastación de hipótesis específica 3

Ho: No existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

Hi: Existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

La significancia es de ,003 y se infiere que se acepta la Hi y se rechaza la Ho.

Tabla 11

Relación de la dimensión actividades musicales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

| ACTIVIDADES LÚDICAS | Coeficiente de correlación | N° |
|----------------------------------|-----------------------------------|-----------|
| Actividades Musicales | ,399** | 84 |
| Aprendizaje Significativo | | |
| TOTAL | ,399** | 84 |

Fuente: Resultados obtenidos mediante el Método Rho Spearman – SPSS.

Según los resultados de la Tabla 7, se deduce que la relación de la dimensión actividades musicales y aprendizaje significativo es de ,399** con una correlación positiva débil de una población de 84 infantes, resultados obtenidos mediante el método Rho Spearman.

Tabla 12

Resultados de la Correspondencia de Spearman para la hipótesis específica 4

| Variable 2: Aprendizaje significativo | | |
|--|---------------|--------|
| Dimensión 4: | Rho Spearman | ,399** |
| Actividades | Significancia | ,000 |
| Musicales | N | 84 |

Contrastación de hipótesis específica 4

Ho: No existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

Hi: Existe relación directa entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.

La significancia es de ,000 y se infiere que se acepta a Hi y se rechaza la Ho.

IV. DISCUSIÓN

Esta investigación realizada en un centro educativo del Distrito Tumbes, Región Tumbes, que estuvo dirigida a 84 estudiantes de preescolar, de tres a cinco años de edad, tuvieron los siguientes resultados.

En base al objetivo general el cual fue: “determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022, pudo determinarse la relación directa, positiva moderada y altamente significativa entre las variables de estudio, lo cual indica que, si los niños reciben una enseñanza con uso en las actividades lúdicas, pueden lograr un aprendizaje significativo.

Esto concuerda con Arroyo y Pichón (2020) quienes en su investigación relación significativa entre las variables de estudio, con un nivel de correlación alto $r=0,777$, así mismo Cuya (2018) quien refiere que existe una relación directa entre las variables estudiadas en la población preescolar, del cual el 58% de infantes refieren que obtienen un aprendizaje significativo mediante el uso de actividades lúdicas.

Esto se explica en la teoría propuesta por Leyva (2011) quien refiere que las actividades lúdicas son las que están enfocadas en despertar la curiosidad del niño utilizando material didáctico. Tal como Ausubel (2022) define que el aprendizaje significativo, es el proceso mediante el cual la persona alcanza un nuevo aprendizaje, logra concretarse siempre y cuando ya tenga aprendizajes previos, lo cual puede concluirse en que, a mayor presentación de actividades lúdicas durante el proceso de enseñanza, más significativo sería su aprendizaje. Tal como lo determina Almora y Quispe (2018) quienes refieren que, al utilizar el juego lúdico como metodología de enseñanza, logra obtener un aprendizaje significativo.

Sin embargo, en la investigación realizada por Soto (2018) que estudió las mismas variables en la ciudad de Huacho, determinó que no existe una relación directa entre dichas variables $r=0,176$, así mismo se determinó que no existe significancia entre dichas variables.

Como resultado de lo estudiado, puede terminarse que en dicho centro de estudios en el cual se realizó la investigación las docentes utilizan actividades

lúdicas dentro de su proceso de enseñanza, es por ello que los preescolares poseen un aprendizaje significativo.

En base a los objetivos específicos, el primero pretendió determinar la relación de las actividades verbales y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022, dicho resultado fue una correlación positiva débil, con una significancia de 0,12.

Así como en el estudio realizado por Chacchi (2021) se obtuvo una relación positiva mediante el método rho de Spearman $r = 0,960$, quienes determinaron que mientras las habilidades comunicativas son significativas, el aprendizaje significativo es regular.

Tal como lo determina Galera (2020) el lenguaje permite lograr el conocimiento de las ideas, de proceso de socialización y emociones. Refiere también que es un preámbulo relevante para que las personas alcancen el proceso del aprendizaje, puesto que, por ese medio, posibilita expresar ideales, pensamiento crítico, conectividad con el medio social, familiar y educativo.

En este punto, es relevante subrayar que las actividades verbales son aquellos ejercicios sociales con finalidad de emitir un enunciado, leer y redactar un texto, tal como lo afirma Rivero, 2012, así mismo, lo ya anteriormente mencionado por Ausubel, acerca del aprendizaje significativo.

Como resultado de lo estudiado, se concluye que, dentro de las instalaciones del centro educativo, carecen de enseñanza por medio de las actividades verbales, es por ello que necesitan ser reforzadas con la finalidad de optimizar su nivel de educación.

En el tercer objetivo específico, se pretendió obtener la relación entre las actividades corporales y la variable aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022, del cual se obtuvo como resultado una correlación positiva débil.

Al indagarse sobre la relación de dichas variables, se obtuvo que mientras el cuerpo se encuentre en movimiento, mientras que los docentes incorporen dentro de su clase, actividades de movimiento, despierta en el niño, el interés por aprender y el deseo por saber qué más continúa (Salas, 2021).

Castro (2022) dispone que el niño al usar su cuerpo, se activan sentidos, cerebro, músculos y nervios, actuando como facilitadores de la inteligencia, de tal manera que existe un balance entre lo cognitivo y conductual, permitiendo aprender mediante experiencias prácticas, ya que se involucra la motricidad fina y gruesa.

Se refuerza con lo investigado por Fernández, 2018, quien obtuvo resultados acerca la inteligencia corporal influye en la adquisición de conocimientos acerca de diferentes áreas, favoreciendo así habilidades sociales, optimizando el trabajo en equipo y potenciando el desarrollo emocional entre niños.

Con lo obtenido, se concluye que son pocas las actividades en que las docentes en dicho centro educativo, incluyen dentro de su plan de trabajo, las actividades corporales, las cuales optimizarían su nivel de aprendizaje. Mientras que, en el cuarto objetivo específico, se determinó una correlación positiva débil entre la dimensión actividades icónicas y aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.

El uso de imágenes dentro de las aulas, ayuda al niño a aprender a interpretar y conocer su realidad, así como también aprende a expresarse, es por ello que se logra un aprendizaje significativo (Antenor, 2012; Zamora, 2000). Tal como lo determina Morejón (2020) informa que el 80% de los niños perciben la información mediante un correcto funcionamiento visual, que les permite recordar lo aprendido, es por ello que los niños aprenden de manera significativa mediante la lectura de imágenes.

Finalmente, se obtuvo una correlación positiva débil entre la dimensión

actividades musicales y aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.

Resultados que guardan coherencia con la investigación de Cárdenas y Romero (2018) quienes determinan que el 88 de su población evaluada aprende significativamente mediante el uso de la música durante las clases.

Chiguano (2018) determinó la relación entre la música y el aprendizaje significativo, puesto que estimula las diferentes áreas del cerebro, permitiéndole comprender la información a obtener.

Después de lo obtenido se concreta que las actividades musicales, son relevantes para que el menor adquiera un mejor aprendizaje, puesto que se involucra los órganos auditivos y optimiza su nivel de atención y concentración.

V. CONCLUSIONES

1. Mediante el Método Rho Spearman se determinó una relación directa, positiva moderada y altamente significativa entre las actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, Centro Educativo Tumbes, 2022 ($r=0,486$).
2. La correlación entre la dimensión actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes, Centro Educativo Tumbes, 2022 es positiva débil $r=0,274$ y un nivel de significancia ,012.
3. La correlación entre la dimensión actividades corporales y aprendizaje significativo en infantes, Centro Educativo Tumbes, 2022 es positiva débil $r=0,305$ y un nivel de significancia ,005.
4. La correlación entre la dimensión actividades icónicas y aprendizaje significativo en infantes, Centro Educativo Tumbes, 2022 es positiva débil $r=0,321$ y un nivel de significancia ,003.
5. La correlación entre la dimensión actividades musicales y aprendizaje significativo en infantes, Centro Educativo Tumbes, 2022 es positiva débil $r=0,399$ y un nivel de significancia ,000.

VI. RECOMENDACIONES

Se recomienda:

A las autoridades:

- Brindar autorización a los docentes que tengan interés de utilizar los espacios públicos para que los maestros y familias se relacionen por medio de actividades lúdicas.
- Expandir planes de fortalecimiento educativo, por medio de recursos didácticos que permitan difundir información de manera visual y sonora, con el objetivo de optimizar el aprendizaje en los niños.

A los docentes:

- Organizar actualizaciones académicas enfocadas en el uso de actividades lúdicas con el objetivo de adquirir un aprendizaje significativo.
- Impulsar el uso de las actividades lúdicas dentro de sus sesiones de aprendizaje con la finalidad de adquirir un aprendizaje significativo.

A los padres de familia:

- Ser partícipe de las actividades realizadas dentro del plantel educativo con el objetivo de reforzar lo enseñado por las maestras dentro de aula.
- Frecuentar con los pequeños del hogar espacios públicos que permitan conocer más de su realidad, impulsando la creatividad.

REFERENCIAS

- Acevedo, D. (2022, Julio 14). Playful Learning in the early childhood classroom. *South Dade News Leader*.
http://www.southdadenewsleader.com/lifestyle/playful-learning-in-the-early-childhood-classroom/article_5ad73d76-03b9-11ed-a09d233bee629b6c.html
- Aldea, M. (2020). *La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial*.
- Almora, I. y Quispe, E. (2018). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo de los niños de la Institución Educativa inicial Innova Schools Huancayo, 2018* [Trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica].
- Antenor, R. (2012). *Lectura de imagen y aprendizaje significativo*.
- Arroyo, V. y Pichón, E. (2020). *Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de 3 años de una institución educativa, Trujillo – 2020* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedito XVI].
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/1192>
- Bazán-Ramírez A., Capa-Luque W., Bello-Vidal C., Quispe-Morales R. (2022). *Influence of Teaching and the Teacher's Feedback Perceived on the Didactic Performance of Peruvian Postgraduate Students Attending Virtual Classes During the COVID-19 Pandemic*.
- Bolívar, M. (2009). *¿Cómo fomentar el aprendizaje significativo en el aula?*
- Borja, Y. M. C. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3).
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*.
- Canales, M., Rodas, N., Tórrez, Y. (2020). *Actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel de la escuela "San Ramón" del municipio de Condega departamento de Estelí, en el II semestre del año 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua].
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86.

- Cárdenas, R. y Romero, M. (2018). *La música como estrategia para desarrollar aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños y niñas de 05 años de La Institución Educativa N°206 Colca – Tayacaja*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica].
- Castro, S. (10 de mayo de 2022). Opinión: “La importancia del movimiento en el aprendizaje de los niños(as)”. <https://portal.ucm.cl/noticias/opinion-la-importancia-del-movimiento-aprendizaje-los-ninosas>
- Chacchi, F, (2021). *Habilidades comunicativas en el aprendizaje significativo de la matemática en estudiantes de la Institución Educativa “Independencia Americana” de Paras – Cangallo, 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Trujillo].
- Chiguano, B. (2018). *Música en el aprendizaje significativo en niños y niñas de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Simón Bolívar”, de Alangasí DMQ, Periodo 2018*.
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. (2017). Código de ética para la Investigación Científica.
- Cuya, G. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/4821>
- Fernández Rodríguez, A. (2018). *Cómo influye el movimiento en el aprendizaje*. Revista Ventana Abierta. <https://revistaventanaabierta.es/como-influye-el-movimiento-en-el-aprendizaje/>
- Fondo de las Naciones Unidas. (enero, 2019). *La primera infancia importa para cada niño*. https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/201901/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas. (octubre, 2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-deljuego.pdf>
- Galera, T. (2020). *¿Cómo influye el lenguaje en el aprendizaje?* [Tesis de Licenciatura, Universidad Fraternidad de Agrupaciones Santo Tomás de

Aquino,

Argentina].

<http://redi.ufasta.edu.ar:8082/jspui/bitstream/123456789/335/1/GALERA%C2%20Tatiana%20-%20Trabajo%20final%20de%20graduaci%C3%B3n.pdf>

- Galván, A. P. y Siado, E. (Enero – Junio, 2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Cienciamatria*. 7(12).
- Garcés Cobos, L., Montaluisa Vivas, Á. y Salas Jaramillo, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje.
- García, J. (2018). Revisión de la Instrumentación de las tesis de la escuela de posgrado de la Universidad Nacional de Educación Durante el periodo 2012-2014.
- Hernández, G. (2008). Paradigmas en psicología de la educación.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2017). Metodología de la investigación. (6° ed.). Mc Graw Hill Education
- Jaimes, A. (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes [Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios].
- Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil [Tesis de Licenciatura en Pedagogía Infantil, Pontificia Universidad Javeriana]. <http://hdl.handle.net/10554/6693>
- Lliguicota, M. y Maldonado, A. (2013). Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de educación inicial [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal De Milagro].
- Londoño, Y., Pérez, S., y Valerio, M. (2018). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Tomás].
- López, J. (2014). Aprendizaje significativo y resolución de problemas de ecuaciones de primer grado. [Tesis de Licenciatura, Universidad Rafael Landívar].
- López, P. (2004). Población, muestra y muestreo. *Revista Scielo*, 09(08).
- Mariotti, G. (25 de mayo de 2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

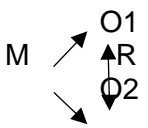
- Medina, S. y Peña, M. (2021). El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas del colegio Gimnasio Moderno Summerhill.
- Minedu promueve actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de la primera infancia. (2019, mayo 25). Andina.
- Morejón, P. (2020). Relación entre el sentido de la visión.
- Murillo, W. (2008). La investigación científica.
- Olortegui, Z. (2019). Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial [Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional de Tumbes].
- Oviedo, H. y Campo, A. (2005). Una aproximación al uso del Alfa de Cronbach. Revista Colombiana de Psiquiatría, 34 (4).
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S003474502005000400009#:~:text=%C3%ADtem%20\(33\).,Interpretaci%C3%B3n%20del%20coeficiente%20alfa%20de%20Cronbach,que%20hay%20redundancia%20o%20duplicaci%C3%B3n](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S003474502005000400009#:~:text=%C3%ADtem%20(33).,Interpretaci%C3%B3n%20del%20coeficiente%20alfa%20de%20Cronbach,que%20hay%20redundancia%20o%20duplicaci%C3%B3n)
- Picón, D, (2014). La Unidad de análisis en la problemática enseñanza – aprendizaje.
- Pilozo, A. (2019). El juego lúdico en el aprendizaje significativo [Tesis de Licenciatura, Universidad De Guayaquil].
- Prudencio Alvites, L. (2018). El juego como estrategia de aprendizaje significativo en los estudiantes de la IEI. Amarilis – Shelby – Pasco – 2018 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
- Rivera, J. (25 de julio de 2012). Las actividades verbales.
<http://actividadesverbales2012.blogspot.com/>
- Romo, M. (31 de agosto de 2017). Tipos de aprendizaje significativo.
<https://www.youtube.com/watch?v=1DtSRhEkOWw>
- Ruíz, L. (2019). Alfa de Cronbach (α): qué es y cómo se usa en estadística.
- Salas Ferrari, S. (2021). La influencia del movimiento para el logro de aprendizajes en alumnos de educación preescolar. Acta Educativa. Revista. 7(2).
- Sanfeliciano, A. (31 de mayo de 2019). Aprendizaje significativo: definición y características. La mente es maravillosa.
<https://lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-significativodefinicion->

[caracteristicas/](#)

- 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, 2018 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
- Valladolid. (20 de octubre de 2020). 5 beneficios de las actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños. Diario de Valladolid. El mundo.[hhhhhhhhjjjhttps://diariodevalladolid.elmundo.es/articulo/publirreportajes/5-beneficios-actividade8s-ludicasaprendizajeninos/20201028115728388648.html](https://diariodevalladolid.elmundo.es/articulo/publirreportajes/5-beneficios-actividade8s-ludicasaprendizajeninos/20201028115728388648.html)
- Vides, A. (2014). La música como estrategia facilitadora del proceso de enseñanza aprendizaje. [Tesis de Licenciatura en Educación y Aprendizaje, Facultad de Humanidades, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Villancís Naranjo, A. (2019). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en los rincones de aprendizaje del nivel inicial II de la Unidad Educativa Luis A. Martínez. Ecuador: Ambato.
- Woolfolk. (1999). Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial. Venezuela: Lobatera.
- Zamora, D. (2000). Lectura de imágenes en niños y niñas preescolares.

ANEXOS
ANEXO 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA TESIS

| PROBLEMA | OBJETIVO | HIPÓTESIS | VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | METODOLOGÍA |
|--|--|--|--|----------------------|--|--|
| Problema ¿Qué relación existe entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022? | Objetivo General Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022. Objetivos | Hipótesis General: Existe relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022. Hipótesis Específicas: | Variable 1 Actividades lúdicas | Actitudes Verbales | <ul style="list-style-type: none"> • Expresar las cualidades personales durante los juegos. • Expresar de manera clara las formas de jugar. • Aprender a contar con los juguetes que hay en la escuela. | Tipo de investigación: - Aplicada Nivel de investigación: - Correlacional Simple Método de investigación: - Cuantitativa Diseño: |
| | | | | Actitudes Corporales | <ul style="list-style-type: none"> • Imitar las actividades que realizan tus padres en casa. | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|-------------------------------|--|--|
| | <p>Específicos: Determinar la relación entre actividades verbales y aprendizaje significativo en infantes centro educativo de Tumbes, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre actividades corporales y aprendizaje significativo en infantes centro educativo de Tumbes, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre actividades icónicas y</p> | <p>HE1: Existe relación entre actividades verbales y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.</p> <p>HE2: Existe relación entre actividades corporales y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.</p> <p>HE3: Existe relación entre actividades</p> | | | <ul style="list-style-type: none"> • Escenificar acciones que ocurren en tu casa o escuela. • Hacer juegos donde necesitas hacer ejercicios • Jugar gusta jugar en grupo y siempre ser ganador. <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en la computadora y lo sugieres a tus compañeros. • Jugar con los objetos que hay en la escuela. • Incluir en los juegos pinturas y dibujos. • Aprender a leer mirando imágenes que trae la profesora. | <p>- No experimental Transversal</p> <p>Dónde:</p> <p>M  O1 O2 R =</p> <p>Observación de la variable 1: Actividades lúdicas</p> <p>M = Muestra</p> <p>O2 = Observación de variable 2: Aprendizaje Significativo</p> <p>R = Relación entre variables Actividades lúdicas y Aprendizaje significativo</p> |
| | | | | <p>Actitudes Icónicas</p> | | |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|---|
| | <p>aprendizaje significativo en infantes centro educativo de Tumbes, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre actividades musicales y aprendizaje significativo en infantes centro educativo de Tumbes, 2022.</p> | <p>icónicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.</p> <p>HE4: Existe relación entre actividades musicales y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.</p> | | | <ul style="list-style-type: none"> • Jugar dibujando e interpretando las imágenes. | | | |
| | | | | Actitudes Musicales | <ul style="list-style-type: none"> • Realizar juegos que incluyen baile o música. • Jugar con instrumentos musicales. • Realizar tareas jugando y cantando. | | | |
| | | | | Variable 2 Aprendizaje Significativo | Conocimientos Previos | | <ul style="list-style-type: none"> • Entender mejor las clases con lo que aprendo en casa. • Comprender a la profesora mediante los conocimientos que tengo. | <p>Técnicas e instrumentos de recolección:</p> <p>Instrumentos:</p> <p>- Actividades lúdicas:</p> <p style="text-align: right;">Cuestionario</p> |
| | | | | | Conocimientos Nuevos | | <ul style="list-style-type: none"> • Aprender fácilmente las | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|---|
| | | | | | <p>cosas que me enseñan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dar respuestas con mis propias palabras. • Aprender más cuando los temas se relacionan con juegos. • Jugar con los materiales que hay en el aula. • Razonar mejor con los nuevos juegos. | <p>- Aprendizaje Significativo: Test</p> |
| | | | | <p>Identificación Social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir mis conocimientos con mis amigos. • Comentar un tema que practicamos con facilidad. • Jugar a la competencia. | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|-----------------------|---|--|
| | | | | | <ul style="list-style-type: none">• Trabajar en grupo o equipo me hace sentir mejor. | |
| | | | | Interacción Educativa | <ul style="list-style-type: none">• Las cosas nuevas que enseña la profesora sí lo entiendo.• Constantemente realizo preguntas a la profesora.• Siento más seguridad cuando la profesora nos enseña.• Los juegos que hace la profesora son muy divertidos. | |

ANEXO 2
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

| VARIABLES | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | ESCALA DE MEDICIÓN |
|--|--|---|-----------------------------|--|-----------------|---|
| <p>Variable 1 Actividades lúdicas</p> | <p>Candela y Benavides (2020) definen a la variable como ciertas acciones que fortalecen aptitudes, relaciones personales e interpersonales, predisposición en el infante para sentirse motivo y de esa manera adquiera un aprendizaje, también optimiza el sentido del humor.</p> | <p>La variable se medirá por medio del cuestionario de Actividades lúdicas (Cuya, 2018) que cuenta con cuatro dimensiones e indicadores de medición</p> | <p>Actividades Verbales</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Expresar las cualidades personales durante los juegos. • Expresar de manera clara las formas de jugar. • Aprender a contar con los juguetes que hay en la escuela. | <p>1; 3; 10</p> | <p>Intervalo Categorización Puntaje A. D=45 P. M=15 Adecuada 29-45 Significativa 12-28 Inadecuada 5-11 Actitudes Verbales A. D= 9 P. M= 3</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--------------------|--|
| | | | <p>Actividades Corporales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imitar las actividades que realizan tus padres en casa. • Escenificar acciones que ocurren en tu casa o escuela. • Hacer juegos donde necesitas hacer ejercicios • Jugar gusta jugar en grupo y siempre ser ganador. | 2; 4; 6; 12 | <p>Adecuada 8-9 Significativa 5-7 Inadecuada 3-4</p> <p>Actitudes Corporales A. D= 12 P. M= 4</p> <p>Adecuada 10-12</p> <p>Significativa 7-9</p> <p>Inadecuada 4-6</p> |
| | | | <p>Actividades Icónicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar en la computadora y lo sugieres a tus compañeros. • Jugar con los objetos que hay en la escuela. • Incluir en los juegos pinturas y dibujos. | 7; 8; 9; 11; 13 | <p>Actitudes Icónicas A. D= 15 P. M= 5</p> <p>Adecuada 13-15</p> <p>Significativa</p> |

| | | | | | | |
|----------------------------------|------------------------------------|---|-----------------------|--|-----------|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a leer mirando imágenes que trae la profesora. • Jugar dibujando e interpretando las imágenes. | | <p>9-12 Inadecuada 5-8</p> |
| | | | Actividades Musicales | <ul style="list-style-type: none"> • Realizar juegos que incluyen baile o música. • Jugar con instrumentos musicales. • Realizar tareas jugando y cantando. | 5; 14; 15 | <p>Actitudes Musicales A. D= 9 P. M= 3 Adecuada 8-9 Significativa 5-7 Inadecuada 3-4</p> |
| Variable 2 Aprendizaje | López (2014) Conceptualiza a la | La variable se medirá por medio del cuestionario de | Conocimientos Previos | <ul style="list-style-type: none"> • Entender mejor las clases con | 2; 4 | Intervalo Categorización |

| | | | | | | |
|---------------|--|---|----------------------|--|----------------|--|
| Significativo | variable como el efecto de conocimientos previos y los adquiridos recientemente, proceso ejecutado de manera no arbitraria y sustancial. | Aprendizaje Significativo (Hernández, 2008) que cuenta con cuatro dimensiones e indicadores de medición | | <p>lo que aprendo en casa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender a la profesora mediante los conocimientos que tengo. | | <p>Puntaje</p> <p>A. D=75</p> <p>P. M=15</p> <p>Eficiente 59-75</p> <p>Regular 36-58</p> <p>Deficiente 15-35</p> |
| | | | Conocimientos Nuevos | <ul style="list-style-type: none"> • Aprender fácilmente las cosas que me enseñan. • Dar respuestas con mis propias palabras. • Aprender más cuando los temas se relacionan con juegos. • Jugar con los materiales que hay en el aula. | 1; 8; 9;13; 15 | <p>Conocimientos Previos</p> <p>A. D=10</p> <p>P. M=2</p> <p>Eficiente 9-10</p> <p>Regular 6-8</p> <p>Deficiente 2-5</p> <p>Conocimientos Nuevos</p> <p>A. D=25</p> <p>P. M=5</p> <p>Eficiente 19-25</p> <p>Regular 12-18</p> <p>Deficiente 5-11</p> |

| | | | | | | |
|--|--|--|-----------------------|---|-----------------|--|
| | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Razonar mejor con los nuevos juegos. | | |
| | | | Identificación Social | <ul style="list-style-type: none"> • Compartir mis conocimientos con mis amigos. • Comentar un tema que practicamos con facilidad. • Jugar a la competencia. • Trabajar en grupo o equipo me hace sentir mejor. | 5; 7; 10; 11 | <p>Identificación social</p> <p>A. D=20</p> <p>P. M=4</p> |

| | | | | | | |
|--|--|--|-----------------------|--|-----------------|---|
| | | | Interacción Educativa | <ul style="list-style-type: none"> • Entender las cosas nuevas que enseña la profesora. • Realizar constantemente preguntas a la profesora. • Sentir más seguridad cuando la profesora nos enseña. • Jugar con la profesora es muy divertidos. | 3; 6; 12; 14 | Eficiente 16-20 Regular 10-15 Deficiente 4-9 Interacción educativa A. D=20 P. M=4 Eficiente 16-20 Regular 10-15 Deficiente 4-9 |
|--|--|--|-----------------------|--|-----------------|---|

ANEXO 3

FICHA TÉCNICA:

Nombre: Cuestionario sobre actividades lúdicas

Aplicación: Individual o colectiva

Edad de aplicación: Niños de 3 a 5 años

Tiempo de aplicación: De 15 a 20 minutos

Finalidad: Medir el nivel de actividades lúdicas

Material: Protocolo de evaluación

Instructivo: Responda de manera verbal (sí – a veces – no) a las preguntas que se le realizarán

| CRITERIOS | | Sí | A veces | No |
|-----------|---|----|---------|----|
| 1 | Expresas tus cualidades personales durante los juegos. | | | |
| 2 | Imitas las actividades que realizan tus padres en casa. | | | |
| 3 | Expresas de manera clara las formas de jugar. | | | |
| 4 | Escenificas acciones que ocurren en tu casa o escuela. | | | |
| 5 | Realizas juegos que incluyen baile o música. | | | |
| 6 | Haces juegos donde necesitas hacer ejercicios. | | | |
| 7 | Juegas en la computadora y lo sugieres a tus compañeros. | | | |
| 8 | Te gusta jugar con los objetos que hay en la escuela. | | | |
| 9 | En tus juegos incluyes pinturas y dibujos. | | | |
| 10 | Aprendes a contar con los juguetes que hay en la escuela. | | | |
| 11 | Aprendes a leer mirando imágenes que trae la profesora | | | |
| 12 | Te gusta jugar en grupo y siempre ser ganador | | | |
| 13 | Juegos dibujando e interpretando las imágenes | | | |
| 14 | Juegas con instrumentos musicales. | | | |
| 15 | Tus tareas las haces jugando y cantando. | | | |

ANEXO 4

FICHA TÉCNICA:

Nombre: Cuestionario sobre actividades lúdicas

Aplicación: Individual o colectiva

Edad de aplicación: Niños de 3 a 5 años

Tiempo de aplicación: De 15 a 20 minutos

Finalidad: Obtener el nivel de aprendizaje significativo

Material: Protocolo de evaluación

Instructivo Responda de manera verbal (siempre – con frecuencia – a veces – raras veces– nunca) a las preguntas que se le realizarán

| CRITERIOS | | SIEMPRE | CON FRECUENCIA | A VECES | RARAS VECES | NUNCA |
|-----------|--|---------|----------------|---------|-------------|-------|
| 1 | Aprendo fácilmente las cosas que me enseñan | | | | | |
| 2 | Con lo que aprendo en casa entiendo mejor las clases | | | | | |
| 3 | Las cosas nuevas que enseña la profesora si lo entiendo | | | | | |
| 4 | Mis conocimientos que tengo me sirven para comprender a la profesora | | | | | |
| 5 | Me gusta compartir mis conocimientos con mis amigos | | | | | |
| 6 | Constantemente realizo preguntas a la profesora | | | | | |
| 7 | Tengo facilidad para comentar un tema que practicamos | | | | | |
| 8 | Cuando doy respuesta lo hago con mis propias palabras | | | | | |
| 9 | Aprendo más cuando los temas se relacionan con juegos | | | | | |
| 10 | Me gusta los juegos de competencia | | | | | |
| 11 | Me siento mejor cuando trabajamos en grupo o equipo | | | | | |
| 12 | Siento más seguridad cuando la profesora nos enseña | | | | | |
| 13 | Me gusta jugar con los materiales que hay en el aula | | | | | |
| 14 | Los juegos que hace la profesora son muy divertidos | | | | | |
| 15 | Razono mejor con los nuevos juegos | | | | | |

ANEXO 5
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
EXPERTO N°1

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionada para evaluar los instrumentos **“CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS”** y **“TEST SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”**

que hace parte de la investigación **Actividades Lúdicas y Aprendizaje Significativo en Infantes, Centro Educativo de Tumbes, 2022**. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: Sandra Elizabeth Fuentes Chávez
2. Formación académica: Magíster en psicología educativa
3. Áreas de experiencia profesional: educativa
4. Tiempo: 5 años cargo actual: docente tiempo completo
5. Institución: Universidad César Vallejo
6. Objetivo de la investigación:
7. Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

| VARIABLES | DIMENSIÓN | ÍTEMS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | Observaciones y/o recomendaciones |
|--|--------------------------|---|-------------------------|----|-------------|----|------------|----|----------|----|-----------------------------------|
| | | | Objetividad | | Pertinencia | | Relevancia | | Claridad | | |
| | | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| VARIABLE N°1: ACTIVIDADES LÚDICAS | 1. Actividades Verbales | 1- Expresas tus cualidades personales durante los juegos. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 3- Expresas de manera clara las formas de jugar. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 10- Aprendes a contar con los juguetes que hay en la escuela. | x | | x | | x | | x | | |
| | 2.Actividades Corporales | 2- Imitas las actividades que realizan tus padres en casa | x | | x | | x | | x | | |
| | | 4- Escenificas acciones que ocurren en tu casa o escuela. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 6- Haces juegos donde necesitas hacer ejercicios. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 12- Te gusta jugar en grupo y siempre ser ganador | x | | x | | x | | x | | |
| | | 7- Juegas en la computadora y lo sugieres a tus compañeros. | x | | x | | x | | x | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------|--|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | 3. Actividades Icónicas | 8- Te gusta jugar con los objetos que hay en la escuela | x | | x | | x | | x | | |
| | | 9- En tus juegos incluyes pinturas y dibujos. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 11- Aprendes a leer mirando imágenes que trae la profesora | x | | x | | x | | x | | |
| | | 13- Juegas dibujando e interpretando las imágenes | x | | x | | x | | x | | |
| | 4. Actividades Musicales | 5- Realizas juegos que incluyen baile o música. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 14- Juegas con instrumentos musicales | x | | x | | x | | x | | |
| | | 15-Tus tareas lo haces jugando y cantando | x | | x | | x | | x | | |
| VARIABLE N° 02: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO | 1. Conocimientos Previos | 4- Mis conocimientos que tengo me sirven para comprender a la profesora. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 5- Me gusta compartir mis conocimientos con mis Amigos. | x | | x | | x | | x | | |
| | 2. Conocimientos Nuevos | 1- Aprendo fácilmente las cosas que me enseñan. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 2- Con lo que aprendo en casa entiendo mejor las clases. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 3- Las cosas nuevas que enseña la profesora si lo entiendo. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 8- Cuando doy respuesta lo hago con mis propias palabras. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 9- Aprendo más cuando los temas se relacionan con juegos. | x | | x | | x | | x | | |

| | | | | | | | | | | |
|--|-----------------------------|---|---|--|---|--|---|--|---|--|
| | 3. Identificación Social | 13- Me gusta jugar con los materiales que hay en el aula. | x | | x | | x | | x | |
| | | 15- Razono mejor con los nuevos juegos. | x | | x | | x | | x | |
| | 4. Interacción Educativa | 6- Constantemente realizo preguntas a la profesora. | x | | x | | x | | x | |
| | | 7- Tengo facilidad para comentar un tema que practicamos. | x | | x | | x | | x | |
| | | 10- Me gustan los juegos de competencia. | x | | x | | x | | x | |
| | | 11- Me siento mejor cuando trabajamos en grupo o equipo. | x | | x | | x | | x | |
| | | 12- Siento más seguridad cuando la profesora nos enseña. | x | | x | | x | | x | |
| | | 14- Los juegos que hace la profesora son muy divertidos. | x | | x | | x | | x | |

.....
 OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena (x) c) muy buena ()

PROMEDIO DE VALORACIÓN fecha 27/08/2022

Firma del JUEZ EXPERTO(A)

DNI.....


 Mg. Sandra Fuentes Chávez
 PSICÓLOGA
 C.P.R. 19924

ANEXO 6
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
EXPERTO N°2

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionada para evaluar los instrumentos **“CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS”** y **“TEST SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”**

que hace parte de la investigación **Actividades Lúdicas y Aprendizaje Significativo en Infantes, Centro Educativo de Tumbes, 2022**. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: Dra. Geraldine Vanessa Morales Domínguez
2. Formación académica: Psicóloga
3. Áreas de experiencia profesional: Educativa y Clínica
4. Tiempo: 7 años cargo actual: Docente Universitaria
5. Institución: Universidad César Vallejo
6. Objetivo de la investigación:
7. Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

| VARIABLES | DIMENSIÓN | ÍTEMS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | Observaciones y/o recomendaciones |
|--|--------------------------|---|-------------------------|----|-------------|----|------------|----|----------|----|-----------------------------------|
| | | | Objetividad | | Pertinencia | | Relevancia | | Claridad | | |
| | | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| VARIABLE N°1: ACTIVIDADES LÚDICAS | 5. Actividades Verbales | 1- Expresas tus cualidades personales durante los juegos. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 3- Expresas de manera clara las formas de jugar. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 10- Aprendes a contar con los juguetes que hay en la escuela. | x | | x | | x | | x | | |
| | 2.Actividades Corporales | 2- Imitas las actividades que realizan tus padres en casa | x | | x | | x | | x | | |
| | | 4- Escenificas acciones que ocurren en tu casa o escuela. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 6- Haces juegos donde necesitas hacer ejercicios. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 12- Te gusta jugar en grupo y siempre ser ganador | x | | x | | x | | x | | |
| | | 7- Juegas en la computadora y lo sugieres a tus compañeros. | x | | x | | x | | x | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------|--|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | 7. Actividades Icónicas | 8- Te gusta jugar con los objetos que hay en la escuela | x | | x | | x | | x | | |
| | | 9- En tus juegos incluyes pinturas y dibujos. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 11- Aprendes a leer mirando imágenes que trae la profesora | x | | x | | x | | x | | |
| | | 13- Juegas dibujando e interpretando las imágenes | x | | x | | x | | x | | |
| | 8. Actividades Musicales | 5- Realizas juegos que incluyen baile o música. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 14- Juegas con instrumentos musicales | x | | x | | x | | x | | |
| | | 15-Tus tareas lo haces jugando y cantando | x | | x | | x | | x | | |
| VARIABLE N° 02: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO | 3. Conocimientos Previos | 4- Mis conocimientos que tengo me sirven para comprender a la profesora. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 5- Me gusta compartir mis conocimientos con mis Amigos. | x | | x | | x | | x | | |
| | 4. Conocimientos Nuevos | 1- Aprendo fácilmente las cosas que me enseñan. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 2- Con lo que aprendo en casa entiendo mejor las clases. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 3- Las cosas nuevas que enseña la profesora si lo entiendo. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 8- Cuando doy respuesta lo hago con mis propias palabras. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 9- Aprendo más cuando los temas se relacionan con juegos. | x | | x | | x | | x | | |

| | | | | | | | | | | |
|--|-----------------------------|---|---|--|---|--|---|--|---|--|
| | 3. Identificación Social | 13- Me gusta jugar con los materiales que hay en el aula. | x | | x | | x | | x | |
| | | 15- Razono mejor con los nuevos juegos. | x | | x | | x | | x | |
| | 4. Interacción Educativa | 6- Constantemente realizo preguntas a la profesora. | x | | x | | x | | x | |
| | | 7- Tengo facilidad para comentar un tema que practicamos. | x | | x | | x | | x | |
| | | 10- Me gustan los juegos de competencia. | x | | x | | x | | x | |
| | | 11- Me siento mejor cuando trabajamos en grupo o equipo. | x | | x | | x | | x | |
| | | 12- Siento más seguridad cuando la profesora nos enseña. | x | | x | | x | | x | |
| | | 14- Los juegos que hace la profesora son muy divertidos. | x | | x | | x | | x | |

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (x)
 PROMEDIO DE VALORACIÓN 19.... fecha...13/10/2022



Firma del JUEZ EXPERTO(A)

ANEXO 7
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
EXPERTO N°3

DATOS GENERALES

Respetado juez: Usted ha sido seleccionada para evaluar los instrumentos **“CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS”** y **“TEST SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”** que hace parte de la investigación **Actividades Lúdicas y Aprendizaje Significativo en Infantes, Centro Educativo de Tumbes, 2022**. La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: Estuardo Mercado Alvarado
2. Formación académica: Doctor en Psicología
3. Áreas de experiencia profesional: CLÍNICA – EDUCATIVA - PSICOMETRÍA
4. Tiempo: 22 años cargo actual: Docente - Asesor
5. Institución: UPAO - UCV
6. Objetivo de la investigación:
7. Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en Infantes de un Centro Educativo de Tumbes, 2022.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

| VARIABLES | DIMENSIÓN | ÍTEMS | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | | | | | | Observaciones y/o recomendaciones |
|---|---------------------------|---|-------------------------|----|-------------|----|------------|----|----------|----|-----------------------------------|
| | | | Objetividad | | Pertinencia | | Relevancia | | Claridad | | |
| | | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | |
| VARIABLE N°1: ACTIVIDADES LÚDICAS | 1. Actividades Verbales | 1- Expresas tus cualidades personales durante los juegos. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 3- Expresas de manera clara las formas de jugar. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 10- Aprendes a contar con los juguetes que hay en la escuela. | x | | x | | x | | x | | |
| | 2. Actividades Corporales | 2- Imitas las actividades que realizan tus padres en casa | x | | x | | x | | x | | |
| | | 4- Escenificas acciones que ocurren en tu casa o escuela. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 6- Haces juegos donde necesitas hacer ejercicios. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 12- Te gusta jugar en grupo y siempre ser ganador | x | | x | | x | | x | | |
| | | 7- Juegas en la computadora y lo sugieres a tus compañeros. | x | | x | | x | | x | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------|--|---|---|---|---|---|---|---|--|--|
| | 3. Actividades Icónicas | 8- Te gusta jugar con los objetos que hay en la escuela | x | | x | | x | | x | | |
| | | 9- En tus juegos incluyes pinturas y dibujos. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 11- Aprendes a leer mirando imágenes que trae la profesora | x | | x | | x | | x | | |
| | | 13- Juegas dibujando e interpretando las imágenes | x | | x | | x | | x | | |
| | 4. Actividades Musicales | 5- Realizas juegos que incluyen baile o música. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 14- Juegas con instrumentos musicales | x | | x | | x | | x | | |
| 15-Tus tareas lo haces jugando y cantando | | x | | x | | x | | x | | | |
| VARIABLE N° 02: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO4. | 1. Conocimientos Previos | 4- Mis conocimientos que tengo me sirven para comprender a la profesora. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 5- Me gusta compartir mis conocimientos con mis Amigos. | x | | x | | x | | x | | |
| | 2. Conocimientos Nuevos | 1- Aprendo fácilmente las cosas que me enseñan. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 2- Con lo que aprendo en casa entiendo mejor las clases. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 3- Las cosas nuevas que enseña la profesora si lo entiendo. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 8- Cuando doy respuesta lo hago con mis propias palabras. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 9- Aprendo más cuando los temas se relacionan con juegos. | x | | x | | x | | x | | |

| | | | | | | | | | | | |
|--|--------------------------|---|---|--|---|--|---|--|---|--|--|
| | 3. Identificación Social | 13- Me gusta jugar con los materiales que hay en el aula. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 15- Razono mejor con los nuevos juegos. | x | | x | | x | | x | | |
| | 4. Interacción Educativa | 6- Constantemente realizo preguntas a la profesora. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 7- Tengo facilidad para comentar un tema que practicamos. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 10- Me gustan los juegos de competencia. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 11- Me siento mejor cuando trabajamos en grupo o equipo. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 12- Siento más seguridad cuando la profesora nos enseña. | x | | x | | x | | x | | |
| | | 14- Los juegos que hace la profesora son muy divertidos. | x | | x | | x | | x | | |

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (x)

PROMEDIO DE VALORACIÓN fecha 13/10/2022

Firma del JUEZ EXPERTO(A) DNI 18142738

ANEXO 8

VALIDEZ V DE AIKEN

Lo que está resaltado de amarillo, colocar:

1 si el juez esta de acuerdo con la pregunta según el criterio

0 si el juez no esta de acuerdo con la pregunta según el criterio

$$V = \frac{S}{n \times (c-1)}$$

Donde:

n = Número de jueces

c = Número de valores en la escala de medición

S = Sumatoria de si.

si = Valor asignado por el juez i.

$$V = \frac{S}{n \times (c-1)}$$

$$V = \frac{3}{3 \times (4-1)}$$

$$V = 1.0$$

Prueba de V de Aiken (1985):

Ítem bueno (se acepta) = 1

Ítem deficiente (se rechaza) = 0

1.00

ANEXO 9

CONFIABILIDAD CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS

Método de Consistencia Interna - Alfa de Cronbach
Prueba de la Confiabilidad para el Instrumento que mide:

| Sujetos | Items | | | | | | | | | | | | | | | Puntaje |
|--------------|-------|-----|---|------|-----|-----|-----|------|------|------|-----|------|------|-----|------|---------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 44 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 43 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 44 |
| 4 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 37 |
| 5 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 34 |
| 6 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 38 |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 43 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 42 |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 44 |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 13 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 44 |
| 14 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 16 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| 17 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 44 |
| 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 45 |
| Varianza (i) | 0.06 | 0.3 | 0 | 0.10 | 0.3 | 0.2 | 0.3 | 0.10 | 0.06 | 0.35 | 0.2 | 0.47 | 0.30 | 0.1 | 0.06 | |

Coefficiente Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{(k-1)} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

| | |
|---|-------------|
| Número de ítems | 15 |
| Suma de las varianzas de los ítems | 2.8 |
| Varianza de las puntuaciones totales | 10.3 |
| Coefficiente de Alfa de Cronbach | 0.78 |

Nota: El valor de K, esta en funcion de la cantidad de ítems del instrumento

ANEXO 10

CONFIABILIDAD TEST SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Método de Consistencia Interna - Alfa de Cronbach

Prueba de la Confiabilidad para el Instrumento que mide:

| Sujetos | Items | | | | | | | | | | | | | | | Puntaje |
|--------------|-------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-----|------|------|------|---------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| 1 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 74 |
| 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 69 |
| 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 67 |
| 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 2 | 5 | 2 | 59 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 69 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 70 |
| 7 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 72 |
| 8 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 63 |
| 9 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 70 |
| 10 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 | 5 | 63 |
| 11 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 74 |
| 12 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 69 |
| 13 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 74 |
| 14 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 |
| 15 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 |
| 16 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 72 |
| 17 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 |
| 18 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 |
| Varianza (i) | 0.60 | 0.45 | 0.42 | 0.60 | 0.30 | 0.30 | 0.74 | 0.26 | 0.30 | 0.45 | 0.71 | 0.5 | 0.72 | 0.33 | 0.72 | |

Coefficiente Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{k}{(k-1)} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s^2} \right]$$

| | |
|---|-------------|
| Número de ítems | 15 |
| Suma de las varianzas de los Items | 7.4 |
| Varianza de las puntuaciones totales | 22.7 |
| Coefficiente de Alfa de Cronbach | 0.72 |

Nota: El valor de K, esta en funcion de la cantidad de Items del instrumento

ANEXO 11

ANÁLISIS DE NORMALIDAD DE LOS DATOS

Hipótesis de normalidad de los datos de las variables de actividades lúdicas y aprendizaje significativo.

Ho: Los datos de las variables actividades lúdicas y aprendizaje significativo presentan distribución normal.

Hi: Los datos de las variables actividades lúdicas y aprendizaje significativo no presentan distribución normal.

Nivel de significancia: 5% ($\alpha=0.05$)

Estadístico utilizado: Prueba de Kolmogórov-Smirnov mayor a 50 elementos.

Decisión:

Si $p < 0,05$, entonces se rechaza la Ho

Si $p \geq 0,05$, no se rechaza la Ho

Resultados

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | gl | Sig. |
| Actividades Lúdicas | ,207 | 84 | ,000 | ,832 | 84 | ,000 |
| Aprendizaje Significativo | ,323 | 84 | ,000 | ,612 | 84 | ,000 |

Conclusión:

Como $p = ,000 < 0.05$ en ambas variables, entonces se rechaza la Ho y se acepta la Hi. En conclusión, los datos no presentan distribución normal. Por tal motivo la prueba estadística adecuada es el Coeficiente de Correlación de Spearman.

ANEXO 12
AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE ENCUESTAS

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Tumbes, octubre 2022

CARTA N°01-2022-01-Universidad César Vallejo

Señora: Rosario Del Pilar Vega Casariego

Directora de la I.E. 074 Las Ardillitas

Presente

ASUNTO: SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE TESIS: ACTIVIDADES LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN INFANTES, CENTRO EDUCATIVO DE TUMBES, 2022.

Presente:

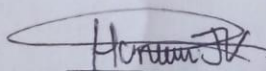
De mi especial consideración:

*Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo procedo a solicitar la autorización correspondiente para aplicar los instrumentos de tesis requerido para el desarrollo del trabajo de investigación denominado: **Actividades Lúdicas y Aprendizaje Significativo en Infantes, Centro Educativo de Tumbes, 2022***

Cabe resaltar que, una vez finalizada la investigación proporcionaré copias del resultado del mismo.

Sin otro particular, me despido de ustedes no sin antes manifestar las muestras de mi estima personal.

Atentamente;

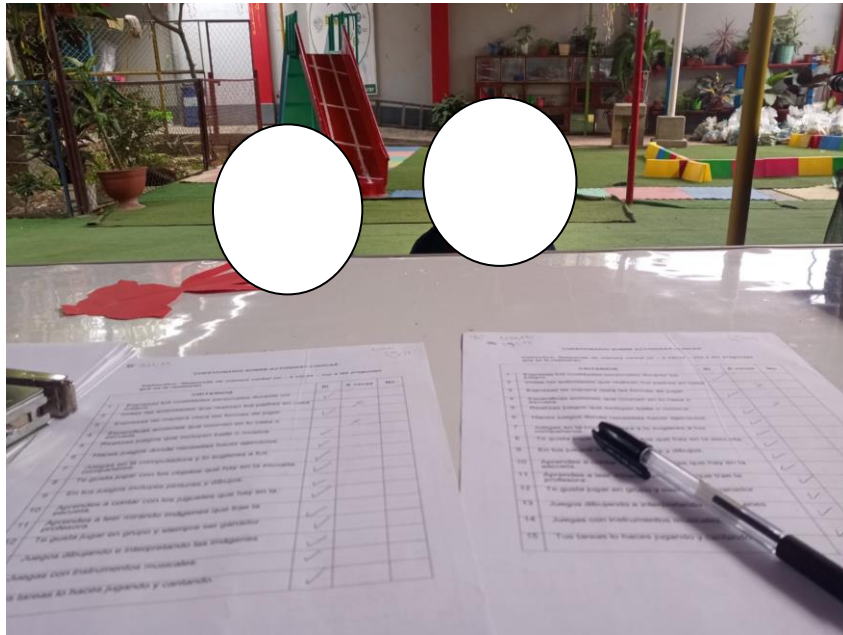

Lic. Harumi G. Justiniano Velásquez
PSICÓLOGA
C.Ps.P N° 43272

I.E. 074 "LAS ARDILLITAS"

Rosario Del Pilar Vega Casariego
DIRECTORA

ANEXO 13

FOTOS DE APLICACIÓN DE ENCUESTAS





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022.", cuyo autor es JUSTINIANO VELASQUEZ HARUMI GERALDA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, 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.

TRUJILLO, 03 de Enero del 2023

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|---|--|
| HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO DNI: 44424034 ORCID: 0000-0002-7990-682X | Firmado electrónicamente por: JHERNANDEZV el 20-01-2023 08:47:09 |

Código documento Trilce: TRI - 0507893