



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel
inicial de una institución educativa- Cañete 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Sotelo Ortiz, Faviola Rosalis (orcid.org/0000-0002-4527-8933)

ASESORA:

Dra. Denegri Velarde, Maria Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Este trabajo dedicado a mis hijos, quienes son el impulso de mejorar cada día; para brindarles a ellos el ejemplo de perseverar y progresar como personas con capacidad de servicio a nuestra sociedad

Agradecimiento

A los docentes que me brindaron sus enseñanzas y en especial a mi asesora, Dra. María Isabel Denegri Velarde, por su ayuda, pero sobretodo paciencia y dedicación en este camino importante de mi carrera profesional, muy agradecida con ella por su preocupación de seguir adelante y culminar con éxito. A mis padres mi infinita gratitud y a cada una de las personas que me apoyaron a hacer posible este gran reto.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de Tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Población, muestra y muestreo	14
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.4. Procedimientos	17
3.5. Métodos de análisis de datos	17
3.6. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	35
ANEXOS	

Índice de Tablas

	Pág.	
Tabla 1	Distribución de la población	15
Tabla 2	Validez de contenidos por juicio de expertos de los instrumentos	16
Tabla 3	Confiabilidad de los instrumentos	17
Tabla 4	Resultados descriptivos de los juegos	19
Tabla 5	Resultados descriptivos del aprendizaje significativo	20
Tabla 6	Resultados de contingencia de los juegos y el aprendizaje significativo	21
Tabla 7	Resultados de contingencia de las actividades dinámicas y el aprendizaje significativo	22
Tabla 8	Resultados de contingencia de la participación activa y el aprendizaje significativo	23
Tabla 9	Resultados de contingencia del material contextualizado y el aprendizaje significativo	24
Tabla 10	Resultado inferencial del coeficiente de relación de los juegos y el aprendizaje significativo	25
Tabla 11	Resultado inferencial del coeficiente de relación entre las actividades dinámicas y el aprendizaje significativo	26
Tabla 12	Resultado inferencial del coeficiente de relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo	27
Tabla 13	Resultado inferencial del coeficiente de relación entre el material contextualizado y el aprendizaje significativo	28
Tabla 14	Prueba de Normalidad	57

Resumen

En efecto a la investigación denominada Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022, establece como fin primordial precisar el vínculo existente entre el juego y el aprendizaje significativo. La metodología utilizada, un nivel básico, no experimental, de diseño correlacional, transversal, contempla como campo muestral a 80 estudiantes del nivel inicial en una institución educativa de Cañete, 2022. Para calcular las variables de estudio: Juego y aprendizaje significativo, se consideró lista de cotejo para la recolección de datos, obteniendo precisión científica mediante la validación por el juicio de expertos y la confiabilidad por medio de la prueba piloto a un grupo determinado de estudiantes. El enfoque cuantitativo, es el asumido en este estudio; se ocupa el método hipotético deductivo como procedimiento general de investigación. Para describir el valor de correlación entre las variables se aplica el coeficiente *rho* de Spearman para la contratación de la hipótesis. La conclusión afirma la existencia de una relación moderada y significativa entre los juegos y el aprendizaje significativo, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,551, y $P_valor = 0,000 < 0,05$, reafirmando la correspondencia entre ambas variables.

Palabras clave: Juego, aprendizaje, significativo, participación, activa.

Abstract

In fact, the research called Games and meaningful learning in students at the initial level of an educational institution, Cañete 2022, establishes as a primary goal to specify the link between the game and meaningful learning. The methodology used considers a basic, non-experimental, correlational, cross-sectional design level, contemplating as a sample field 80 students from the initial level in an educational institution in Cañete, 2022. To calculate the study variables: Game and significant learning, considered a checklist for data collection, obtaining scientific accuracy through validation by expert judgment and reliability through the pilot test to a specific group of boys and girls. The quantitative approach is the one assumed in this study; The hypothetical-deductive method is used as a general investigation procedure. To describe the value of correlation between the variables, Spearman's rho coefficient is applied to contract the hypothesis. The conclusion affirms the existence of a moderate and significant relationship between games and significant learning, resulting in a correlation coefficient of 0.551, and $P_value = 0.000 < 0.05$, reaffirming the correspondence between both variables

Keywords: Game, meaningful learning, active participation.

I. INTRODUCCIÓN

La formación es fundamental en la sociedad orientada a todos, en ese sentido el nivel inicial se muestra como el cimiento en la educación del ser humano. Estas acciones recreativas vienen siendo transmitidas de generación en generación. Por consiguiente, es un medio imprescindible para incrementar aptitudes, destrezas factores básicos para el aprendizaje significativo. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) (2018), propone el jugar como estrategia pedagógica y menciona que “es la razón de ser de la infancia”, permitiendo al docente el modo de entender al menor y restablecer los métodos para la práctica pedagógica. No obstante, aún hoy, su práctica origina algún temor en el aula, por consiguiente, el lema de adquirir conocimiento no es novedoso. Mundialmente, la educación como proceso de favorecer el aprendizaje, es de suma importancia en toda sociedad y está asignada a todos los sectores; en el preescolar es factible considerar con sumo énfasis por ser el cimiento de la educación de todas las personas.

El Ministerio de Educación (Minedu) (2013), hace mención sobre los juegos sus características, importancia y principalmente sobre si debe o no ocupar momentos en la actividad cotidiana de los niños en el jardín. Ante esto y otros aportes planteamos el problema. A nivel internacional, Andrade (2020) enuncia que al no considerar a las acciones recreativas en aulas propone a esta acción muy indispensable y vital, que asiste al equilibrio humano, mencionándolo como suceso y experiencia: modo de expresión, comunicación y de descarga. Seguidamente el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef) (2020) considera el jugar como un derecho del menor al reposo y a la distracción, como también a las acciones recreativas propias de la edad en donde su intervención sea autónoma. Por ello, el respeto y procurar su participación plena en el aspecto cultural y artístico. A continuación, el aporte de Venegas, et al. (2010) sustentan porque se debe considerar al juego como primordial, definiéndola como acción voluntaria de recrearse con la capacidad de demandar y librar energía, llevado a cabo en un ambiente con tiempo límite. Bubikova, et al. (2019) plantean sobre la importancia del nexo natural entre el juego y el aprendizaje, considerando el aprendizaje como algo que ocurre naturalmente durante el juego.

Arroyo y Silva (2016) aclaran que, en nuestra realidad, el juego todavía es estimado similar a la acción con intenciones imprecisos, siendo el motivo que gran parte de personal docente aprecie que los momentos divertidos y recreativos son únicos en el II ciclo de la Educación Básica Regular (EBR) donde lo fundamental es el agotamiento de la desmedida potencia en los menores, sin embargo la recreación denota el actuar particular de los infantes. En los momentos recreativos grupales, los profesores poseen la probabilidad de examinar y observar en ellos, el progreso en socializarse, y demostrar sus habilidades motoras. Por otro lado, Otero (2015) recomienda a las docentes jardineras ahondar sus saberes sobre las acciones recreativas con el propósito de fomentar en los escolares el desarrollo de capacidades y agilidad cuando juega.

En Cañete, provincia de Lima, existe una gran población de estudiantes del ciclo preescolar que en los lugares más alejados es donde se observa ausencia de experiencias y que situaciones de juego no se aplica con normalidad como estrategia básica para el logro de los aprendizajes, apreciándose una enseñanza dirigida tradicional. Adicional, las docentes enfrentan múltiples problemas que complica el actuar de manera pedagógica; lo que dificulta lograr buenos resultados en su aprendizaje, siendo escaso e inoperante. En el contexto real se ha recogido datos mostrando una postura deficiente al fomentar resolver problemas, pensamiento crítico, situaciones de razonamiento; situándonos en casi el penúltimo lugar a nivel nacional. Por ser el aprendizaje un proceso activo, es preciso saber que todo ser requiere desde los primeros meses: espacios y lugares óptimos donde se desenvuelva, manifieste, investigue, distinga, conozca, defina lo que le rodea a base situaciones recreativas, concretas, motivantes y significativas.

Quienes tienen el trabajo de llevar a cabo y desarrollarlo, deben conocer que el educar encuadra peculiaridades únicas, que enlazan puntos de vistas principales: el área, duración y representantes que la cumplen, y adicional también el aspecto de educar no como una privación y obligación social. Por ello se debería de considerar una estrategia magnífica; el juego con la finalidad de ejecutar en las sesiones y poder obtener aprendizajes significativos; es así que se plantea investigación sobre en qué medida influye el jugar cuando los infantes adquieren conocimientos.

El problema general de la investigación será; ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022? y los problemas específicos serán: **(a)** ¿Cuál es la relación que existe entre actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022?; **(b)** ¿Cuál es la relación que existe entre participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022?; **(c)** ¿Cuál es la relación que existe entre material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución, Cañete 2022?

La justificación de este estudio desde un criterio teórico, concierne a incrementar este aspecto contribuyendo al discernimiento de las variables las cuales se menciona: juegos y aprendizaje significativo en etapa preescolar, con el fundamento desarrollado será útil para extender los conocimientos; en vista que hay algunas escuelas iniciales en la provincia de Cañete que no consideran al juego en sus actividades pedagógicas, estrategia útil para priorizar la autonomía e imaginación de nuestros niños.

En lo práctico, se implantará a los juegos como un plan de perfeccionar la adquisición de conocimientos, la autonomía y la socialización con su entorno. Aquí se podrá acoger maneras de apoyo a los escolares en el aprender con la ejecución de los momentos recreativos. Por consiguiente, realizar este estudio para reconsiderar esta estrategia recreativa. En cuanto a la justificación metodológica, y validando instrumentos para recolectar los datos de la variable de estudio, y que este pueda servir como base para futuras investigaciones que impliquen la construcción de los mismos.

El objetivo general de la investigación será; Determinar la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022, y los objetivos específicos serán: **(a)** Determinar la relación que existe entre actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022; **(b)** Determinar la relación que existe entre participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa,

Cañete 2022; **(c)** Determinar la relación que existe entre material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022.

La hipótesis general del estudio será: Existe relación significativa entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022; y las hipótesis específicas serán: **(a)** Existe relación significativa entre actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022; **(b)** Existe relación significativa entre participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022; **(c)** Existe relación significativa entre material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En lo relacionado a los antecedentes internacionales, se consideró a Mariotti (2021) en su análisis mediante la consideración del jugar en la fase de aprender de lo que se enseña en el nivel infantil, plantea como objetivo, distinguir la significancia del empleo de movimientos lúdicos, se aplicó una metodología, observacional descriptiva, para concluir que estas acciones en el ambiente educativo quizás sean conceptuadas como ejercicios hospitalarios cubiertas de funciones características y básicos que fije la interrelación, estimulación y formación de la inteligencia.

Por su parte, Carrillo, et al. (2020) en su investigación el divertirse como entusiasmo en el suceso de enseñanza aprendizaje del niño, en Ecuador; plantea como objetivo analizar el nivel de interés y motivación de los niños de Educación Inicial en el proceso de formación y asimilación, a través de la implementación de juegos. El estudio es de tipo cuantitativo, no experimental, utilizó ficha de observación como instrumento, tomó una muestra de 19 niños de edades oscilantes entre 4 y 5 años de nivel Inicial, concluyendo que el juego y el aprendizaje están interrelacionados, el manejo de estos medios será el sendero que les facilite el aprendizaje, afirmando por este motivo que los profesores deben tomar estos métodos y herramientas para llegar a sus estudiantes.

En cambio, Macaya (2019) al investigar interacciones entretenidas en actividades desde el punto de vista de aprender por intermedio del juego, en Chile; propone como objetivo buscar y comprender las contribuciones de las relaciones fundamentadas en el juego con el propósito de priorizar fases de aprendizajes. Este estudio es cuantitativo, Participaron 86 alumnos de preescolar, llegando a la conclusión que las interacciones basadas en el juego favorecen los procesos de aprendizaje.

Por otro lado, Daubert (2018) en su estudio el aprender basado en lo recreativo, y el desarrollo social, en EE. UU tiene por objetivo demostrar que la acción recreativa tiene posición en un espacio como efecto de la participación activa del alumno al interactuar con sus compañeros en su entorno, aplicando una metodología observacional, descriptiva, transversal y de tipo correlacional. Su muestra fue de 147 participantes; llegando a la conclusión de que el juego es voluntario, espontáneo y placentero.

Asimismo, Quishpi, et. al (2017), en su estudio, hablan con ejercicios ancestrales en infantes, se encuentra en el tipo de investigación cuantitativa utilizo el método de tipo inductivo y deductivo/no experimental, como conclusión, estas movimientos incrementan la expresión oral cuando interrelaciona con otros, para adquirir conceptos abstractos y complejos, para valorizar las tradiciones y costumbres de los que integran el entorno reconociendo su significancia en el medio educacional en el exterior y su perseverante estancia en el aspecto sociable por su utilidad como medio de comunicaron y transmisión oral. Concluyendo con la necesidad de considerar estas acciones divertidas en las actividades diarias en aulas.

Por otro lado, a nivel nacional tenemos a Peña (2018), en la indagación la libertad de jugar y el aprender en menores de 4 años, considera precisar el nexo entre divertirse libremente e ir aprendiendo, ante la problemática de la escuela. Con un enfoque cuantitativo, tipo básico y diseño no experimental, correlacional de corte transversal, habiéndose utilizado cuestionarios como instrumentos a una muestra comprendida 103 niños, haciendo uso el coeficiente rho de Spearman para contratar los supuestos obteniendo la conclusión: donde ambas variables se relacionan de estilo natural, módico y valiosa.

Por su parte, Aliano (2018), en su estudio titulado: La diversión en sectores como plan para el desenvolvimiento de la inteligencia de los menores de la primera infancia con diseño no experimental correlacional, con el pretexto de moderar y estimar la coherencia entre variables; no experimental, trasversal dado que los datos son recabados en un solo instante o única oportunidad, con una población 84 estudiantes de 5 años, se consideró muestra de 42 infantes de 5 años, empleando el muestreo no probabilístico por conveniencia.

De igual manera, Tapullima (2018) al estudiar en qué medida el recrearse como actitudes pedagógicas se vincula con el aprendizaje significativo de los menores de 5 años; señala como propósito: Determinar la relación entre ambas variables. El método se amplía dentro de un enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte transversal, tipo básico, nivel descriptivo correlacional, método hipotético deductivo; conformado por el grupo de menores de 22 en edad

de 5 años. A partir de ello se concluye que el juego como estrategia didáctica se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los niños de 5 años.

En cambio, Prudencio (2018), en la tesis la diversión como estrategia para el aprendizaje significativo en los estudiantes; tuvo como objetivo establecer al juego como estrategia en el aprendizaje, para ello aplicó y diseñó una metodología de tipo cuantitativo, teniendo una población conformada de 58 estudiantes , llegando a utilizar como instrumento lista de cotejo, llegando a concluir que si los menores del nivel inicial organizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje serían más significativas y duraderas en el tiempo y por consiguiente en los demás ciclos de la Educación Básica Regular, a partir de ello se puede afirmar que dicha investigación da soporte a cada una de las variables examinadas.

Por otro lado, Morales (2017), en el estudio investigativo tipo Básico, descriptivo, correlacional, no experimental llamada: “Las actividades recreativas se enlazan de modo relevante con su formación significativa en los niños de 5 años”, incluyó a 156 menores de preescolar. En el análisis se fijó muestra por conveniencia. El instrumento usado fue el cuestionario. Cuyo producto denota conexión entre la recreación y adquirir conocimientos relevantes en el ámbito mencionado

En relación a las teorías de la variable 2. David Ausubel, en 1963, en su aporte en la conjetura referente al modelo constructivista, esquematiza su concebimiento: Para adquirir conocimientos notablemente, los humanos adeudan enlazar el reciente juicio con las ideas sobresalientes que ya saben, interactuando con la organización del entendimiento del escolar. Asimismo, advierte considerar dos posiciones inevitables la interacción, manipulación con los materiales adecuados, la voluntad del sujeto para aprender sin dejar de lado la motivación permanente.

Novak (1998) otorga un carácter más humano a la idea de aprender significativamente, a la incorporación favorable de entendimientos, emociones y actos, lo cual conlleva al progreso humano, produciendo generando una percepción positiva, afable, apacible acrecentada la importación de novedosos conocimientos. El escritor incluye el empleo de los mapas conceptuales como probable

metodología mediadora del aprendizaje significativo, ayudando a entender nociones nuevas, a través de la sensación al relacionarse y en conexión con la referencia previa que se tenga.

Para Vygotsky (1987) el explorar y conocer lo externo que rodea, al interrelacionarse; considerando acciones lúdicas, es más provechoso y productivo a que el menor aprenda; para eso recomienda que los docentes sean capaces de emplear actividad grupal donde haya apoyo del que más sobresale con el que presenta dificultad, empleando la noción de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).

García (2013) sostiene la necesidad de conocer el desarrollo cognitivo de lo que el estudiante tiene consigo y conductual que se encuentre admitiendo un reto propuesto por un definido problema. Ante todo, esto ¿Favorece las acciones recreativas en el aprendizaje? Implanta el desarrollo de la comunicación a través de acciones recreativas. Cada vez que el escolar juegue sentirá el placer y satisfacción; fortaleciendo la capacidad de asimilación de nuevos conocimientos, sin embargo, se necesita el apoyo de un adulto para el acompañamiento cuando juega.

A continuación, se precisa la variable 1: Los juegos, en donde Piaget representa dicha variable; pero antes recordamos sus inicios; ha experimentado una causa de contienda lúdica que marca la vida y por cierta más antigua que la propia cultura. La cultura aparece con la acción recreativa como para no volver a separarse nunca más de él.

En épocas pasadas, el recrearse tenía una sucesión de propósitos; contribuir al crecimiento corporal, a la enseñanza “estética”, moral, ético, al cumplir normas, al acrecentar el espíritu creador y capaz de competir competitivamente, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Piaget acentúa tres formas primordiales del juego: de ejercicio, simbólicos y de reglas, en cada una de ellas predomina la asimilación, como parte conductual del menor en cada etapa de desarrollo es asimilada según diversos esquemas.

Juegos de ejercicios, es lo primordial que se manifiestan en el niño antes de los primeros pasos; ayudan a desarrollar sus potencialidades, esta etapa consiste

en realizar una acción repetitiva, como resultado al goce de obtener resultados inmediatos.

Juego de símbolos o representativo, prevalece a los dos años hasta seis en esta etapa el menor logra la facultad hacia la recopilación de sus costumbres en representación, posiblemente evocar representaciones de momentos vividos. Todo infante inicia su juego con signos. Comprenden aquí lo histriónico, representativo de personajes. Estos medios de diversión pueden ser individual o grupal.

Juegos reglamentados, se da a los años que transcurra su permanencia en la escuela. Sus acciones lúdicas están organizadas mediante normas objetivas implicando actuaciones en equipo, y responsabilidad de cumplirlas siendo consciente de las consecuencias.

Es pertinente mencionar a la recreación libre; como la acción de incitar el desarrollo emotivo, sensible, intelectual y físico. Contribuye a examinar las capacidades e ingenios particulares. Educa a interactuar con seres que les rodean como a la resolución de conflictos. Incentiva el ingenio y la inventiva. Como recurso metodológico, la diversión libre radica en establecer ambientes en el tiempo pactado de la duración de trabajo, para que los niños puedan desenvolverse. De igual modo la diversión conducida con las mismas labores a la recreación libre, con la variedad en que el adulto cumple el papel de mediador, quien muestra las acciones recreativas, brinda opciones, materiales, implanta aquellas normas o modelos y el desarrollo propio. Igualmente, la recreación conducida posee un fin pedagógico y coopera a; Percibe el progreso como la relación entre madurar físicamente y la práctica.

Es mediante estas prácticas que los escolares consiguen entendimiento, de aquí el constructivismo y el modelo entre la pedagogía constructivista. Pérez (2021) La actividad de diversión en la formación del estudiante va más allá de únicamente situar a los menores en el juego. Es un procedimiento encaminado y llevado al ejercicio siendo necesario ejecutar un justo estudio de lo que se espera logren los estudiantes, el ambiente, y recursos a utilizar.

Mientras, Unicef (2018) sostiene que los estudios e investigaciones de los últimos treinta años se ha demostrado que la etapa más trascendente de la persona es desde su nacimiento hasta los ocho años de vida. En esa fase, el desarrollo del

bienestar emocional, el factor social y cognitivas acompañado de buena salud mental y física fortalece la base para el éxito hasta lo último de la edad adulta.

Para Vygotsky (1924), menciona que la acción inicia como apuro de interactuar con otros, para él los juegos son fenómenos sociales donde se adquiere papeles o roles. Vygotsky se ocupa esencialmente del juego simbólico señalando la transformación que hace el niño de algunos objetos mediante su imaginación en donde le da un significado distinto, por ejemplo, un palo de escoba lo utiliza como si fuera un caballo.

Al respecto, Gallardo y Gallardo (2018) fundamenta sus hipótesis en el concepto que jugar es para agotar la energía diaria que le excede, con una finalidad natural y recreativa de aprendizaje significativo; es una actividad espontánea, placentera y libre, con el fin de que el niño o niña disfrute al interactuar y comprender lo externo que le rodea,

Para Ríos (2019) la acción recreativa fomenta una gran estrategia de fortalecimiento de las fases de como el niño adquiere conocimientos, lleva a efecto su razonamiento y dinamizan el juicio donde ejecuta costumbre de razonar lógicamente, discurrir analíticamente durante la evolución ayudándolos a socializarse.

Por otro lado, Martins y Cruz (2020) mantienen su opinión que; jugar es una forma de hallarse en el mundo del estudiante, aquí y ahora, es decir se funda en una actividad trascendental, vital, significativo e ineludible como respirar o moverse. Siendo así que, al jugar crean conexiones neuronales produciendo hormonas cerebrales beneficiosas que aseguran el aprendizaje, armonizan sus emociones y regulan su estado de ánimo, además, potencian su atención y concentración.

Con respecto a las teorías de la variable 2. El aprendizaje significativo, expuesto, primero, por Ausubel, en 1963, aparece como una probabilidad relativa al modelo constructivista. Ausubel (2002) sintetiza sobre interactuar lo nuevo con lo que el alumno ya sabe. Asimismo, sugiere considerar como necesarias 2 posiciones y se produzca la adquisición de conocimientos significativos. Una de ellas referida a la capacidad significativa de los medios y recursos didácticos, con un parecido razonable. La otra es la voluntad del ser humano para conocer y la

finalidad de variar lógicamente el contenido dichos materiales. Situaciones fijas para el estudio significativo, esto vinculado con el elemento de la motivación.

El maestro debe considerar tácticas estimulantes concisas. La proposición pedagógica se debe desarrollar en ámbitos diversos mediante el crecimiento de destrezas de análisis, sentido crítico, es decir no solo ante momentos en lugares distinguidos. Amparado en la hipótesis de Ausubel, Novak (1998) le atribuye una condición muy humanista a la idea de aprender notablemente, a la incorporación favorable de entendimiento, afecto y actuación, que al mismo tiempo transportan al progreso humano, originando una apreciación real, buena, agradable e incrementa la capacidad de adquirir nuevos conocimientos.

Minedu (2022) sustenta que, aprender es una transformación, aprender un cambio relativamente permanente en hacer, cuando manifiesta su conducta, sensaciones, emociones, como resultado de la práctica y la relación que tiene por interrelacionarse. Desde la minoría de edad hasta la sensatez, tenemos la disposición de examinar, distinguir, argumentar y estimar situaciones, experiencias.

García (2019) sostiene que se aprende a partiendo de lo que trae consigo, del nivel de desarrollo cognitivo y conductual permitiendo una prueba que le propone un preciso inconveniente, se encamina en dirección a un ciclo siguiente más óptima y más complicado, Ante todo, esto ¿En qué nos ayuda las situaciones recreativas en la adquisición de conocimiento? nos posibilita en reforzar el crecimiento en la comunicación mediante la diversión. El escolar cuando juega siempre será feliz asimilando mucho mejores saberes que otros que no lo vivan a tal efecto requerimos la mediación de un adulto para la supervisión durante la situación recreativa.

Danniels y Pyle (2018) Los educadores ponen en práctica acciones de aprender basados en actividades divertidas afrontan en la actualidad al reto de incorporar los modelos que norman académicamente en pedagogía basada en el juego. Fleer, M. (2021) Redunda en las prevenciones al formalizar la educación de preescolar y la supresión de ocasiones para el juego de los niños.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El estudio fue de tipo aplicada con la intención de generar cambios y poder aplicar los resultados, y generar aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022. Según Lorenzo y Zangaro (2013) este tipo de estudio tiene en cuenta el uso que puede darse a los conocimientos obtenidos a través de la investigación considerando cómo podrá cambiar la realidad a partir de las conclusiones.

Así también corresponde a un enfoque cuantitativo, de acuerdo con Pinto (2018) determinó la utilización sobre recopilación y análisis de información con finalidad interesante a justificar la hipótesis, bajo soporte de valores modo numérico como distinción estadístico, hacia implantar estándares de conductas así mismo experimentar suposiciones, inicialmente expone estilo moderado las propiedades o atributos característicos de acontecimientos y manifestaciones analizadas (variables) seguidamente reflexiona por qué las variables a estudiar poseen propiedades, ambas revisiones son progresivas, imposible de interpretar lo que antes no ha sido detallado o distinguido (Cárdenas, 2018).

Diseño de investigación

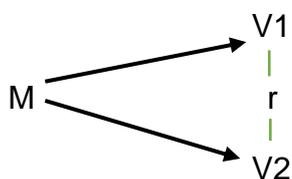
La indagación muestra un diseño no experimental, transversal, que, conforme a Hernández, et al. (2014), establece que no se maneja adrede ninguna variable; y transversal porque el análisis se lleva a la práctica, al momento por única vez (Muggenburg y Pérez, 2007).

El nivel estudio investigativo fue correlacional, Cancela, et al. (2010) opina acerca del análisis comprendido en el nivel incluyen explicar las concordancias vigentes entre las variables más significativas, a través de la utilización de los coeficientes de correlación (Contreras, 2020).

De paradigma positivista en donde según Ferreres y Gonzales (2006) sostiene que todo entendimiento investigador se basa sobre la experiencia de los

sentidos y por medio de la observación y el experimento asociado al método de la ciencia.

Este diseño se representa según el esquema que a continuación se detalla:



M: Muestra

V1: Los juegos

V2: Aprendizaje significativo

r: coeficiente de correlación

Método de investigación

Se consideró utilizar el método hipotético-deductivo, que según Rodríguez y Pérez (2017), ello radica en una manera de argumentación transitando del conocer de situaciones propias a un saber más común para dar a conocer el fenómeno. La propuesta de supuestos según efecto de sus consecuencias del contiguo de antecedentes experimental o de normas y preceptos globales, En el primer aspecto, se obtiene la hipótesis por medio de técnicas inductivas y en segundo punto de vista a través de métodos deductivos (Valderrama, 2015).

Variable 1: Juego

Definición conceptual

Piaget (1956) manifiesta que constituye un lugar del razonamiento del estudiante, donde simboliza la síntesis práctica o reproductiva de la realidad depende de cada proceso de desarrollo de la persona.

Definición operacional

La variable juegos será medido a través de las dimensiones: Actividades dinámicas constituido por 7 ítems, participación activa 7 ítems y material contextualizado 6

ítems. El instrumento para medir la variable juego, será para niños del nivel inicial el cual consta de 20 ítems.

Indicadores

Para esta variable son: Interacción, Intervención constante y Material concreto. Siendo importantes para la medición cuantitativa (Silva, 2019).

Escala de medición:

Grauss (2018) formas de subcategorizar diferentes tipos de datos. Por consiguiente, es un instrumento empleado para dicha acción en cualquier evento u otro objeto. Entonces se usará la escala de medida lista de cotejo.

Variable 2: Aprendizaje significativo

Definición conceptual

Ausubel (1976) calificado como la sucesión que enlaza al conocimiento reciente o referencia con la conformación cognitiva del estudiante que capta de manera no opresiva ni arbitraria. Por lo tanto, el adquirir nuevos conocimientos se fortalece en lo que el escolar conoce previamente. Por lo tanto, para que suceda ello se incorpora la observación y registro de acontecimientos.

Definición operacional

Operacionalmente La variable aprendizaje significativo estuvo regulado por medio de las dimensiones: Estimulación donde se considera 7 ítems, activación de procesos cognitivos 7 ítems y estrategias creativas 6 ítems. El instrumento para medir la variable aprendizaje significativo, será para niños del nivel inicial un total de 20 ítems.

Indicadores

Los indicadores para esta variable son: Exploración de los sentidos, Resolución de problemas y Acciones cotidianas.

Escala de medición:

Se utilizó la escala de medida lista de cotejo.

3.2. Población, muestra y muestreo

3.2.1. Población

Para Hernández, et al. (2014), es el grupo integro que corresponde a la sucesión de descripciones o el conjunto de casos con características similares (Carrillo, 2015). El conjunto de personas los cuales consideré estuvo conformado por 80 escolares del nivel inicial.

Criterios de inclusión:

Menores en edad preescolar que han sido matriculados en el año 2022. Estudiantes que cursaron estudios.

Criterios de exclusión:

Estudiantes no fueron matriculados durante el año escolar 2022, estudiantes que no han cursado las secciones de 3 años. Seguidamente, se precisa:

Tabla 1

Distribución de la Población

Turno	Sección	Subtotal	Total
Mañana	Vaquitas	25	80
	Ovejitas	20	
	Rojo	15	
	Amarillo	20	

3.2.2. Muestra

En cuanto a la muestra, al no poder acceder a realizar evaluación a determinada población, se puede obtener una fracción de esta lo cual se le determina muestra, menciona Vara (2015). Por consiguiente, la muestra de la investigación estará comprendida por 80 menores de 5 años en la escuela preescolar de Cañete 2022, de Educación Básica Regular.

3.2.3. Muestreo

En lo relacionado al muestreo, Otzen y Manterola (2017) menciona; el objetivo de esta herramienta como la función de examinar las conexiones presentes entre la organización de una variable en la población y la distribución de ésta variable en la

muestra a estudio Ello es empleado cuando la población se constituye por sub grupos o estratos (Vara, 2015).

3.2.4. Unidad de análisis

Participaron infantes en la etapa preescolar de las edades de 3, hasta menores de 6 años.

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La Técnica de la observación es la que se aplicó en este estudio ya que con esta se obtiene información sobre conductas de la muestra.

El Instrumento a utilizar en el análisis ha sido la lista de cotejo que según Ander-Egg (2002), posibilita conseguir averiguación acerca de rasgos definidos del temperamento, la conductas y propiedades individuales o colectivas del ser humano (ingenio, atención, disposición, capacidad, beneficio, retención, ejecución, etc.), mostrándose mediante de enunciados, acciones, procedimiento, que son constatados y examinados por el experto.

Según López y Sandoval (2016) define como instrumento con el fin de adaptar al educando en su contexto, al interactuar por un propósito común; según Hernández, et al. (2014) lo considera como un padrón estructural, vigente y fidedigno de conductas menciona que posibilita recoger datos sobre como aprende el escolar.

La lista de cotejo, fue aprobado por el juicio de expertos con conocimientos de las variables.

Tabla 2

Validez del Contenido por Juicio de Expertos de los Instrumentos

Grado académico	Expertos	Dominio	Decisión
Magister	Magaly Silvia Portuguez Loayza	Temática	Si existe suficiencia
Magister	Lilia Ysela Cueva Travezaño	Metodología	Si existe suficiencia
Magister	Juan Manrique De La Cruz	Estadística	Si existe suficiencia

Así mismo se procedió a ejecutar la prueba de fiabilidad. Para López y Sandoval (2016) esto es, el nivel de confianza existente en el instrumento para conseguir similares resultados considerando las preguntas iguales en relación al mismo fenómeno. Para instaurar la veracidad de la herramienta se ejecutó una prueba piloto a 20 niños, que muestran las condiciones similares al grupo de estudio, para conseguir dicha confiabilidad se usó la prueba de fiabilidad KR20.y se utilizó el software estadístico SPSS. Según los resultados de análisis la V1 juegos alcanzó como resultado a la prueba aplicada 0.726 demostrando un nivel de confiabilidad, mientras que la V2 aprendizaje significativo, el resultado de 0.89 demostrando nivel de confiabilidad.

Tabla 3

Confiabilidad de los Instrumentos

Instrumento	KR20	Nº Ítems
Sobre juego	0.726	20
Sobre aprendizaje significativo	0.89	20

3.4. Procedimientos

Se realizará la solicitud de permiso respectivo con una misiva de presentación producido por la UCV para solicitar colaboración en calidad de encuestado del estudio, asignando un documento para la Directora de la escuela; la aplicación se realizará de manera presencial; posteriormente de los resultados de la información que se obtenga, se organizarán los datos en Excel, teniendo en consideración todos los datos.

3.5. Métodos de análisis de datos

Se tuvo lugar el descriptivo, visualizándose tablas y figuras estadísticas por mediación de distribuciones de frecuencia, determinando el nivel de las dimensiones y de las variables.

Lo inferencial, se consideró el coeficiente de correlación de Spearman (Mondragón, 2014). Para la contratación de la hipótesis general y específica, manteniendo como guía de comprobación:

Sí $p \leq 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula

Si $p > 0,05$, entonces se acepta la hipótesis alterna.

Se utilizó el software estadístico SPSS en su versión 24,0; y por tener instrumentos de tipo ordinal, se utilizó un estadígrafo no paramétrico como el coeficiente de correlación de Spearman, para la contratación de las hipótesis.

3.6. Aspectos éticos

Husserl, E. (2020) define, la ética como la ciencia de proceder de modo preciso ya que a consecuencia de ello apunta acciones equitativas y justas (Bonhoeffer, 1995).

Por el tipo de estudio lo investigado en este trabajo no infringirá en contra los derechos de los menores y docentes del local escolar de Cañete, no fueron excluidas por sus creencias ni condición económica, ni por estado civil o grado académico en el caso de los adultos: o alguna otra razón que indicara algún tipo de prejuicio o preferencia. De igual modo, las informantes no fueron expuestas a ningún tipo de inseguridad en aspectos físico o mental o que le ocasionara algún tipo de incomodidad a su integridad en su totalidad. Se tomó en cuenta en el procedimiento de elaboración, los reglamentos estipulados en el código deontológico en la exploración investigadora de la casa de estudios, como normas metodológicas de APA en cada contenido presentado en este análisis investigativo.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 4

Resultados Descriptivos de los Juegos de Estudiantes de Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Malo	7	8,8	8,8	8,8
Regular	66	82,5	82,5	91,3
Bueno	7	8,8	8,8	100,0
Total	80	100,0	100,0	

De acuerdo a los resultados de la Tabla 4, producto del registro de la lista de cotejo se visualiza que el 82,5% de los estudiantes ejecutan los juegos en un nivel regular, otros 8,8% lo ejecutan en un nivel buenos otros 8,8% se ubicaron en un nivel malo de una institución educativa, 2022, por lo que la tendencia está que los estudiantes continúen en una práctica regular de los juegos.

Tabla 5

Resultados Descriptivos del Aprendizaje Significativo de Estudiantes de Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Inicio	1	1,3	1,3	1,3
Proceso	66	82,5	82,5	83,8
Logrado	13	16,3	16,3	100,0
Total	80	100,0	100,0	

Conforme Tabla 5, una vez ejecutada el aprendizaje significativo, los estudiantes logran sus competencias a un nivel de proceso con un 82,5%, otro 16,3% consiguen ubicarse en un nivel logrado, y solo el 1,3% se ubican en el nivel inicio, por lo que la tendencia es que con el aprendizaje significativo desarrollado los estudiantes logran obtener un nivel de aprendizaje.

Tabla 6

Resultados de Contingencia de los Juegos y el Aprendizaje Significativo en Estudiantes de Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022.

Variable	Niveles		Aprendizaje significativo			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Los juegos	Malo	Recuento	0	6	1	7
		% del total	0,0%	7,5%	1,3%	8,8%
	Regular	Recuento	1	54	11	66
		% del total	1,3%	67,5%	13,8%	82,5%
	Bueno	Recuento	0	6	1	7
		% del total	0,0%	7,5%	1,3%	8,8%
	Total	Recuento	1	66	13	80
		% del total	1,3%	82,5%	16,3%	100,0%

Según la Tabla 6, se visualiza que 67,5% de los estudiantes ejecutan los juegos a un nivel regular cuando el aprendizaje significativo se da a un nivel de proceso, el 13,8% de los estudiantes ejecutan los juegos a un nivel proceso cuando en el aprendizaje significativo se logra un nivel logrado, otros 7,5% realizan los juegos en un nivel malo sin embargo se logra un aprendizaje significativo a un nivel de proceso, asimismo otros 7,5% han ejecutado los juego a un nivel bueno cuando el aprendizaje significativo logra un nivel logrado.

Tabla 7

Resultados de Contingencia de las Actividades Dinámicas y el Aprendizaje Significativo de Estudiantes de Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022.

Dimensión	Niveles		Aprendizaje significativo			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Actividades dinámicas	Malo	Recuento	0	15	2	17
		% del total	0,0%	18,8%	2,5%	21,3%
	Regular	Recuento	1	39	10	50
		% del total	1,3%	48,8%	12,5%	62,5%
	Bueno	Recuento	0	12	1	13
		% del total	0,0%	15,0%	1,3%	16,3%
	Total	Recuento	1	66	13	80
		% del total	1,3%	82,5%	16,3%	100,0%

Acorde a la Tabla 7, se visualiza que 48,8% de los niños realizan las actividades dinámicas se da un nivel regular, asimismo el 18,8% de los estudiantes ejecutan las actividades dinámica en un nivel malo cuando el aprendizaje significativo se da a un nivel de proceso; el 15% de los estudiantes ejecutan actividades dinámicas en un nivel bueno cuando en el aprendizaje significativo se logra un nivel de proceso, otros 12,5% realizan los juegos en un nivel regular frente a aprendizaje significativo a un nivel logrado, asimismo otros 2,5% han ejecutado los juegos a un nivel malo cuando el aprendizaje significativo logra un nivel logrado.

Tabla 8

Resultados de Contingencia de la Participación Activa y el Aprendizaje Significativo de Estudiantes de Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022.

Dimensión	Niveles		Aprendizaje significativo			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Participación activa	Malo	Recuento	1	22	6	29
		% del total	1,3%	27,5%	7,5%	36,3%
	Regular	Recuento	0	39	7	46
		% del total	0,0%	48,8%	8,8%	57,5%
	Malo	Recuento	0	5	0	5
		% del total	0,0%	6,3%	0,0%	6,3%
	Total	Recuento	1	66	13	80
		% del total	1,3%	82,5%	16,3%	100,0%

Según la Tabla 8, el 48,8% de los menores su participación activa se da un nivel regular frente a un aprendizaje significativo como proceso, asimismo el 27,5% de los estudiantes su participación en un nivel malo cuando el aprendizaje significativo se da a un nivel de proceso; el 8,8% de los estudiantes su participación es de nivel regular cuando el aprendizaje significativo se logra un nivel de proceso, otros 7,5% tiene una participación activa en un nivel malo frente a un aprendizaje significativo logrado, y otros 6,3% han ejecutado una participación activa de los juegos a un nivel malo cuando el aprendizaje significativo logra un nivel de proceso.

Tabla 9

Resultados de Contingencia del Material Contextualizado y el Aprendizaje Significativo de Estudiantes de Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022

Dimensión	Niveles		Aprendizaje significativo			Total
			Inicio	Proceso	Logrado	
Material contextualizado	Malo	Recuento	0	12	1	13
		% del total	0,0%	15,0%	1,3%	16,3%
	Regular	Recuento	1	39	11	51
		% del total	1,3%	48,8%	13,8%	63,8%
	Bueno	Recuento	0	15	1	16
		% del total	0,0%	18,8%	1,3%	20,0%
	Total	Recuento	1	66	13	80
		% del total	1,3%	82,5%	16,3%	100,0%

En la Tabla 9, se visualiza que el 48,8% de acuerdo a la percepción de los estudiantes existe un material contextualizado de nivel regular frente a un aprendizaje significativo como proceso, el 18,8% de los niños afirman que el material tiene un nivel malo cuando el aprendizaje significativo se da a un nivel bueno; el 15,% muestra nivel malo frente a un aprendizaje significativo desarrollado a un nivel logrado, otros 13,8% visualiza que existe un material de nivel regular ante un aprendizaje significativo logrado, un 1,3% refirieron que el material está en un nivel cuando el aprendizaje significativo logra un nivel de proceso.

Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

H₀: No existe relación significativa entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022.

H_a: existe relación significativa entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022.

Tabla 10

Resultado Inferencial del Coeficiente de Relación de los Juegos y el Aprendizaje Significativo en Estudiantes del Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022

		Los juegos	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Los juegos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,551**
		N	80
Aprendizaje significativo	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,551**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	80

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El resultado en la Tabla 10, afirma la validez de una relación moderada y significativa entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,551, y P_valor = 0,000 < 0,05, motivo suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en ese sentido se reafirma la correspondencia entre ambas variables.

Prueba de hipótesis específicos

Del específico 1

H₀: No existe relación significativa entre las actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022

H_a: existe relación significativa entre las actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022.

Tabla 11

Resultado Inferencial del Coeficiente de Relación entre las Actividades Dinámicas y el Aprendizaje Significativo en Estudiantes del Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022.

		Los	Actividades	
		juegos	dinámicas	
Rho de	Actividades dinámicas	Coeficiente de correlación	1,000	,589**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,589**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

La Tabla 11 y su resultado indica una relación moderada y significativa entre las actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,589, y P_valor = 0,000 < 0,05, motivo suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en ese sentido se reafirma la correspondencia entre la variable y dimensión 1.

Del específico 2

H₀: No existe relación significativa entre la participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022

H_a: existe relación significativa entre la participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022.

Tabla 12

Resultado Inferencial del Coeficiente de Relación entre la Participación Activa y el Aprendizaje Significativo en Estudiantes del Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022.

		Los juegos	Participación activa	
Rho de Spearman	Participación activa	Coeficiente de correlación	1,000	,354**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	80	80
Aprendizaje significativo		Coeficiente de correlación	,354**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	80	80

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

El resultado de la Tabla 12 afirma la existencia de una relación débil pero significativa entre la participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,354, y $P_{\text{valor}} = 0,001 < 0,05$, motivo suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en ese sentido se reafirma la correspondencia entre la variable y dimensión 2.

Del específico 3

H₀: No existe relación significativa entre el material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022

H_a: existe relación significativa entre el material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022.

Tabla 13

Resultado Inferencial del Coeficiente de Relación entre el Material Contextualizado y el Aprendizaje Significativo en Estudiantes del Nivel Inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022

		Los juegos	Material contextualizado	
Rho de Spearman	Material contextualizado	Coeficiente de correlación	1,000	,351**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	80	80
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,351**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	80	80

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la Tabla 13 se observa como resultado una relación débil pero significativa entre el material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,351, y P_valor = 0,001 < 0,05, motivo suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en ese sentido se reafirma la correspondencia entre la variable y dimensión 3.

V. DISCUSIÓN

En el estudio investigativo donde se tiene como objetivo general determinar la relación entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022, se extrajo como resultado la existencia de relación significativa; donde el coeficiente de correlación *rho de Spearman* es de 0,551, y $P_valor = 0,000 < 0,05$, reafirmando la correspondencia entre ambas variables. Estos resultados son parecidos a los obtenidos por Peña (2018), quien realizó su estudio considerando las mismas variables, donde concluye que los juegos alcanzan motivar, apoyar al niño emocionalmente dando pie a que ellos se sientan valorados y desarrollen su autoestima, confianza en sí mismos todo ello fue planteado en su estudio titulado: La libertad de jugar y el aprender en menores de 4 años. Esta situación, también es fortalecido por el estudio presentado por Torres (2007), quien pone en manifiesto su aporte afirmando que las instituciones educativas deben priorizar y ejecutar proyectos que contengan componentes lúdicos que asocien al conocimiento que se da, por ser parte de la formación integral del estudiante.

Ante ello, Piaget (1956) da su aporte sobre el juego y el aprender afirmando que el primero, forma parte de la inteligencia del menor para mostrar la asimilación funcional o reproductiva según su etapa. De hecho, es necesario considerar al juego como estrategia en cada actividad por realizar en aula para desarrollar aprendizajes significativos en donde el estudiante pueda ser capaz de reflexionar, razonar y resolver problemas en las diversas situaciones, es muy interesante considerarlas en las sesiones, teniendo presente las exigencias, conveniencias y el contexto en donde se pretenda ejecutar.

Referente a la primera hipótesis específica entre las actividades dinámicas y el aprendizaje significativo, el resultado señala la existencia de una relación moderada y significativa, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,589, y $P_valor = 0,000 < 0,05$, motivo suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en ese sentido se reafirma la correspondencia entre la variable y dimensión 1.

Al ser comparados estos datos obtenidos con Morales (2017), en el estudio de investigación llamado: “Las actividades recreativas se enlazan de modo

relevante con su formación significativa en los niños de 5 años”. Donde concluye indicando la conexión entre la recreación y el aprendizaje significativo relevantes en el ámbito mencionado.

Flores (2017) plantea a las actividades dinámicas como un medio que posibilita al maestro, encaminar y dirigir las manifestaciones que se dan en aula en beneficio de aprendizajes óptimos, así mismo establecen el modo de promover vínculos con mayor firmeza, ampliando disposición de cooperar establecer conexión afectiva entre sus compañeros. De igual forma, favorece la persecución de resolver, solucionar problemas, resolver conflictos, la integración, estimular el pensamiento crítico, facilitando proceso de aprendizaje. Entonces el que haya resultado significativo la relación, es valioso saber que a pesar de lo importante que es su aplicación en clases, ello exige de una fijación conveniente el cual no solo pueda extender la eficacia pedagógica, sino además funcione como acción común, en referencia a competencias sociales y emocionales, para el manejo de emociones, tomar decisiones y enfrentar episodios desafiantes.

Acorde a los resultados obtenidos, en referencia a la segunda hipótesis específica, la participación activa y el aprendizaje significativo muestra el resultado siguiente; un coeficiente de correlación de 0,354, y $P_valor = 0,001 < 0,05$, razón idónea para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en ese sentido se reafirma la correspondencia entre la variable y dimensión 2, concluyendo que existe relación significativa. Tal como indica Daubert (2018) en su estudio el aprendizaje basado en el juego, y el desarrollo social, en donde el objetivo fue demostrar que esta estrategia tiene oportunidad en un ambiente que es consecuencia de la participación activa del niño y de su interconexión con sus compañeros en su entorno; llegando a la conclusión de que esta acción es voluntario, espontáneo y placentero, generando aprendizajes.

Según Ventosa (2016) la participación no es innata, sino que se adquiere entrenándola, y más aún educarla, es conveniente acrecentar su posibilidad de conexión, siendo un punto de menor interés, pues no se presta el necesario interés que se debería tener. Ello me hace analizar y comprobar las acciones de las experiencias pedagógicas, el cual llevo a cabo. La participación activa es un componente clave para el aprendizaje, pero que a su vez necesita ser entrenada

mediante diversas condiciones psicológicas y del entorno que acceda vencer obstáculos difíciles, como son el temor a expresarse en público entre otras. Este proceso cuando es utilizado en la práctica permanentemente contribuye a la solución de problema y cuando es espontánea, el estudiante ofrece confianza de su participación en las actividades escolares.

De acuerdo al referente tercera hipótesis específica, el material contextualizado y el aprendizaje significativo, señala como resultado la existencia de una relación débil pero significativa, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,351, y $P_valor = 0,001 < 0,05$, motivo suficiente para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, en ese sentido se reafirma la correspondencia entre la variable y dimensión 3, resultando que existe relación significativa. Según los datos recopilados se hace la comparación con Tapullima (2018) en su investigación ¿En qué medida el juego como estrategia didáctica se vincula con el aprendizaje significativo de los menores de 5 años?; donde finaliza que esta acción como plan pedagógico se vincula considerablemente con el aprendizaje significativo de los alumnos en atapa inicial.

Como señala el estudio de Pérez (2006) Equipo educativo “Contextualizado” y su predominio en el aprendizaje, indica que los recursos educacionales procuran la preparación de los estudiantes y fortalecen los saberes con mayor operatividad. Animam ejercitar las sensaciones y la información previa, para adherirse a la referencia, al progreso de competencias y a la instrucción de acciones y virtudes. Colliver y Veraksa (2019) menciona al juego como una herramienta útil, en ese caso un recurso insustituible.

Ante este planteamiento es necesario aclarar un aspecto de suma importancia el considerar el espacio y contexto en donde se llevará acabo la práctica pedagógica como el grupo a quien será dirigido nuestras acciones pedagógicas, para de allí partir y organizar el material contextualizado con el único propósito de lograr aprendizajes significativos en los estudiantes, se suma a ello el involucrar a los padres de familia para la obtención de estos medios, de manera creativa, la puesta en práctica y dar a conocer la significancia del mismo, va relacionado con el estímulo del docente y que tanto domina lo relacionado con el uso del material, generando así, un ambiente de aprendizaje significativo para el

estudiante, los recursos son necesarios para estimular la atención, la manipulación y en consecuencia lograr conocimientos relevantes.

VI. CONCLUSIONES

Primera: El juego se asocia de manera moderada y significativa con el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa – Cañete 2022; habiéndose obtenido un rho de Spearman, 0,551, y $P_valor = 0,000 < 0,05$, comprobándose lo planteado como hipótesis.

Segunda: Se demostró que existe relación moderada y significativa entre la dimensión actividades dinámicas y el aprendizaje significativo; en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022, habiéndose obtenido un rho de Spearman 0,589, y $P_valor = 0,000 < 0,05$ comprobándose hipótesis planteado.

Tercera: Hay conexión débil pero significativa entre la participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,354, y $P_valor = 0,001 < 0,05$ comprobándose la hipótesis propuesto.

Cuarta: Se probó que existe relación débil pero significativa entre la dimensión material contextualizado y el aprendizaje significativo; en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022, por lo que resultó un coeficiente de correlación de 0,351, y $P_valor = 0,001 < 0,05$ comprobándose hipótesis planteado.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se advierte el empleo de la estrategia juego en las diversas instituciones educativas del nivel inicial; sugiriendo que sea incluido en el Proyecto Educativo Institucional como influencia de provocar y fomentar habilidades y por consiguiente aprendizajes significativos, según lo demostrado en este estudio; el vínculo relevante entre jugar y aprender.

Segunda: Se recomienda la preparación práctica y diseño de un plan de acciones fundamentadas en el juego indicadas a aprender significativamente, para ello es preciso considerar las cualidades de los menores con el fin de seleccionar las acciones recreativas teniendo en cuenta la edad y las competencias que ya predominan en caso que el juego lo requiera; por lo tanto, una relación de actividades bien trazadas.

Tercera: Ofrecer propuestas que logren mejorar la planificación a través de sucesos de juego con la finalidad de restablecer representaciones de momentos vividos y mejoras en el procesamiento de adquisición de aprendizajes relevantes en los estudiantes del nivel inicial.

Cuarta: Reflexionar y difundir nuestra experiencia con las demás docentes de las escuelas infantiles, comunicar sobre el provecho de la estrategia divertida para mejorar la convivencia en el aula; mostrándolo como medio útil, creativo y necesario para el logro significativo en la adquisición de conocimientos.

REFERENCIAS

- Aliano, M. (2018). El juego trabajo como estrategia para el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E.I Pasitos de Jesús – Hualmay.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/2260>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*. ISSN 2528-8083, 5(2), 132-149.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Ander-Egg, E. (2002). *Introducción a la planificación*. Editorial Lumen
- Arroyo, F. y Silva, G. (2016, 1 abril). Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate - Vitarte.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6677>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. 2ª edición, Barcelona: Paidós Ibérica.
- Bonhoeffer, D. (1995). *Ethics* (1st Touchstone ed). Touchstone Books.
- Bubikova-Moan, J., Næss Hjetland, H. & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: a systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6), 776-800.
<https://doi.org/10.1080/1350293x.2019.1678717>
- Cancela G., Rocío; Cea M., Noelia; Galindo L., Guido; Valilla G., Sara. *Metodología de la Investigación Educativa: Investigación ex post facto*. Universidad Autónoma de Madrid. 2010, p. 8.
- Cárdenas, J. (2018). *Refubium - Investigación cuantitativa*. <https://refubium.fu-berlin.de/handle/fub188/22407>
- Carrillo-Ojeda, M. J., Garcia-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M. & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

- Carrillo, A. (2015). Población y Muestra.
<http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/35134>
- Colliver, Y. & Veraksa, N. (2019). The aim of the game: A pedagogical tool to support young children's learning through play. *Learning, Culture and Social Interaction*, 21, 296-310. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.001>
- Danniels, E., y Pyle, A. (2018). Defining play-based learning. *Encyclopedia on early childhood development*, 1-5. <http://ceril.net/index.php/articulos?id=594>
- Daubert, E. (2018, 1 febrero). El aprendizaje basado en el juego y el desarrollo social. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. <https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/el-aprendizaje-basado-en-el-juego-y-el-desarrollo>
- Ferreres, V. y González, A. (2006) *Evaluación para la mejora de los centros docentes*. Madrid, Praxis.
- Flores, A. (2017). Importancia de las dinámicas grupales en la socialización de los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial.
<https://repositorio.unh.edu.pe/items/7f14c9be-6da5-4929-99be-6fe1fa605655>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, (24), 41-51
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- García, P. (2019). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. Universidad Rafael Landívar de Quetzaltenango, Guatemala.
<https://docplayer.es/16685169-Juegos-educativos-para-el-aprendizaje-de-la-matematica-tesis.html>
- Graus., M. E. G. (2018, 1 enero). Estadística aplicada a la investigación educativa | Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores.
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427>

- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, M. del P. (2014). Metodología de la investigación (6ta ed.). México D.F.: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Husserl, E. (2020) "Introducción a la ética". Trotta, 2020
<https://www.filosofiadebolsillo.com/introduccion-a-la-etica-de-edmund-husserl/>
- Lorenzo, M. y Zangaro, M. (2013). Proyectos y metodología de la investigación (2.a ed.). Buenos Aires [Argentina] Del aula taller, 2008.
- López, N. y Sandoval, I. (2016). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa.
http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/20050101/1103/1/Metodos_y_tecnicas_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa.pdf
- Macaya, M. (2019) Interacciones lúdicas en actividades de cuentacuentos desde la perspectiva de aprendizaje a través del juego. Repositorio Académico - Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/173445>
- Mariotti, G. (2021, 15 junio). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Martins, C. A. & Cruz, S. H. V. (2020). The Children's and the Teacher's Participation in the Constitution of Playing in School. Paidéia (Ribeirão Preto), 30. <https://doi.org/10.1590/1982-4327e3016>
- Ministerio de Educación del Perú. (2013) Guía de orientación Favoreciendo la actividad autónoma y juego libre de los niños y niñas de 0 a 3 años
- Mondragón, B. M. A. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. Movimiento Científico, 8(1), 98-104.
<https://doi.org/10.33881/2011-7191.mct.08111>

- Morales, B. (2018). El juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la i.e. inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/2269>
- Müggenburg, M. y Pérez, I. (2018). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. *Enfermería Universitaria*, 4(1).
<https://doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2007.1.469>
- Novak, J. D. (1988). *Teoría y práctica de la educación*, Madrid: Alianza Universidad.
- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/259>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://doi.org/10.4067/s0717-95022017000100037>
- Peña, R. (2018, 2 octubre). El juego libre y el aprendizaje del área matemática en estudiantes de 4 años, 2018.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21082>
- Pérez, V. (2021, 2 marzo). La importancia del juego en la educación inicial. *Asociación Mexicana de Psicoterapia y Educación*.
<https://www.psycoedu.org/importancia-juego-educacion-inicial/?v=55f82ff37b55>
- Pérez, A. (2006) Material didáctico "CONTEXTUALIZADO" y su Influencia en el aprendizaje de la comprensión Lectora de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa inicial N° 231 del distrito de Rioja. Universidad Nacional de San Martín (2007) <http://hdl.handle.net/11458/1783>
- Piaget, I.(1956) *The Child's Conception of Space*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Pinto, J. E. M. (2018). *Metodología de la investigación social: Paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Ediciones de la U.

- Prudencio, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25308>
- Quishpi, M., Rosero, J. y Mullo, C. (2017, 19 enero). Repositorio Digital UNACH: “Juegos tradicionales en el desarrollo de lenguaje de los niños del tercer grado de básica del centro educativo «Juan Adalberto Araujo» de la comunidad San Francisco de Columbe, cantón Colta, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2015-2016”.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3359>
- Rodríguez, A. y Pérez, O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Revista Escuela de Administración de Negocios, 82, 175-195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Silva, V. (2019). Importancia de los Indicadores. AGROCOLUN.
<https://agrocolun.cl/importancia-de-los-indicadores/>
- Tapullima, R. (2018). El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo de los niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa Misional Goretti en el Distrito de Lagunas – Loreto, 2018.
<https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/2202>
- Torres, C. (2007) El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Universidad de Los Andes. Trujillo – México.
- Unicef. (2020, 24 marzo). Artículo 31: La necesidad del juego en la vida del niño. Humanium.
<https://www.humanium.org/es/articulo-31-la-necesidad-del-juego-en-la-vida-del-nino/>
- Unicef (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Nueva York: UNICEF.
- Valderrama, S. (2015). Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Lima, Perú: San Marcos.

- Vara, A. (2015). Los 7 pasos para elaborar una tesis: Como elaborar y asesorar una tesis para Ciencias Administrativas, Finanzas, Ciencias Sociales y Humanidades. <http://www.ebooks7-24.com/?il=6177>
- Venegas, F., García, M., Venegas, A. (2010) El juego infantil y su metodología. IC Editorial <https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/copyrights.html>
- Vigotsky, L. S. (1987): Historia del desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores, Ed. Científico Técnica, Ciudad de la Habana Cuba.

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Título: Título. Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1: Juego				
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa, Cañete 2022?	Determinar la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022	Existe relación significativa entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Niveles o rangos
			Actividades dinámicas	Interacción	1,2,3,4,5,6,7	SI (1) No (0)	Inicio (01 – 07)
¿Cuál es la relación que existe entre actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución, Cañete 2022?	Determinar la relación que existe entre actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022.	Existe relación significativa entre actividades dinámicas y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022	Participación activa	Intervención constante	8,9,10,11,12,13,14	SI (1) No (0)	Proceso: (08-14)
			Material contextualizado	Material concreto	15,16,17,18,19,20	SI (1) No (0)	Logro (15 – 20)
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2: Aprendizaje significativo				
¿Cuál es la relación que existe entre participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución, Cañete 2022?	Determinar la relación que existe entre participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022.	Existe relación significativa entre participación activa y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Niveles o rangos
			Estimulación	Exploración con los sentidos	1,2,3,4,5,6	SI (1) No (0)	Inicio (01 – 06)
¿Cuál es la relación que existe entre material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución, Cañete 2022?	Determinar la relación que existe entre material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022.	Existe relación significativa entre material contextualizado y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, Cañete 2022	Activación de procesos cognitivos	Resolución de problemas	7,8,9,10,11,12,13,14	SI (1) No (0)	Proceso: (07-14)
			Estrategias creativas	Acciones cotidianas	15,16,17,18,19,20	SI (1) No (0)	Logrado (15 – 20)
Nivel – diseño de investigación		Población y muestra		Técnicas e instrumentos		Estadística a utilizar	
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica Método: Hipotético deductivo Diseño: No experimental Transversal Nivel: Correlacional		Población: 80 Muestra: 80		Técnicas: Observación Instrumentos: Lista de cotejo		Descriptiva: Hipotético Inferencial:	

Anexo 02. Matriz de operacionalización

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
El juego	El juego se interpreta por la asimilación de lo que le rodea al niño o niña sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Por lo tanto, es la acción mental y física que prioriza de forma integral el desarrollo de los infantes, las oportunidades y formas de aprender (Piaget, 1973)	La variable juegos será medido a través de las dimensiones: Actividades dinámicas constituido por 7 ítems, participación activa 7 ítems y material contextualizado 6 ítems. El instrumento para medir la variable juego, será para niños del nivel inicial el cual consta de 20 ítems.	Actividades dinámicas Participación activa Material contextualizado	Interacción Intervención constante Material concreto	Lista de cotejo
Estilos de aprendizajes	el conocimiento verdadero solo es posible cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Por ello aprender significativamente es el proceso de obtener habilidades, conductas, conocimientos y valores (Ausubel, 1976)	Operacionalmente La variable aprendizaje significativo estuvo regulado por medio de las dimensiones: Estimulación donde se considera 7 ítems, activación de procesos cognitivos 7 ítems y estrategias creativas 6 ítems. El instrumento para medir la variable aprendizaje significativo, será para niños del nivel inicial un total de 20 ítems.	Estimulación Activación de procesos cognitivos Estrategias creativas	Exploración con los sentidos Resolución de problemas Acciones cotidianas	Lista de cotejo

Anexo 03. Instrumentos de recolección de datos

Lista de cotejo para medir el juego

(Macavilca y Vallenas, 2014)

Estimada Profesora:

El presente documento es anónimo y su aplicación será de utilidad para mi investigación, por ello pido su colaboración:

Marque con un aspa "X" la respuesta que considere acertada, según la observación realizada al niño o niña.

N°	ITEMS	Escalas	
		SI	NO
ACTIVIDADES DINÁMICAS			
1	Reproduce actividades de su vida cotidiana cuando juega		
2	Relaciona conceptos jugando con las palabras		
3	Reconoce el medio ambiente mediante juegos al aire libre		
4	Compara conocimientos adquiridos mediante juegos		
5	Comprende lo que lee a través del juego		
6	Soluciona problemas matemáticos con actividades lúdicas		
7	Reconoce sus deberes y derechos mediante el juego		
PARTICIPACIÓN ACTIVA			
8	Se manifiesta de manera libre y espontánea cuando juega		
9	Manifiesta sus pensamientos e ideas a los adultos cuando juega		
10	Muestra su alegría cuando juega		
11	Acepta las reglas del juego		
12	Respeto a los otros niños en el desarrollo del juego		
13	Demuestra seguridad en el desarrollo del juego		
14	Demuestra simpatía por los demás niños con quienes juega		
MATERIAL CONTEXTUALIZADO			
15	Utiliza material contextualizado preparado por los padres de familia.		
16	Manipula con agrado los materiales del contexto		
17	Cuando juega con el material verbaliza la acción		
18	Crea juegos nuevos que impliquen utilizar material,		
19	Le es fácil comprender la función de los materiales		
20	El material contextualizado utilizado facilita el aprendizaje significativo		

Lista de cotejo para medir aprendizaje significativo

(Año, 2016)

Estimada Profesora:

El presente documento es anónimo y su aplicación será de utilidad para mi investigación, por ello pido su colaboración:

Marque con un aspa "X" la respuesta que considere acertada, según la observación realizada al niño o niña.

N°	ITEMS	Escalas	
		SI	NO
	ESTIMULACIÓN		
1	Explora manipulando los objetos que observa		
2	Utiliza al juego como medio de estar activo y resolver problemas		
3	Estimula su aprendizaje con la ejecución de los juegos,		
4	Se motiva al jugar en grupos cumpliendo reglas		
5	Expresa sus emociones al vivenciar diversas situaciones		
6	Verbaliza dando su opinión sobre lo que más le gustó durante el juego		
	ACTIVACIÓN DE PROCESOS COGNITIVOS		
7	Presta atención cuando se le presenta estímulos		
8	Da ideas oportunas sobre el tema que se trabaja		
9	Es participativo al responder preguntas de reflexión		
10	Menciona sus saberes previos con claridad		
11	Resuelve dificultades en situaciones complejas		
12	Explica espontáneamente cada acción realizada,		
13	Da su opinión sobre asuntos que demanden el pensamiento crítico.		
14	Reflexiona sobre lo que aprende cuando verbaliza,		
	ESTRATEGIAS CREATIVAS		
15	Manipula objetos del contexto que le son útiles para su aprendizaje,		
16	Le agrada realizar los juegos al aire libre,		
17	Realiza acciones grafico plástica y manifiesta lo producido.		
18	Juega con títeres y crea historias cortas.		
19	Dibuja libremente lo que más le agradó del juego realizado.		
20	Dramatiza situaciones cotidianas cuando juega		

Anexo 04. Validación de los expertos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
PORTUGUEZ LOAYZA, MAGALY SILVIA DNI 41017183	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 18/09/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>
PORTUGUEZ LOAYZA, MAGALY SILVIA DNI 41017183	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 20/07/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
PORTUGUEZ LOAYZA, MAGALY SILVIA DNI 41017183	TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EDUCACIÓN INICIAL Fecha de diploma: 28/12/16 Modalidad de estudios: SEMI PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/03/2014 Fecha egreso: 28/02/2015	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES <i>PERU</i>

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Actividades dinámicas							
1	Reproduce actividades de su vida cotidiana cuando juega	X		X		X		
2	Relaciona conceptos jugando con las palabras	X		X		X		
3	Reconoce el medio ambiente mediante juegos al aire libre	X		X		X		
4	Compara conocimientos adquiridos mediante juegos	X		X		X		
5	Comprende lo que lee a través del juego	X		X		X		
6	Soluciona problemas matemáticos con actividades lúdicas	X		X		X		
7	Reconoce sus deberes y derechos mediante el juego	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Participación activa	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se manifiesta de manera libre y espontánea cuando juega	X		X		X		
9	Manifiesta sus pensamientos e ideas a los adultos cuando juega	X		X		X		
10	Muestra su alegría cuando juega	X		X		X		
11	Acepta las reglas del juego	X		X		X		
12	Respeto a los otros niños en el desarrollo del juego	X		X		X		
13	Demuestra seguridad en el desarrollo del juego	X		X		X		
14	Demuestra simpatía por los demás niños con quienes juega	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Material contextualizado	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Utiliza material contextualizado preparado por los padres de familia,	X		X		X		
16	Manipula con agrado los materiales del contexto	X		X		X		
17	Cuando juega con el material verbaliza la acción	X		X		X		
18	Crea juegos nuevos que impliquen utilizar material,	X		X		X		
19	Le es fácil comprender la función de los materiales	X		X		X		
20	El material contextualizado utilizado facilita el aprendizaje significativo	x		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Magaly Silvia Portuguese Loayza

DNI: 41017183

Especialidad del validador: Temática

14 de mayo del 2022

.....

Mg. Magaly S. Portuguese Loayza
BOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Estimulación							
1	Explora manipulando los objetos que observa.	X		X		X		
2	Utiliza al juego como medio de estar activo y resolver problemas	X		X		X		
3	Estimula su aprendizaje con la ejecución de los juegos,	X		X		X		
4	Se motiva al jugar en grupos cumpliendo reglas	X		X		X		
5	Expresa sus emociones al vivenciar diversas situaciones	X		X		X		
6	Verbaliza dando su opinión sobre lo que más le gustó durante el juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Activación de procesos cognitivos.	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Presta atención cuando se le presenta estímulos	X		X		X		
8	Dá ideas oportunas sobre el tema que se trabaja	X		X		X		
9	Es participativo al responder preguntas de reflexión	X		X		X		
10	Menciona sus saberes previos con claridad	X		X		X		
11	Resuelve dificultades en situaciones complejas	X		X		X		
12	Explica espontáneamente cada acción realizada,	x		x		x		
13	Da su opinión sobre asuntos que demanden el pensamiento crítico.	x		x		x		
14	Reflexiona sobre lo que aprende cuando verbaliza,	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Estrategias creativas	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Manipula objetos del contexto que le son útiles para su aprendizaje,	X		X		X		
16	Le agrada realizar los juegos al aire libre,	X		X		X		
17	Realiza acciones grafico plástica y manifiesta lo producido.	X		X		X		
18	Juega con títeres y crea historias cortas.	X		X		X		
19	Dibuja libremente lo que más le agradó del juego realizado.	X		X		X		
20	Dramatiza situaciones cotidianas cuando juega	x		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Magaly Silvia Portuguez Loayza

Especialidad del validador: Temática

DNI:41017183

14 de mayo del 2022



.....
Mg. Magaly S. Portuguez Loayza
BOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
CUEVA TRAVEZAÑO, LILIA YSELA PASAPORTE 7101080CVTVL004	BACHILLER EN EDUCACION BIOLOGIA Fecha de diploma: 31/08/1994 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
CUEVA TRAVEZAÑO, LILIA YSELA PASAPORTE 7101080CVTVL004	LICENCIADO EN EDUCACION BIOLOGIA Fecha de diploma: 12/01/1994 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
CUEVA TRAVEZAÑO, LILIA YSELA DNI 10169767	MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION: DIDACTICA DE LA COMUNICACION Fecha de diploma: 24/05/2011 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
CUEVA TRAVEZAÑO, LILIA YSELA DNI 10169767	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN CIENCIA, TECNOLOGIA Y AMBIENTE, NIVEL DE EDUCACION SECUNDARIA Fecha de diploma: 30/09/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN <i>PERU</i>
CUEVA TRAVEZAÑO, LILIA YSELA DNI 10169767	MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION EN INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN CURRICULAR Fecha de diploma: 21/03/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA S.A. <i>PERU</i>

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Actividades dinámicas							
1	Reproduce actividades de su vida cotidiana cuando juega	X		X		X		
2	Relaciona conceptos jugando con las palabras	X		X		X		
3	Reconoce el medio ambiente mediante juegos al aire libre	X		X		X		
4	Compara conocimientos adquiridos mediante juegos	X		X		X		
5	Comprende lo que lee a través del juego	X		X		X		
6	Soluciona problemas matemáticos con actividades lúdicas	X		X		X		
7	Reconoce sus deberes y derechos mediante el juego	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Participación activa	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se manifiesta de manera libre y espontánea cuando juega	X		X		X		
9	Manifiesta sus pensamientos e ideas a los adultos cuando juega	X		X		X		
10	Muestra su alegría cuando juega	X		X		X		
11	Acepta las reglas del juego	X		X		X		
12	Respeto a los otros niños en el desarrollo del juego	X		X		X		
13	Demuestra seguridad en el desarrollo del juego	X		X		X		
14	Demuestra simpatía por los demás niños con quienes juega	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Material contextualizado	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Utiliza material contextualizado preparado por los padres de familia,	X		X		X		
16	Manipula con agrado los materiales del contexto	X		X		X		
17	Cuando juega con el material verbaliza la acción	X		X		X		
18	Crea juegos nuevos que impliquen utilizar material,	X		X		X		
19	Le es fácil comprender la función de los materiales	X		X		X		
20	El material contextualizado utilizado facilita el aprendizaje significativo	x		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **_Si hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones de la variable juego.**

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Cueva Travezaño Lilia Ysela** **DNI:10169767**

Especialidad del validador: **Metodóloga**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

12 .de Mayo del 2022

Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Estimulación							
1	Explora manipulando los objetos que observa.	X		X		X		
2	Utiliza al juego como medio de estar activo y resolver problemas	X		X		X		
3	Estimula su aprendizaje con la ejecución de los juegos,	X		X		X		
4	Se motiva al jugar en grupos cumpliendo reglas	X		X		X		
5	Expresa sus emociones al vivenciar diversas situaciones	X		X		X		
6	Verbaliza dando su opinión sobre lo que más le gustó durante el juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Activación de procesos cognitivos.	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Presta atención cuando se le presenta estímulos	X		X		X		
8	Dá ideas oportunas sobre el tema que se trabaja	X		X		X		
9	Es participativo al responder preguntas de reflexión	X		X		X		
10	Menciona sus saberes previos con claridad	X		X		X		
11	Resuelve dificultades en situaciones complejas	X		X		X		
12	Explica espontáneamente cada acción realizada,	x		x		x		
13	Da su opinión sobre asuntos que demanden el pensamiento crítico.	x		x		x		
14	Reflexiona sobre lo que aprende cuando verbaliza,	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Estrategias creativas	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Manipula objetos del contexto que le son útiles para su aprendizaje,	X		X		X		
16	Le agrada realizar los juegos al aire libre,	X		X		X		
17	Realiza acciones grafico plástica y manifiesta lo producido.	X		X		X		
18	Juega con títeres y crea historias cortas.	X		X		X		
19	Dibuja libremente lo que más le agradó del juego realizado.	X		X		X		
20	Dramatiza situaciones cotidianas cuando juega	x		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en los ítems planteados para medir las dimensiones de la variable aprendizaje significativo

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Lilia Ysel Cueva Travezaño DNI:10169767

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Mg. Lilia Ysel Cueva Travezaño
DIRECTORA

Firma del Experto Informante.


PERÚ

Ministerio de Educación

 Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

 Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
MANRIQUE DE LA CRUZ, JUAN CRISOSTOMO DNI 15398577	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 20/10/1998 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>
MANRIQUE DE LA CRUZ, JUAN CRISOSTOMO DNI 15398577	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 06/06/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
MANRIQUE DE LA CRUZ, JUAN CRISOSTOMO DNI 15398577	LICENCIADO EN EDUCACION AREA PRINCIPAL: EDUCACION FISICA AREA SECUNDARIA: DEPORTES Fecha de diploma: 11/05/99 Modalidad de estudios: SEMI PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE <i>PERU</i>

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Actividades dinámicas							
1	Reproduce actividades de su vida cotidiana cuando juega	X		X		X		
2	Relaciona conceptos jugando con las palabras	X		X		X		
3	Reconoce el medio ambiente mediante juegos al aire libre	X		X		X		
4	Compara conocimientos adquiridos mediante juegos	X		X		X		
5	Comprende lo que lee a través del juego	X		X		X		
6	Soluciona problemas matemáticos con actividades lúdicas	X		X		X		
7	Reconoce sus deberes y derechos mediante el juego	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2 Participación activa	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se manifiesta de manera libre y espontánea cuando juega	X		X		X		
9	Manifiesta sus pensamientos e ideas a los adultos cuando juega	X		X		X		
10	Muestra su alegría cuando juega	X		X		X		
11	Acepta las reglas del juego	X		X		X		
12	Respeto a los otros niños en el desarrollo del juego	X		X		X		
13	Demuestra seguridad en el desarrollo del juego	X		X		X		
14	Demuestra simpatía por los demás niños con quienes juega	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 Material contextualizado	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Utiliza material contextualizado preparado por los padres de familia,	X		X		X		
16	Manipula con agrado los materiales del contexto	X		X		X		
17	Cuando juega con el material verbaliza la acción	X		X		X		
18	Crea juegos nuevos que impliquen utilizar material,	X		X		X		
19	Le es fácil comprender la función de los materiales	X		X		X		
20	El material contextualizado utilizado facilita el aprendizaje significativo	x		X		X		

Observaciones: Es aplicable; por ende, posee suficiencia el presente instrumento de evaluación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mag. Juan Manrique de la Cruz **DNI: 15398577**

Especialidad: Estadista

Lima, 22 de mayo de 2022.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Estimulación							
1	Explora manipulando los objetos que observa.	X		X		X		
2	Utiliza al juego como medio de estar activo y resolver problemas	X		X		X		
3	Estimula su aprendizaje con la ejecución de los juegos,	X		X		X		
4	Se motiva al jugar en grupos cumpliendo reglas	X		X		X		
5	Expresa sus emociones al vivenciar diversas situaciones	X		X		X		
6	Verbaliza dando su opinión sobre lo que más le gustó durante el juego.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Activación de procesos cognitivos.	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Presta atención cuando se le presenta estímulos	X		X		X		
8	Dá ideas oportunas sobre el tema que se trabaja	X		X		X		
9	Es participativo al responder preguntas de reflexión	X		X		X		
10	Menciona sus saberes previos con claridad	X		X		X		
11	Resuelve dificultades en situaciones complejas	X		X		X		
12	Explica espontáneamente cada acción realizada,	x		x		x		
13	Da su opinión sobre asuntos que demanden el pensamiento crítico.	x		x		x		
14	Reflexiona sobre lo que aprende cuando verbaliza,	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3 Estrategias creativas	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Manipula objetos del contexto que le son útiles para su aprendizaje,	X		X		X		
16	Le agrada realizar los juegos al aire libre,	X		X		X		
17	Realiza acciones grafico plástica y manifiesta lo producido.	X		X		X		
18	Juega con títeres y crea historias cortas.	X		X		X		
19	Dibuja libremente lo que más le agradó del juego realizado.	X		X		X		
20	Dramatiza situaciones cotidianas cuando juega	x		X		X		

Observaciones: Es aplicable; por ende, posee suficiencia el presente instrumento de evaluación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mag. Juan Crisóstomo Manrique De la Cruz **DNI:** 15398577

Especialidad: Estadista

Lima, 22 de mayo de 2022.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Firma del Experto Informante.

VARIABLE 1 JUEGO																							
PAR	DIMENSIÓN 1. Actividad dinámica							DIMENSIÓN 2. Participación activa							DIMENSIÓN 3. Material contextualizado								
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	T	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	T	I15	I16	I17	I18	I19	I20	T
1	0	1	0	1	0	1	0	3	0	0	1	0	1	0	1	3	0	0	1	1	0	1	3
2	1	0	0	1	1	1	0	4	1	1	0	0	1	1	0	4	1	0	0	0	1	1	3
3	0	1	0	0	1	1	0	3	1	1	1	1	0	1	0	5	0	0	0	1	0	1	2
4	0	1	1	0	0	1	1	3	0	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	1	5
5	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	3	0	0	0	1	1	1	2
6	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	6
7	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	0	1	1	5	0	0	1	0	1	0	2
8	1	0	1	0	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	1	1	3
9	0	1	0	1	0	1	1	4	1	0	1	0	1	0	1	4	1	1	1	0	1	1	5
10	0	1	0	0	1	1	0	3	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	1	1	1	4
11	1	0	1	0	1	0	1	4	0	1	0	1	0	0	1	3	1	1	1	0	1	0	4
12	0	1	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	1	0	0	2	1	1	1	0	1	1	5
13	1	1	0	1	1	1	1	6	0	0	1	1	0	1	0	3	0	1	1	1	1	1	5
14	0	0	1	1	0	0	1	4	1	1	1	1	0	0	0	4	1	0	1	1	1	0	4
15	1	0	1	0	0	1	0	3	0	0	0	1	1	1	1	4	0	1	1	0	0	1	3
16	0	1	0	0	0	1	1	3	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	4
17	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	0	1	1	5	1	0	1	0	0	0	2
18	1	1	1	0	1	0	1	5	0	0	0	0	1	0	1	2	1	1	0	1	1	1	5
19	1	0	0	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	0	6	1	0	1	1	1	1	0	4
20	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	0	1	1	0	5	0	1	0	1	1	1	4
21	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	3	1	1	1	0	0	1	4
22	1	1	1	1	1	1	0	6	1	0	1	1	1	0	5	1	0	1	0	1	1	0	3
23	0	0	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	7	0	1	0	1	1	0	3	
24	0	1	1	1	1	1	1	7	0	0	1	1	0	0	2	0	0	0	1	0	0	1	10
25	1	0	1	0	1	1	0	4	0	0	1	1	1	1	5	1	0	0	0	0	0	1	2
26	1	1	0	1	0	1	1	5	0	1	1	0	1	1	0	4	0	1	0	1	1	0	3
27	0	0	0	0	1	1	0	2	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	0	1	4
28	1	0	1	0	1	1	0	4	1	0	0	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	5
29	1	1	1	1	0	1	1	6	0	0	0	1	1	1	1	4	1	0	1	1	0	1	4
30	1	0	1	0	1	1	1	5	0	0	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	0	1	3
31	1	0	1	1	1	1	0	5	0	0	1	0	1	0	1	3	0	0	1	0	1	0	2
32	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	1	5
33	1	1	1	0	0	1	1	5	1	0	1	0	1	0	0	3	1	1	1	1	0	0	4
34	0	1	0	1	1	1	0	4	0	1	0	1	1	1	0	4	0	1	1	0	1	0	3
35	1	0	1	0	1	1	1	5	0	0	0	1	1	1	0	3	0	0	0	1	0	1	2
36	1	1	1	1	0	0	0	4	1	1	0	1	0	1	1	5	0	1	1	0	1	1	4
37	1	0	1	0	1	1	1	4	0	0	1	0	1	0	1	3	0	1	1	1	1	0	4
38	0	1	1	1	1	1	0	6	1	0	0	1	0	1	1	4	1	0	0	0	1	1	3
39	1	0	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	0	4	0	1	1	1	0	0	1	4
40	1	1	0	0	1	1	0	4	1	0	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	1	0	4
41	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	4	1	4	0	4
42	1	0	1	0	1	1	0	4	0	1	0	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	0	3
43	0	0	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	0	1	1	3	0	1	0	0	1	1	3
44	1	0	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	0	1	5
45	0	0	1	1	1	0	1	4	0	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	0	4
46	1	0	0	0	1	1	1	4	0	0	1	1	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	3
47	1	1	1	1	0	1	0	5	0	1	0	0	1	1	1	4	1	0	1	0	1	1	4

VARIABLE 2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO																							
PAR	DIMENSIÓN 1. Estimulación							DIMENSIÓN 2. Activación de procesos cognitivos							DIMENSIÓN 3. Estrategias creativas								
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	T	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	T	I15	I16	I17	I18	I19	I20	T
1	0	1	1	1	1	0	4	0	1	0	1	0	1	0	1	4	1	1	0	1	0	1	4
2	1	0	0	1	0	1	3	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	5
3	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	1	1	1	3
4	1	0	1	1	1	1	4	1	1	1	0	1	1	0	1	6	0	0	1	1	0	0	2
5	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	0	1	0	5	1	1	1	1	1	1	6
6	1	0	1	1	0	0	4	1	0	1	0	1	1	0	1	5	0	1	1	1	1	1	5
7	1	1	0	0	1	1	4	1	0	1	1	0	0	1	1	4	1	0	1	1	1	0	4
8	0	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	0	4
9	0	1	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	1	0	0	4	1	0	1	1	1	0	3
10	1	0	1	1	1	0	4	0	0	1	1	1	0	1	0	4	0	1	0	1	1	1	4
11	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	1	0	1	5	1	0	1	0	1	1	3
12	1	1	1	0	0	0	3	1	1	0	1	1	0	1	0	5	0	1	1	1	1	0	4
13	0	0	1	1	1	0	3	0	1	0	1	1	0	0	1	4	1	1	0	1	1	1	5
14	0	1	0	1	1	1	4	1	0	1	0	1	0	1	0	4	1	1	1	0	1	1	5
15	1	0	0	1	1	1	4	0	1	0	1	0	0	0	0	2	1	1	1	1	1	1	6
16	1	1	1	1	1	0	5	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	0	1	0	3
17	0	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	0	1	1	6	0	1	0	1	1	1	4
18	1	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	0	1	1	0	5	0	0	1	0	1	0	2
19	0	1	1	0	1	1	4	0	1	0	1	1	0	1	0	4	1	1	0	0	0	0	2
20	1	1	1	1	1	0	5	0	0	0	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	1	6
21	0	0	1	1	1	0	3	1	1	1	0	1	0	0	1	5	1	1	1	1	1	1	6
22	1	0	0	1	1	0	3	0	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	0	1	1	1	5
23	0	1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	0	1	1	5	0	1	0	1	1	1	4
24	0	1	1	1	1	1	5	0	0	0	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	0	4
25	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	1	0	1	0	1	4
26	1	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	0	7	1	0	1	0	1	1	4
27	0	0	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	4
28	1	1	0	0	1	1	4	1	1	0	1	1	0	1	1	6	0	1	1	0	1	0	3
29	0	0	1	0	1	1	3	0	0	1	1	1	1	0	5	0	0	0	1	1	1	3	
30	1	1	0	1	0	1	3	1	0	0	0	1	1	0	1	4	1	0	1	0	0	1	3
31	0	0	1	0	1	1	3	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0	0	1	2
32	0	1	0	1	1	0	3	0	0	0	1	0	1	0									

Tabla 14

Prueba de normalidad

Dimensiones	Actividade dinámicas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje significativo	Malo	,521	17	,000
	Regular	,460	50	,000
	Bueno	,532	13	,000
Participación activa	Malo	,380	17	,000
	Regular	,279	50	,000
	Bueno	,505	13	,000
Material contextualizado	Malo	,342	17	,000
	Regular	,356	50	,000
	Bueno	,233	13	,043

De acuerdo a los resultados de Kolmogorov-Smirnov^a se visualiza que los datos son no paramétricos puesto que la significancia de los resultados es menor a 0,05, por que se rechazó la hipótesis nula, por lo consiguiente se usó el modelo de correlación de Spearman para medir la relación entre las variables y la significancia respectivamente.

Anexo 06. Autorización de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



Lima, 18 de mayo de 2022

Carta P. 0290-2022-UCV-EPG-SP

Docente
ESTHER VICENTE CÁRDENAS
Directora
IEI SAN FERNANDO - NUEVO IMPERIAL - CAÑETE

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a SOTELO ORTIZ FAVIOLA ROSALIS; identificado(a) con DNI/CE N° 21882704 y código de matrícula N° 7002687046; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2022-I quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

LOS JUEGOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA-CAÑETE 2022.

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

MBA. Ruth Angélica Chicana Becerra
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe



Ministerio de Educación

GOBIERNO REGIONAL DE LIMA
Dirección Regional de Educación

DRELP



UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CAJETI



INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL
SAN FERNANDO

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

SAN FERNANDO 19 MAYO DEL 2022

OFICIO 011 -2022 -I.E. INICIAL SAN FERNANDO -NUEVO IMPERIAL

SEÑOR : Director de la Universidad Cesar Vallejo - post grado
ASUNTO : Autorización de instrumento de trabajo de investigación
REFERENCIA : Solicitud de permiso de la profesora Faviola Rosalis Sotelo Ortiz

Tengo el agrado de dirigirme a usted para para saludarle cordialmente en nombre de la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial san Fernando – Nuevo Imperial

Toda actividad que vaya en contribución en contribución integral de los estudiantes es de necesidad brindar apoyo y viabilidad para el cumplimiento de dicho propósito por lo que se autoriza la aplicación del instrumento de trabajo de investigación a la docente Faviola Rosalis Sotelo Ortiz, con el título **"Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa – cajete 2022"**

Es propicia la oportunidad para expresarle las consideraciones de mi estima personal.

ATENTAMENTE:




ESTHER V. VICENTE CÁRDENAS
PROF. EDUC. INICIAL

DIRECTORA DE LA I.E.I. SAN FERNANDO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento, acepto de manera voluntaria y libre mi participación en la investigación titulada: Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa- Cañete 2022, que será realizada por Faviola Rosalis Sotelo Ortiz, de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo. Además, declaro haber sido informado(a) sobre el motivo de la investigación, así como también el uso que se le dará a la información recabada.

Por lo tanto:

- Los investigadores se comprometen a no revelar la identidad de quienes participen en este estudio.
- Los resultados serán discutidos con fines de aprendizaje manteniendo siempre el anonimato del participante.
- Los datos recabados serán utilizados únicamente con fines académicos o de investigación.
- Quienes participen en este estudio podrán retirarse en cualquier momento de la investigación sin manifestar los motivos de su incomodidad.

De antemano se agradece su participación de la docente encargada del aula

Nombre (o iniciales) del participante: Esther Wilberta/Vicente Cárdenas

Firma del participante:



ESTHER W. VICENTE CÁRDENAS
PROF. EDUC. INICIAL

Cañete, 03 de junio del 2022.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, DENEGRI VELARDE MARIA ISABEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa– Cañete 2022 ", cuyo autor es SOTELO ORTIZ FAVIOLA ROSALIS, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 10 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
DENEGRI VELARDE MARIA ISABEL DNI: 08367190 ORCID 0000-0002-4235-9009	Firmado digitalmente por: MDENEGRIVE11 el 10- 08-2022 11:58:10

Código documento Trilce: TRI - 0407233