



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**El juego como estrategia de aprendizaje significativo en niños
de 4 años de una institución educativa privada, Independencia,
2022**

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

AUTORAS:

Ramirez Huaman, Phamela Mariana (orcid.org/0000-0002-0541-5972)

Gallardo Huaman, Judith (orcid.org/0000-0003-1257-8427)

ASESORA:

Dra. Huaita Acha, Delsi Mariela (orcid.org/0000-0001-8131-624X)

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

Dedico este valioso trabajo a mis padres por el apoyo constante para cumplir mis metas y a la memoria de mi novio Omar que a pesar del gran vacío que me dejó me ayudó a tener fuerzas para culminar esta etapa tan anhelada en nuestras vidas.

Phamela Ramirez

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mi familia porque ellos son el pilar y son quienes me alientan a seguir adelante día a día.

Judith Gallardo

Agradecimiento

Agradecemos a nuestra Asesora Delsi Mariela Huaita Acha, por su apoyo con la realización de esta investigación. A la Universidad Cesar Vallejo por forjar nuestro camino como profesionales.

Índice de contenidos

Carátula	1
Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Índice de contenidos	4
Índice de tablas	5
Índice de Figuras	6
Resumen	7
Abstract	8
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	13
III. METODOLOGÍA	24
3.1 Tipo y diseño de investigación	24
3.2 Operacionalización de las variables	24
3.3 Población, Muestra y Muestreo	28
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, valides y confiabilidad	28
3.5. Procedimientos	32
3.6 Métodos de Análisis de datos	32
3.7 Aspecto éticos	32
IV. RESULTADOS	34
V. DISCUSIÓN	40
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	44
ANEXOS	50
Anexo 1: Matriz de consistencia	51
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	52
Anexo 3: Certificados de Validación de instrumentos	54
Anexo 4: Base de datos	61

Índice de tablas

		Pag
Tabla 1	Operacionalización de la Variable el juego como estrategia	27
Tabla 2	Operacionalización de la Variable aprendizaje significativo	28
Tabla 3	Análisis de datos bajo la prueba de normalidad del juego como estrategia y sus dimensiones	33
Tabla 4	Análisis de datos bajo la prueba de normalidad del aprendizaje significativo y sus dimensiones	35
Tabla 5	Existe relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.	36
Tabla 6	Coeficiente de correlación de Spearman: La observación y Pensamiento crítico	37
Tabla 7	Existe relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.	38
Tabla 8	Existe relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.	39

Índice de Figuras

Figura 1	Nivel del juego como estrategia en infantes de 4 años de la Institución Educativa Privada de Lima, Independencia. 2022.	32
Figura 2	Niveles de las dimensiones del juego como estrategia en infantes de 4 años de la Institución Educativa Privada de Lima, Independencia. 2022	32
Figura 3	Nivel del aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la Institución Educativa Privada de Lima, Independencia. 2022.	34
Figura 4	Niveles de las dimensiones del aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la Institución Educativa Privada de Lima, Independencia. 2022.	35

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022. Es una investigación descriptiva correlacional. El diseño es no experimental transversal porque se acopió la averiguación en un solo instante y en un período único. La muestra estuvo conformada por 80 infantes. Se aplicó la técnica de la encuesta que hizo uso como instrumento el cuestionario. Los resultados de la indagación manifiestan que se logró determinar la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022. Este se respalda en las deducciones estadísticas; el coeficiente de correlación de $r= 0,944^{**}$ indica claramente una influencia positiva muy alta; de forma similar, si $\text{sig.}=0.000$ es inferior a 0,05. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna de investigación que existe relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Palabras clave: juego, estrategia, aprendizaje significativo

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship between the game as a strategy and meaningful learning in 4-year-olds from the private educational institution of Lima, Independencia, 2022. It is a descriptive correlational research. The design is non-experimental cross-sectional because the investigation was collected in a single instant and in a single period. The sample consisted of 45 infants. The survey technique was applied using the questionnaire as an instrument. The results of the investigation show that it was possible to determine the relationship between the game as a strategy and significant learning in 4-year-olds from the private educational institution of Lima, Independencia, 2022. This is supported by statistical deductions; the correlation coefficient of $r= 0.944^{**}$ clearly indicates a considerable positive influence; similarly, if $\text{sig}=0.000$ it is less than 0.05. Therefore, the alternative research hypothesis is accepted that there is a significant relationship between the game as a strategy and significant learning in 4-year-olds from the private educational institution of Lima, Independencia, 2022.

Keywords: game, strategy, significant learning

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial, Según Unicef (2018) menciona que en el mundo en 60% de las aulas de educación inicial falta un desarrollo profesional persistente y la preparación de guías de educación disponibles para reforzar la función de los docentes de llevar a cabo metodologías fundamentadas en el juego. Así mismo CAF (2021) menciona que la causa principal de que en tiempos de pandemia no se use hoy en día el juego los sistemas educativos del país tiene una denominación única: brecha digital. A comparación de los países de Europa que son líderes en calidad educativa de Latinoamérica no habría integrado el juego en el día a día, ni contaba con docentes capacitados para fomentar diversos juegos como táctica de formas de aprendizajes significativos (Unicef, 2019). En tal sentido, los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas el poco uso de tácticas de formas de aprendizajes significativos para alcanzar los estándares de calidad en la educación inicial de los infantes, se ubican siempre en el último lugar, ya que los niños no aplican en su vida diaria lo aprendido por parte de las profesoras por la poca capacitación o hacinamiento de actividades paramétricas que hace que los infantes no se puedan desarrollar integralmente según los estándares esperando por parte de los centros educativos de educación inicial, puesto que el estudiante se siente solo un receptor de conocimientos con el apoyo mínimo por parte de los docentes en el uso de estrategias significativas como el de Ausubel (2009) para lograr que las competencias y capacidades que se imparten en la etapa de iniciación sea la más adecuada para la vida ya que en la práctica no se aplica las estrategias de aprendizaje significativo, sin ningún enfoque en los estudiantes a largo plazo en sus aprendizajes.

A nivel de Latinoamérica según Unicef (2018) el 45% de padres de familia están preocupados si los Centro de Educación inicial usan estrategias como el juego para lograr que lo que se va aprendiendo en clase, sin embargo solo el 30% de docentes lo usan como estrategia pueda ser aplicado en la vida diaria de sus hijos, pero consideran también que muchos docentes usan demasiado el juego sin ningún fin de aprendizaje solo como un pasatiempo, es por ello que no se concibe el aprendizaje mediante el uso de estrategias conforme al nivel, ritmo y forma de como conciben sus aprendizajes para aplicarlo en su vida diaria, razón por la cual

muchos infantes no terminan de culminar la educación inicial abandonándolo completamente. Según Barría (2019) menciona que en el Perú la enseñanza en donde el proceso de educación es unidireccional va quedando atrás, por lo cual el rol de los menores en su aprendizaje resulta todos los días más determinante. De esa manera, el juego cumple un papel importante al ser usado como mediador de aprendizaje, donde puede convertirse en un instrumento clave en el momento de robustecer las capacidades elementales para el Siglo XXI. Esto obedece a que el docente no está capacitado o muy poco aprende en clase al margen de conocimientos y actitudes sobre los logros adquiridos.

En nuestro país y en Latinoamérica Mendoza (2020) menciona que, frente a la realidad Pandémica, como en la actualidad, los funcionarios formativos se han observado obligados a ejercer tácticas que les ayuden a seguir con los sucesos de instrucción y formación de manera remota; no obstante, algunas tácticas no son equivalentes a un plan de forma remota que necesita para constituirse por medio del juego como aprendizaje significativo. En tal sentido, en la Institución Educativa Privada del Nivel inicial de 4 años de Lima- 2022, muchos docentes no aplican juegos como táctica de aprendizajes significativos logrando mínimamente el desarrollo de las capacidades esperadas conforme la programación anual primordialmente en los cursos como comunicación y matemática , además los infantes se sienten desmotivados por las clases que se imparten en clases sin ningún uso de estrategias que les lleve a aplicar lo en su vida diaria, pues éstas nos permiten desarrollar nuevas ejercicios pedagógicas con innovación acorde a la época; a su vez la directora del plantel en sus diferentes visitas al aula ha notado deserción de muchos estudiantes porque según enfatiza es porque muchos padres de familia le han llamado diciendo que los infantes no quieren venir porque se aburren o juegan demasiado, razón por la cual se ve perjudicados no solo el plantel con sus visión de educar con estrategias significativas acordes que permita a los estudiantes lograr su desarrollo integral sino sobre todo enfocarse en que las competencias y capacidades se forjen en la práctica en los infantes de 4 años para evitar el bajo rendimiento escolar y más adelante no ser parte de las cifras de las pruebas Pisa, por ello planteamos el siguiente problema principal de investigación. ¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en

infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022?; mientras que los problemas específicos propuestos son: ¿Cuál es la relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022?, ¿Cuál es la relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022?, ¿Cuál es la relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022?.

En este sentido, se justifica en primer lugar teóricamente, porque el estudio del juego como estrategia de aprendizaje significativo servirá como conocimiento para próximas investigaciones ya que se ha reducido el uso del juego en pandemia, en consecuencia, se pretende ampliar la información de forma que se proyecte hacia la aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje significativo para revertir esta situación. En segundo lugar, se justifica metodológicamente, porque se rige mediante el método científico, poniéndose desde su comienzo los recursos necesarios para su realización que respondió a una problemática social que debe ser atendida lo antes posible, con la finalidad de disminuir los efectos negativos que simboliza el no usar juegos como estrategias de aprendizajes significativos, así como su impacto en los aprendizajes esperados de los infantes. En tercer lugar, Tecnológicamente abarcó el análisis de los casos mediante el programa Spss25, considerando que la validación de la hipótesis deductiva es clave para saber los altos índices del juego como estrategia de aprendizaje significativo. En cuarto lugar se justifica prácticamente porque los resultados ayudarán, en primer lugar, a establecer la diferencia significativa entre el “juego” y “estrategia de aprendizaje” ya que los docentes en la actualidad no realizan juegos como aprendizajes es por ello que los infantes no tienen motivaciones para educarse no efectúan conocimientos que les lleva a realizarlos en la vida diaria; en segundo lugar, los docentes deben de enfocarse en brindar cada vez una educación de calidad, conforma al nivel, ritmo y estilo de aprendizaje mediante juegos que activen y despierten el interés de los infantes pero no lo ejecutan por falta de tiempo y otros por no cambiar la monótona forma de enseñar para la vida, para hacer el efecto multiplicador en su lugar donde viven, así mismo los docentes sirve para que

puedan tomar conciencia sobre impartir un verdadero aprendizaje motivador por parte de los docentes para una enseñanza eficiente de manera adecuada en el desarrollo de capacidades sobre todo en matemáticas, comunicación para el bienestar de los educandos.

Por lo tanto, se enunció el objetivo general: Determinar la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022; mientras que los objetivos específicos propuestos son: Determinar la relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022, Determinar la relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022, Determinar la relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Finalmente, se propuso la siguiente hipótesis general: Existe relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022; mientras que los objetivos específicos propuestos son: Existe relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022, Existe relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022, Existe relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes relacionados con la investigación:

Un primer trabajo a Nivel internacional corresponde se encuentra en México, Melo (2020) en su artículo tuvo como objetivo analizar los juegos como táctica didáctica en los estudiantes de paradigma cuantitativo, la fracción muestral fue de 83 docentes y 114 infantes. Se usó como herramienta un conjunto de preguntas, Las resultantes indicaron que los profesores como los alumnos aprecian el uso del juego como medio para suscitar la enseñanza, pero se desaprovecha por sus percepciones negativas de él. Concluye que el juego no sólo satisface las necesidades humanas de entretenimiento, sino que también desempeña un papel crítico en el desarrollo de los procesos mentales de los niños en los dominios cognitivo, motor y social en el desarrollo integral, ya que da lugar a una evolución de uno mismo y del medio, que tiene un enorme potencial en los entornos educativos.

Villamizar (2021) en su artículo tuvo como objetivo comprender cómo se aplicaron metodologías activas, tras un proceso de selección dentro de las aulas tradicionales durante el proceso escolar de paradigma cuantitativo, la fracción muestral fue de 17 infantes. Se usó como instrumento un cuestionario, Los resultados indicaron que se incorporan evaluaciones formativas y continuas, así como procesos de retroalimentación y socialización que enriquecen el conocimiento y promueven el desarrollo de habilidades. Concluye que, incorporando nuevas estrategias y metodologías, es capaz de proporcionar a los estudiantes un aprendizaje significativo que trasciende sus vidas y sirve como un hito en su desarrollo.

León, et. al (2020) En su artículo tuvo como propósito examinar desde el enfoque del profesor, los desafíos y experiencias para la educación de manera activa en la etapa inicial de paradigma cuantitativo, la fracción muestral fue de 109 docentes. Se usó como instrumento un cuestionario, Los resultados indicaron que les fundamental que el profesor motive a sus niños con juegos, pero para alcanzar

la misma necesita que se prepare con vocación conforme a las técnicas activas donde el niño sea participe del juego con colaboración conjunta y la gamificación es la oportuna conforme a la edad del niño. Concluye que, el uso de sistemáticas activas en la etapa temprana es muy conveniente, por lo que se recomienda el juego como la gamificación a través de la dinámica grupal ayudan a integrar mejor los conocimientos de los infantes para su desarrollo integral.

Álvarez (2020) En su artículo tuvo como objetivo evaluar un ejercicio de juego de rol realizado con estudiantes de educación básica a los que se les asignó el papel de una figura destacada de la historia chilena. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 27 estudiantes. Se usó como instrumento la ficha de observación, Los resultados indicaron que los estudiantes gracias al juego tuvieron una mejora en el aprendizaje del alumnado. Concluye que el juego no es sólo una habilidad lúdica y motivadora, sino que también sirve para evaluar y suscitar eficazmente el desarrollo de un aprendizaje significativo en los cursos analizados, ya que fue posible observar de manera significativa la consolidación de mejores aprendizajes y generalizada en el beneficio de cursos de los estudiantes; y, por otra parte, se demostró que los niños lideraban los ciclos de aprendizajes basado en función de lo que traen de la casa.

Urquidi y Tamarit (2015) En su artículo tuvo como propósito de ofrecer evidencia práctica conforme a la virtud de los juegos congruentes a la educación. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 47 alumnos, Se usó como instrumento la encuesta, Los resultados indicaron que cuando los alumnos deben desplegar destrezas de decisiones para tratar situaciones confusas y hacendosas, los juegos son eficaces. Concluye que Los juegos son herramientas que mejoran el aprendizaje esperado en los estudiantes motivando y concentrándolos en las actividades propuestas, lo que da lugar a resultados positivos en los objetivos de aprendizaje establecidos en el curso.

Tamayo y Restrepo (2017) En su artículo tuvo como objetivo entender la forma de sentir y praxis relacionadas con el juego que existen en la institución. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 136 estudiantes, Se usó como instrumento

la encuesta, Los resultados indicaron que los profesionales ayudan a los niños con trastornos conductuales a realizar cambios positivos en sus vidas gracias a un enfoque de cambios que se generan en correlación de los juegos como intervención formativa en infantes vulnerables o psicosocialmente discapacitados mentales en la Institución Funpaz. Concluye que el juego es un lugar en el que los bebés pueden acceder a todas sus impresiones y prácticas en la vida cotidiana en un productor de evoluciones conductuales para su desarrollo social; también se descubrió que las los erudiciones anteriores coinciden con la investigación en el punto de identificar el juego como un plan de salida a los problemas y nuevas formas de inferir el conocimiento.

Carranza (2017) En su artículo tuvo como propósito examinar las tácticas de enseñanza por parte del docente y sobre la forma de percibir que el alumno tiene en relación al aprendizaje significativo. Con un enfoque cualitativo, la muestra fue de 18 docentes, Se usó como instrumento la entrevista, Los resultados indicaron que un factor que ha dañado la forma de aprender y enseñar donde la falta de creatividad y de retroalimentación del profesor es una limitante. Concluye que es fundamental que el profesor esté preparado para ayudar al estudiante en su desarrollo de aprendizaje y, sobre todo, para promover que surjan nuevas situaciones de problemas como resultado de los hallazgos, conduciendo a una investigación honesta sobre el proceso de educación y aprendizaje en esta clase de formas, con el propósito de optimizar la acción de la sociedad y mejorar la aptitud de los paradigmas de modo mixto, así como avalar la educación y la instrucción relevantes del estudiante.

Respecto a los trabajos revisados en el Ámbito Nacional, se tiene a Huamán et. al (2020) En su artículo que tuvo como objetivo de identificar el vínculo de la significancia de la cooperatividad del trabajo y el aprendizaje significativo en los alumnos que estudian Matemáticas Básicas de paradigma cuantitativo, la fracción muestral fue de 150 estudiantes, Se usó como instrumento la encuesta, Los resultados mostraron que coexiste correlación alta entre el aprendizaje significativo y trabajo cooperativo en el estudio de las matemáticas. Concluye que es fundamental lograr en los estudiantes la cooperatividad laboral y significantes

aprendizajes en el estudio del área básica de matemática.

Blanco y Blanco (2021) En su artículo que tuvo como propósito identificar en tiempos de Pandemia a través de las Tics el bienestar emocional y aprendizajes significativos en los alumnos de paradigma cuantitativo, la fracción muestral fue de 130 infantes, Se usó como instrumento la encuesta, Los resultados indicaron que la adquisición del aprendizaje significativo fue favorable en tiempos de Pandemia gracias a la Tecnología. Concluye que los niveles de comodidad emocional de las niñas son moderados a bajos, mientras que los niveles de comodidad emocional de los niños son moderados a altos. Por otro lado, el nivel de logro esperado de estudiantes de aprendizaje relevante a través de las TIC ha sido moderadamente bajas, y los instrumentos de los profesores se limitan al uso de otros recursos y materiales atractivos que promuevan y despierten los triunfos del alumno en el aprendizaje.

Urquidi y Tamarit (2015) mencionan que el juego como táctica son herramientas que mejoran aprendizajes esperados en los estudiantes porque están motivados y centrados en las actividades propuestas, lo que hace que se cumplan los objetivos de enseñanza propuestos en un curso. Es decir, permite desarrollar los aprendizajes que se pretenden realizar en la vida diaria mediante las competencias, capacidades en los infantes.

De la misma forma, Carranza (2017) menciona que el juego como estrategia que permiten ayudar al estudiante en su desarrollo de aprendizaje y, sobre todo, para promover que surjan nuevas situaciones de problemas como resultado de los hallazgos, conduciendo a una investigación honesta sobre el proceso de educación y aprendizaje en esta clase de formas, con el propósito de mejorar diversas actividades de la sociedad y mejorar la aptitud de los paradigmas de modo mixto, así como avalar la educación y la instrucción relevantes del estudiante.

Tamayo y Restrepo (2017) señalan que el juego es un lugar en el que los infantes pueden acceder a todas sus impresiones y prácticas en la vida cotidiana en un productor de evoluciones conductuales para su desarrollo social; a su vez

permite al infante identificar el juego como un plan de salida a los problemas y nuevas formas de inferir el conocimiento.

Según Meneses y Monge (2001) menciona las siguientes teorías: Teoría entretenimiento, de esparcimientos y redención menciona que el juego es una salida para su exorbitante de carácter que mejora la manera de cómo se va aprendiendo de manera lúdica al aire libre, donde el infante se siente motivado a través de los juegos (Newman y Newman, 1983).

Para Krauss (1990). Indica que la teoría del instinto practico el juego es la aprensión de las habilidades fundamentales para la adulta vida mayor, Es decir, todo infante en su constante juego necesita desarrollar habilidades en su edad temprana para tener un desarrollo integral y por consiguiente mejorar los aprendizajes adquiridos ya que todo niño se desarrolla a través del juego.

Por otro lado, Hurlok (1982) menciona que la teoría de la catarsis el juego sirve como una forma de salir para las agitaciones cohibidas del infante. Es decir, Es el proceso por el cual el juego actúa como un catalizador de la energía ayudando al cuerpo a recuperar su estado inicial, evitando el miedo, cólera, ira sin dejar caer al infante en situaciones agotadoras amenazantes.

De igual manera Vargas (1995) señala que la teoría del juego como fomentador de desarrollo el juego ayuda a tener mayor rendimiento y preparar a desarrollar el organismo. Es decir, a través del juego se fortifica el rendimiento de los estudiantes preparándolos en el desarrollo psicomotor, de pensamiento, de atención y memoria para el desarrollo físico de todo el cuerpo a largo plazo.

En la misma línea Newman y Newman (1983) menciona que la teoría de desarrollo y progreso, el juego es una forma de mejorar las habilidades del infante cuya madurez emocional debe ser de manera integral más rápido conjuntamente con sus conocimientos. Es decir, es un proceso por el cual el infante va deduciendo diversas formas de emociones para su desarrollo integral con el desarrollo del pensamiento e ideas conceptualizadas mediante el juego.

Según Piaget (1990a). señala que la teoría de reestructuración cognoscitiva

es una manera de ir comprendiendo el espacio o entorno en el que se va desarrollando el infante a través de la construcción de su conocimiento. Es decir, permite mejorar diversos tipos de pensamiento negativo que va desarrollando el infante en su proceso de inferir conocimientos en su atmosfera social y espacio a corto, mediano y largo plazo.

Para Piaget (1994a) señala que el Juego funcional ocurre cuando un niño utiliza los ejercicios motores para investigar varias cosas y reconocer a los estimulantes. Este ejemplar mediante juegos fomenta el progreso sensorio motriz, la unión motora de las piernas y brazos, la estabilidad de los objetos y la capacidad de identificar las relaciones causales- efectos. Se pueden realizar varios juegos representativos en esta etapa: desistir abatir cosas, localizar objetos aparentemente ocultos, alcanzar una cosa con apoyo en otro, tocar un timbre, volar, caminar y brincar, y apagar juguetes pulsando un botón

En la misma línea Piaget (1994b) menciona que el juego de construcción se despliega durante los 3 primeros años de vida y coexiste con el juego funcional a lo largo del desarrollo del niño. Esta forma de juegos fomenta el progreso de las creatividades, las habilidades motoras finas (coordinación de ojos con las manos), la resolución de problemáticas y la localización en el tiempo espacio. Varias actividades que ilustran este tipo de juego incluyen la colocación y el alineamiento de objetos para crear carreteras, puentes o puentes, la construcción de puzzles y la construcción de una casa con alfombras y sillas

De igual manera Piaget (1994c) explica que el juego simbólico que se da cuando el infante crea contextos y héroes de su vida diaria y del ambiente, mediante este juego el infante desarrolla su capacidad para comprender y asimilar lo que observa en su entorno, escucha, siente, creatividad, la ilusión, y el acuerdo con los compañeros.

En esta investigación se ha considerado dos sub variables del juego como la estrategia la motivación, que se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, la motivación que es la energía para realizar un esfuerzo, para lograr los fines de manera grupal o personal con sacrificio (Sarle, 1999a). En segundo lugar, Herrera (2004), "La motivación representa lo que inicialmente impulsa una

persona para iniciar una acción (actividad), dirige ellas hacia un objetivo (Trayectoria), y persiste en lograr que se mantenga de manera eficiente” (p. 98). En tercer lugar, Ajello (2003) la motivación es la disponibilidad con actitud favorable para aprender y seguir haciéndolo por uno mismo.

La motivación se sustenta en las siguientes teorías: En primer lugar, Según Maslow (1943) afirma que los seres humanos están motivados por 5 tipologías distintas de necesidad: fisiológicas como son la comida, agua y refugio, de seguridades protectorado, ordenamiento y estabildades, social como la afectación, amigos y un sentido de pertenecer a un grupo, autoestima como la influencia, estatus y autoestima) y auto satisfacción donde unas son importantes y para subir de rango se deben de cubrir otras. En segundo lugar, McClelland (1961) imprime que existen 3 motivantes en los individuos, las cuales son las insuficiencias de logros, afiliaciones y poderes. En tercer lugar, Herzberg et, al. (1959) concentra su atención en el trabajo en sí mismo como origen primordial de satisfacción personal.

Por otro lado, respecto a las sub variables se encuentran la participación activa que se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, la participación activa que es la capacidad de lograr de manera correcta con preparación el desarrollo y fin de una habilidad (Sarle, 1999b). En segundo lugar Pasek (2015) menciona que la intervención permanente es la que la persona enuncia su firme disponibilidad, carácter y ganancia por los asuntos que le conciernen, de su formación de manera consiente para crecer puesto que sabe lo que quiere, hace y busca. Cañizares (2002) menciona que la participación activa es un compromiso con un objetivo en común con deliberación personificada que consiente tomar compromisos para lograr puntos en común (objetivos).

De igual manera la intervención activa se sustenta en las siguientes teorías: En primer lugar, la participación activa es inherente del ser humano ya que es constitutivo para construirnos como un modo social de vivir (López, 1999). En segundo lugar, Marchioni (2004) menciona que es un proceso de cambio y participación que busca el desarrollo integral de la comunidad, que permite un cambio social. En tercer lugar, Rossí y Grinberg (2005) mencionan que es el proceso de tomar decisiones, para una participación consiente con capacidad de

ejecución o elaboración entre el Director, profesor y alumnos en construcción del proyecto institucional.

Finalmente, respecto a las sub variables se encuentran la didáctica que se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, la didáctica que es la técnica de involucrar dinanismos de juicio crítico (Sarle, 1999c). En segundo lugar, la didáctica es el artificio fundamental para enseñar y obtener buenos resultados a corto y largo plazo. (Sánchez 2012). En segundo lugar, la didáctica es la base necesaria para el avance de la instrucción y el logro de efectos reales, beneficiosos, rentables y ventajosos, como medio para superar el miedo, el cansancio y la regularidad, que persisten en la enseñanza de la edad contemporáneo, y para transformar el aula en un acto de entretenimiento al movilizar la atención de los alumnos y capitalizar el interés. (Comenio, 1998). En tercer lugar, Alves (1962) considera que la didáctica es un método pedagógico práctico y preceptivo, una recopilación sistemática de principios, reglas, recursos e instrucciones que facilitan la adquisición de contenido que está estrechamente relacionado con los fines de la educación

De igual manera la didáctica se sustenta en las siguientes teorías: En primer lugar, Maslow (1943) menciona la teoría humanista que es un proceso continuo que desarrolla capacidades, capacidades y destrezas para ser buen ciudadano. En segundo lugar, Comenio (1998) menciona la teoría tradicional que entiende que el docente es el que realiza todo el sumario de aprendizajes formativos mientras que el estudiante es un simple receptor del aprendizaje. En tercer lugar, Heard (1965) menciona que la teoría Transdisciplinariedad se entiende los procesos de integrar el conocimiento con el conocimiento, la experiencia y la praxis, de la vida diaria a corto plazo.

Por otro lado, el aprendizaje significativo se sustenta en base a los siguientes autores: Álvarez (2020) menciona que el Aprendizaje significativo es la jerarquía de los previos cognoscitivos que sobrelleva a inferir nuevas experiencias y cognoscitivos, que estos admiten reformar y cambiar los conocimientos construidos y relacionado con sus aprendizajes previos.

Así mismo Rodríguez (2010) menciona que el aprendizaje significativo es el proceso de inferir mediante un trabajo perseverante para resolver problemas de la vida diaria en el que es necesario usar el conocimiento pre existente para poder resolverlos de manera eficiente conforme a los saberes aprendidos en diferentes sesiones de clase impartidos por parte del maestro en clase.

En tal sentido Ballester (2002) menciona que es el procedimiento de conexión a través de la táctica pedagógica del docente con los cognoscitivos previos del constructor de manera concreta, las concepciones, interconectadas que ayudan a tener mayor comprensión de la realidad sobre lo aprendido mediante la interrelación con los nuevos conocimientos en forma de red del conocimiento inferido y puesto en práctica en la vida diaria.

De igual manera el aprendizaje significativo se sustenta en las siguientes teorías: En primer lugar, la teoría cognitiva Según Ausubel (1968a) menciona que para estudiar el trayecto entre real nivel de progreso y el nivel viable de avance, existen 2 semblantes fundamentales para ello, a saber, lo fundamental del entorno social y la destreza de imitar. De igual manera, señala que el aprendizaje es el componente básico del desarrollo y adelanto de los niños. Es decir, el aprendizaje es avanzado, por lo tanto, es una convivencia, en esta interacción se crea una situación colectiva con padres y compañeros. En segundo lugar, la teoría del Desarrollo cognitivo Piaget (1983a) menciona que el progreso de la mente separa las 2 conversiones aprendizajes de desarrollo, es decir, la adquisición de habilidades, porque la inteligencia de Piaget es una herramienta de aprendizaje, análisis crítico, mente y lenguajes. Así mismo, cree que la comprensión y la mente son el uso diligente de la razón, lo que significa que un individuo es pensante y dinámico, y está constantemente construyendo su inteligencia. En tercer lugar, constructivista Ausubel (1968b) Indica que el aprendizaje significativo es diferente del aprendizaje de memoria y repetitivo, porque cumplen un factor importante en la adquisición de previos conocimientos y los nuevos de los estudiantes, y el significado conecta estos dos conceptos con los conceptos existentes de los estudiantes. Por otro lado, constituyen una diferencia, es decir, el escolar aprendizajes se basa en la praxis, y la sucesión de compendios se divide en pequeñas partes; Ausubel también criticó lo enfoques del aprendizaje y la

instrucción mecanismo clásica por provocar una baja eficiencia en el aprendizaje, es decir, el aprendizaje es la aprensión del conocimiento preexistente con la nueva información para lograr un mayor conocimiento practicándolo.

Por otro lado, respecto a las sub variables se encuentran la resolución de problemas que se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar, Ausubel (1983b) menciona que es el método de solucionar las dificultades que es un proceso psicológico que adecua el uso de la experiencia adquirida para enfrentar situaciones que se consideran difíciles en los eventos de aprendizaje. En segundo lugar, Kempa (1986) Piensa que la solución de dificultades es una transformación por el que se transforma la indagación en el cerebro de la persona que resuelve; este sumario demanda el entrenamiento de la retentiva de trabajo, así como de la reminiscencia en todo el aprendizaje, y envuelve no sólo la comprensión del inconveniente. En tercer lugar, Novack (1988) menciona que el resolver de un problema envuelve conjuntamente la innovación de la del esquema cognitivo estructurado de la persona que lo resuelve.

Así mismo, respecto a las sub variables se encuentran la resolución de problemas que se sustenta en primer lugar la teoría conductista que: Según Ausubel (1983c) el aprendizaje es una agrupación entre estímulos y capacidades de respuesta donde el estudiante aprende a resolver sus problemas mediante estímulo-respuesta. Piaget (1983b) menciona el constructivismo que la resolución de problemas se sustenta a través del aprendizaje como un sumario intrínseco, que se efectúa mediante la interacción con el entorno. Ballester (2002) menciona que en la teoría de soluciones los estudiantes son encargados de buscar posibles alternativas con ideas previas del docente de manera coherente y no arbitrario.

Con respecto a las Habilidades comunicativas Ausubel (1983d) menciona que es fundamental que el estudiante pueda desarrollar formas de comunicación con sus compañeros en un entorno adecuado que permita formar distintas habilidades aprendidas en un entorno de aprendizaje social para construir diferentes formas de aprendizaje comunicativo con sus pares.

En tal sentido respecto a las sub variables se encuentran las Habilidades comunicativas se sustenta en base a los siguientes autores: En primer lugar,

Ausubel (1983d) menciona que las Habilidades comunicativas son un sumario de tácticas verbales y no verbales donde los individuos alcanzan determinadas metas comunicativas específicas donde la conducta comunicativa está relacionada con una función específica, pero no eternamente relacionada con una función. Las destrezas de comunicación desarrollan con la edad, formando un método de categorías abierto. En segundo lugar, Pinzón y Zambrano (2010) afirma que Las competencias comunicativas son habilidades que un individuo demuestra a través de una comunicación adecuada, demostrando el proceso de uso del lenguaje y los conocimientos necesarios para emplearlo. En tercer lugar, las habilidades comunicativas están incorporadas a la forma de educarse a comunicarse para poder expresarse y relacionarse con la sociedad y el mundo. (Cassany, et al., 2003).

Finalmente, respecto a las sub variables se encuentran las Habilidades comunicativas que se sustentan en base a las siguientes Teorías. En primer lugar, la teoría de sistemas complejos de operaciones para regular las actividades permite desarrollar una habilidad mediante el uso de un método de sistematizaciones para elaborar la pesquisa derivada del objeto y comprendida en el conocimiento, así como las sistematizaciones para revelar informaciones. (Petrovski, 1980). En segundo lugar, la teoría de formación ejecutora particular que está formada por el sistema de procedimientos que certifican su ejecución bajo control sensorial que consienten asemejar, archivar, utilizar y presentar los conocimientos (Brito, 1989). En tercer lugar la teoría de las destrezas como organizaciones psíquicas de la mente que consisten en asemejar la estructuración del objeto y cristalizar en un modo de acción, en un procedimiento para analizar el objeto (Álvarez, 1996).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Según Arispe et al. (2020) es una investigación enfocada a buscar nuevos conocimientos más completos, a través de la comprensión de aspectos fundamentales y hechos observables. Es ahí donde la información del tema se amplía y se crea a partir de esto nuevas leyes o refuta las existentes. En este tipo de investigación se lleva el Juego como Estrategia de Aprendizaje significativo en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada de Lima, Independencia. 2022.

Se optó por el diseño de investigación explicativa, donde Fidiás y Arias (2012) menciona que es responsable de determinar la razón detrás de los hechos estableciendo relaciones causa-efecto. A través de la prueba de hipótesis, los estudios explicativos pueden abordar tanto la determinación de las causas (investigación post facto) como los efectos (investigación experimental). Sus resultados y conclusiones representan el mayor nivel de comprensión.

Se optó por el enfoque cuantitativo, donde Monje (2011) menciona que se da en base a los órganos teóricos aceptados por la comunidad científica, formula hipótesis sobre las relaciones esperadas entre las variables que forman parte del problema estudiado. Se valida mediante la recogida de datos cuantitativos basados en conceptos empíricos que son observables y derivados de los conceptos teóricos.

3.2 Operacionalización de las variables

Dentro del ámbito educativo, observamos que no se trabajaban el juego como estrategia. Para un estudio deseable, el trabajo de investigación sugirió las siguientes variables y dimensiones:

Variable 1: El juego como estrategia:

La variable el juego como estrategia es una variable cuantitativa e independiente.

Definición conceptual:

Urquidi y Tamarit (2015) expresa que el juego como estrategia son herramientas

que mejoran los aprendizajes esperados en los alumnos, puesto que han estado motivados y concentrados en las actividades propuestas, gracias a lo cual, se han podido obtener los objetivos enseñanzas propuestas en un curso

Definición operacional:

Urquidi y Tamarit (2015). La Variable el juego como estrategia se caracterizó por sus variables dimensiones: Motivación, participación activa y Didáctico, que fueron medidas a través de un instrumento, donde la escala de medición optada es politómica y en el cual se utilizó 3 niveles para determinar los resultados: Bajo, Medio y Alto.

Tabla 1:

Matriz de Operacionalización de la Variable el juego como estrategia

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles y rangos
Motivación	Interés	1 – 6	Escala de Likert	Bajo
	Entusiasmo		Nunca (1)	Medio
	Deseo		Casi nunca (2)	Alto
	Atención		A veces (3)	
	Gusto por la actividad		Casi siempre (4)	
	Resolución rápida mediante juegos		Siempre (5)	
Participación activa	Participa en clase	7 - 12		
	Convoca a los demás			
	Recuerda la clase			
	Desarrolla lógicas de procesos			
	Propone nuevas ideas			
	Engloba de inicio a fin			
Didáctico	Explica de acuerdo a la clase	13 - 20		
	Realiza actividades conforme a los fines			
	Seguimiento individual			

Orienta a sus pares
Formula conocimientos y experiencias
Usa la creatividad
Realiza procedimientos didácticos de solución
Usa técnicas de estudio

Nota. Esta tabla muestra la matriz de operacionalización de la variable independiente el juego como estrategia con sus respectivas dimensiones: Motivación, participación activa, Didáctico y sus indicadores.

Variable 2: Aprendizaje significativo

La variable Aprendizaje significativo es una variable cuantitativa y dependiente.

Definición Conceptual:

Álvarez (2020) menciona que es la jerarquía de los previos conocimientos que sobrelleva a lograr nuevas prácticas y sapiencias, que estos consienten reformar y cambiar los conocimientos construidos y relacionado con sus aprendizajes previos

Definición Operacional:

Álvarez (2020) El Aprendizaje significativo se califica en las siguientes dimensiones: Resolución de problemas y Habilidades comunicativas, donde la escala de medición optada es politómica y en el cual se utilizó 3 niveles para determinar los resultados: Bajo, Medio y Alto.

Tabla 2:*Operacionalización de la Variable aprendizaje significativo*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles y rangos
Resolución de problemas.	Soluciona problemas	1 – 10	Escala de Likert	Bajo
	Repite secuencias		Nunca (1)	Medio
	Comparte soluciones		Casi nunca (2)	Alto
	Asocia en varias áreas		A veces (3)	
	Resuelve problemas		Casi siempre (4)	
	Resuelve a tiempo		Siempre (5)	
	Elimina juicio crítico-problema			
	Formula conclusiones			
	Compara y respeta			
	Defiende puntos de vista			
Habilidades comunicativas	Identifica habilidades	11 – 20		
	Usa técnicas			
	Identifica información oportuna			
	Valora la información			
	Expresa de manera clara			
	Facilidad de hablar con sus pares			
	Reconoce tiempos y espacios			
	Respeto signos de puntuación			
	Interpreta iconos-verbales			
Incrementa su vocabulario				

Nota. Esta tabla muestra la matriz de operacionalización de la variable dependiente del aprendizaje significativo con sus respectivas dimensiones: resolución de problemas y habilidades comunicativas y sus indicadores.

3.3 Población, Muestra y Muestreo

3.3.1 Población

Tal como menciona Tamayo (2012) La población es la totalidad de un fenómeno de estudio, que incluye la totalidad de las unidades de análisis que integran ese fenómeno y debe cuantificarse para un estudio determinado integrando un número determinado de unidades de análisis.

La población de nuestra investigación estuvo constituida por preescolares de 4 años.

3.3.2 Muestra

Según Astrono (2022) indican que la muestra es una parte desagregada manejable de un grupo mayor que es parte de un subconjunto que contiene las peculiaridades de un grupo, se esgrimen en las pruebas estadísticas cuando el tamaño de la población es demasiado grande para que la prueba incluya a todos los segmentos u exámenes viables. Para el actual proyecto de investigación se optó por la muestra no probabilística ya que se usará a conveniencia o en función al autor, que estuvo constituida por 80 infantes de Lima-independencia 2022.

Hernández, et al (2018) define el muestreo No probabilístico, como el estudio que está bajo criterio del investigador que tomaron en cuenta como representativo bajo criterios de inclusión.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, valides y confiabilidad

3.4.1 Técnicas de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos es la obtención de la información a través de acciones y actividades que realizan los investigadores, cuya finalidad es alcanzar los objetivos planteados en una investigación (Arispe, et al, 2020).

La técnica para la recopilación de datos que se empleó fue la observación. Para Tamayo (2007) como se citó en Hernández, et al. (2014) es aquella técnica donde el indagador puede presenciar de forma directamente el fenómeno o

hecho que estudia.

3.4.2 Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que empleado fue la encuesta politómica. Según Hernández, et al. (2010) la encuesta es un instrumento que se puede definir como la principal tecnología para la observación de la información, basada en un conjunto de preguntas objetivas, coherentes y claramente expresadas. Esto puede asegurar que se pueden esgrimir métodos cuantitativos para examinar la pesquisa fundamentada por la parte de la población, y se pueda deducir un innegable error a la población.

Fidias y Arias (2012) nos dice, la pregunta politómica tiene cinco opciones del 1 al 5 porque son un grupo de preguntas que están relacionados a lo problemas con las variables medidas que precisa:

Nunca (1)

Casi nunca (2)

A veces (3)

Casi siempre (4)

Siempre (5)

Tabla 3

Ficha técnica

Ficha técnica	
Objetivo del estudio	Determinar en qué medida El juego como estrategia metodológica mejora el aprendizaje significativo de los alumnos de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018
Fuente de información	Artículos de revistas científicas, tesis, libros en línea, libros impresos.
Método de recolección de datos	Observación.

Instrumento de recolección	Guía de observación
Población	Escolares de primaria
Muestra	54 niños
Método de selección de la muestra	No probabilístico
Margen de error	El resultado que arrojó la muestra
Fecha de campo	Del 10 al 20 de junio 2022

3.4.3 Validez del instrumento

Según Arispe, et al. (2020) la validez es el nivel con el cual un instrumento mide la variable, para ello se debe de tomar en cuenta el contenido, los criterios, la comprensión de los instrumentos y la opinión de los expertos.

Se efectuó mediante el Juicio de Expertos, que fueron 5 docentes expertos en Metodología y Temática. A cada experto se le entregó el instrumento (guía de observación), la tabla de operacionalización de variables y la ficha de validación del instrumento.

Tabla 4

Validación

DNI	Apellido y nombres	Centro de labores	Dictamen
06173505	Mg. Florian Cachay Aurea E.	UP	Aplicable
44459375	Dr. Saldaña Mamani Segundo M.	USMP	Aplicable
06014055	Dr. Llanos Abarca Elmer F.	USMP	Aplicable
07526281	Mg. Nicasio Gonzales Sabina Y.	USM	Aplicable
08376576	Mg. Huyhua Torres Florencio A.	USM	Aplicable

Nota. La tabla muestra la validación de los juicios de expertos.

3.4.4 Confiabilidad del instrumento

Arispe, et al. (2020), los instrumentos deben someterse primero a un proceso de fiabilidad antes de la recogida de datos, y se realizará una prueba piloto para asegurarse de que las condiciones son las que serían en el contexto real. Esta prueba piloto será aplicada entre 80 infantes que tengan las mismas características de la población.

La confiabilidad de los instrumentos se realizó con el Alfa de Cronbach, porque el instrumento tiene escala tipo politómica.

Nivel de confiabilidad del coeficiente del juego como estrategia

Variable 1

Tabla 5

Confiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,882	20

Nivel de confiabilidad del coeficiente del aprendizaje significativo

Variable 2

Tabla 6

Confiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,902	20

Nota. La tabla señala el nivel de confiabilidad de los instrumentos con el coeficiente de Alfa de Cronbach

3.5. Procedimientos

El estudio se llevó a cabo utilizando una variedad de métodos para recoger los datos, entre ellos: a) Se observaron a estudiantes de cuatro años que formaban parte de la muestra del censo. b) Se utilizaron dos gráficos para la recogida de datos, en los que se evaluaron los indicadores de cada variable en estudio. c). Estos resultados se introdujeron en un documento de Excel y se realizó un análisis estadístico utilizando el software SPSS.

3.6 Métodos de Análisis de datos

3.6.1 Análisis descriptivo

Se utilizaron herramientas de medición, componentes de estadística descriptiva, gráficas o tablas de frecuencia, cifras e interpretaciones. Al igual que la representación ordenada de los datos en las cifras, la correlación estadística puede comprenderse utilizando ayudas visuales. Los datos de investigación específicos se analizan tras la aplicación de procedimientos estadísticos de datos.

3.6.2 Análisis Inferencial

Se utilizaron las herramientas de estadísticas inferenciales para comprobar las hipótesis del trabajo de investigación. utilizando el coeficiente de correlación de Rho Spearman y el software SPSS para las variables ordinales.

3.7. Aspectos éticos

A) Se han respetado tanto el orden del método científico como la fiabilidad de la información de las fuentes elegidas. Para acreditar adecuadamente a los autores y crear la referencia, se utilizó el estilo APA.

B) Se respetaron los lineamientos éticos para el proceso de las investigaciones educativas, basados en el conocimiento, los valores, la calidad investigativa, la libertad académica y el respeto a la persona, que fueron establecidos por la American British Educational Research Association – BERA, en el año 2004.

C) De acuerdo con las directrices que apoyan las buenas prácticas educativas y la promoción de principios éticos, la Universidad César Vallejo aprobó la comisión ética que promueve y autoriza la investigación como fuente de conocimiento y desarrollo tecnológico.

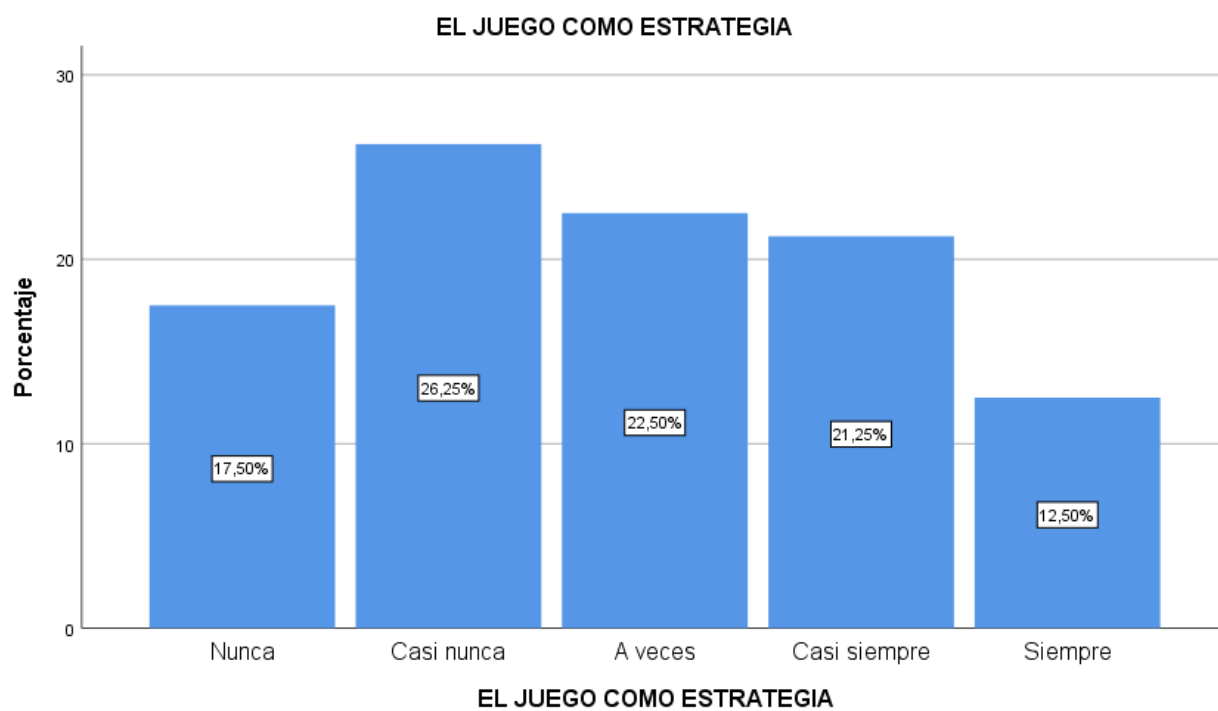
IV. RESULTADOS

	Mínima	Maximo	1	2	3	4	5
V1	29	89	29-40	41-52	53-64	65-76	77-89
V2	29	90	29-41	42-54	55-67	68-70	71-90

Tabla 7

Análisis descriptivo del juego como estrategia

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	17,5	17,5	17,5
	Casi nunca	21	26,3	26,3	43,8
	A veces	18	22,5	22,5	66,3
	Casi siempre	17	21,3	21,3	87,5
	Siempre	10	12,5	12,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

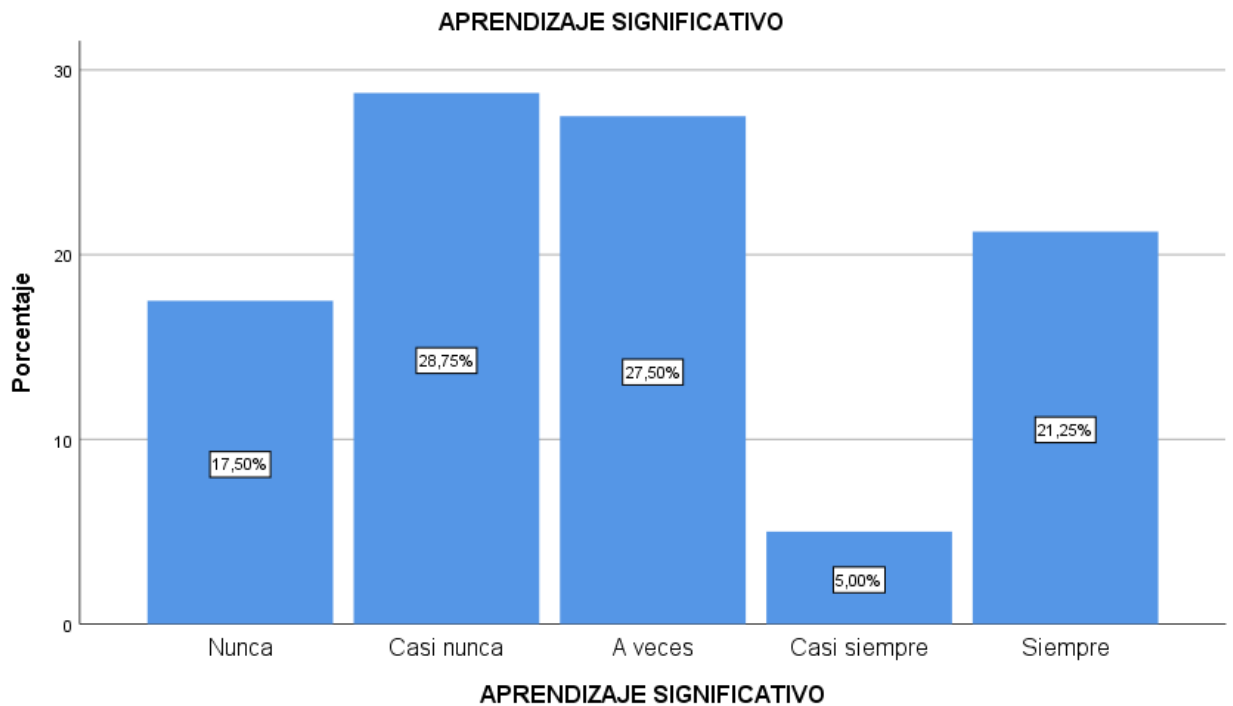


La tabla 7 nos muestra que el 17,5% se encuentran en el nivel nunca, el 26,25% en el nivel casi nunca, el 22,50% en el nivel a veces, el 21,25% en el nivel casi siempre y el 12,50% se encuentra en el nivel siempre.

Tabla 8

Análisis descriptivo del juego aprendizaje significativo

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	17,5	17,5	17,5
	Casi nunca	23	28,7	28,7	46,3
	A veces	22	27,5	27,5	73,8
	Casi siempre	4	5,0	5,0	78,8
	Siempre	17	21,3	21,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



La tabla 8 nos muestra que el 17,50% se encuentran en el nivel nunca, el 28,75% en el nivel casi nunca, el 27,50% en el nivel a veces, el 5,00% en el nivel casi siempre y el 21,25% se encuentra en el nivel siempre.

Tabla 9*Prueba de Normalidad*

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA	,134	80	,001
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	,140	80	,000
MOTIVACIÓN	,115	80	,011
PARTICIPACIÓN ACTIVA	,128	80	,002
DIDÁCTICO	,129	80	,002
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	,146	80	,000
HABILIDADES COMUNICATIVAS	,120	80	,006

H₁: Los datos no son paramétricos

H₀: Los datos son paramétricos

La tabla 9 muestra que todos los datos son no paramétricos porque ninguno de ellos excede el valor teórico $\alpha = 0,05$, es decir, existe normalidad. En consecuencia, se usará el estadígrafo de Rho se Spearman.

Tabla 10*Correlación entre el juego como estrategia y aprendizaje significativo*

			Correlaciones	
			EL JUEGO COMO ESTRATEGIA	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA	Coefficiente de correlación	1,000	,536**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coefficiente de correlación	,536**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

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

Ha: Existe relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

H₀: No Existe relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

El coeficiente de correlación de $r = 0,536^{**}$ indica claramente una correlación positiva moderada; de forma similar, si $\text{sig.} = 0,000$ es inferior a 0,05, se rechaza la

hipótesis nula y se afirma la hipótesis alternativa en el siguiente sentido: El juego como estrategia se relaciona significativamente de manera positiva considerable con el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Tabla 11

Correlación entre motivación y aprendizaje significativo

Correlaciones				
		APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO		MOTIVACIÓN
Rho de Spearman	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,535**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	MOTIVACIÓN	Coeficiente de correlación	,535**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

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

Ha: Existe relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Ho: No Existe relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

El coeficiente de correlación de $r= 0,535^{**}$ indica claramente una correlación positiva moderada; de forma similar, si $\text{sig.}=0.000$ es inferior a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alternativa en el siguiente sentido: La motivación se relaciona de manera positiva muy fuerte con el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Tabla 12*Correlación entre participación activa y aprendizaje significativo*

Correlaciones			PARTICIPACIÓN N ACTIVA	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	PARTICIPACIÓN ACTIVA	Coefficiente de correlación	1,000	,354**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	80	80
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coefficiente de correlación	,354**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	80	80

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

Ha: Existe relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Ho: No Existe relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

El coeficiente de correlación de $r = 0,354^{**}$ indica claramente una correlación positiva baja; de forma similar, si $\text{sig.} = 0,001$ es inferior a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alternativa en el siguiente sentido: La participación activa se relaciona de manera positiva muy fuerte con el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Tabla 13*Correlación entre didáctica y aprendizaje significativo*

			Correlaciones	
			DIDÁCTICO	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
Rho de Spearman	DIDÁCTICO	Coefficiente de correlación	1,000	,475**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coefficiente de correlación	,475**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

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

Ha: Existe relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Ho: No Existe relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

El coeficiente de correlación de $r = 0,475^{**}$ indica claramente una correlación positiva moderada; de forma similar, si $\text{sig.} = 0,000$ es inferior a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se afirma la hipótesis alternativa en el siguiente sentido: La didáctica se relaciona de manera positiva muy fuerte con el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

V.

DISCUSIÓN

El resultado general demuestra que el juego como estrategia se relaciona significativamente de manera positiva considerable con el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022. En ese sentido, este resultado coincide con la investigación realizada por Melo (2020), quien mencionó que, el juego no sólo satisface las necesidades humanas de entretenimiento, sino que también desempeña un papel crítico en el desarrollo de los procesos mentales de los niños en los dominios cognitivo, motor y social en el desarrollo integral, ya que da lugar a una evolución de uno mismo y del medio, que tiene un enorme potencial en los entornos educativos. De igual manera con Villamizar (2021), quien sostiene que, incorporando nuevas estrategias y metodologías, es capaz de proporcionar a los estudiantes un aprendizaje significativo que trasciende sus vidas y sirve como un hito en su desarrollo. En la misma línea se coincide con León, et. al (2020), quien concluye que, es fundamental el uso de sistemáticas activas en la etapa temprana es muy conveniente, por lo que se recomienda el juego como la gamificación a través de la dinámica grupal ayudan a integrar mejor los conocimientos de los infantes para su desarrollo integral. De igual manera se coincide con Álvarez (2020), quien concluye que, gracias al juego tuvieron una mejora en el aprendizaje del alumnado no es sólo una habilidad lúdica y motivadora, sino que también sirve para evaluar y suscitar eficazmente el desarrollo de un aprendizaje significativo en los cursos analizados, ya que fue posible observar de manera significativa la consolidación de mejores aprendizajes y generalizada en el beneficio de cursos de los estudiantes. En este mismo sentido se coincide con Tamayo y Restrepo (2017), quien concluye que, el juego es un lugar en el que los bebés pueden acceder a todas sus impresiones y prácticas en la vida cotidiana en un productor de evoluciones conductuales para su desarrollo social. De igual manera, se coincide con Huamán et. al (2020), quien concluye que, coexiste correlación alta entre el aprendizaje significativo y trabajo cooperativo en el estudio de las matemáticas. Concluye que es fundamental lograr en los estudiantes la cooperatividad laboral y significantes aprendizajes en el estudio del área básica de matemática. En esta misma vertiente se coincide con Contreras (2016), quien enfatiza que existe relación entre el

aprendizaje significativo con otras estrategias ya que se necesita anclaje y negociación de significados. Finalmente, se coincide Blanco y Blanco (2021), quien concluye que, el uso del juego mediante materiales atractivos promueve y despierten los triunfos del alumno en el aprendizaje significativo.

VI.

CONCLUSIONES

- Primera:** Se logró determinar la relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022; donde el coeficiente de correlación positiva y moderada de $r= 0,536^{**}$; de forma similar, si la significancia $=0.000$ es inferior a $0,05$.
- Segunda:** Se logró determinar la relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022; donde el coeficiente de correlación es positiva y moderada de $r= 0,535^{**}$; de forma similar, si la significancia $=0.000$ es inferior a $0,05$.
- Tercera:** Se logró determinar la relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022; donde el coeficiente de correlación es positiva y baja $r= 0,354^{**}$; de forma similar, si la significancia $=0.001$ es inferior a $0,05$.
- Cuarta:** Se logró determinar la relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022; donde el coeficiente de correlación es positiva moderada de $r= 0,475^{**}$; de forma similar, si la significancia $=0.000$ es inferior a $0,05$.

VII. RECOMENDACIONES

Primera.

Se recomienda a los docentes de aula implementar estrategias de juegos significativos y secuencias de aprendizaje activos para mejorar los aprendizajes de los estudiantes conforme al nivel y ritmo de aprendizaje.

Segunda.

Se recomienda al director que coordine con la UGEL realizar talleres de refuerzos positivos e implementar círculos organizacionales de participación para solucionar problemas de la vida diaria en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Tercera.

Se recomienda al director que coordine con la DREL capacitaciones sobre participación activa y usar estrategias de expresión de manera verbal y escrita de forma clara en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

Cuarto.

Se recomienda al director desarrollar un intercambio de experiencias con otros docentes de aula sobre los tipos de didácticas como efecto multiplicador y talleres sobre aprendizajes significativos en clases en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.

REFERENCIAS

- Arispe, C., et al. (2020). La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado (1er ed.). Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>.
- Álvarez S. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Scielo*, 46(2). 2-5 https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000200097&lang=es
- Alves, L., (1962) *Compendio de Didáctica General*, Kapeluz, 1-412, Buenos Aires, Argentina
- Álvarez de Zayas, Rita marina. (1996) *Hacia un currículo integral y contextualizado*. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la habana,
- Ajello, A. M. (2003). La motivación para aprender. En C. Pontecorvo (Coord.), Manual de psicología de la educación (pp. 251-271). España: Popular.
- Arevalo Berrios , M., & Carreazo Torres , Y. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos*”. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1>
- Ausubel, D. (1968). *Teoría del aprendizaje significativo*. México: Trillas.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa*. Trillas: México.
- Barría Cornejo, D. (2019). Revista observatorio del juego. *ROJ*, 5.
- Blanco, M., & Blanco, M. (24 de junio de 2021). *Bienestar emocional y aprendizaje significativo a través de las TIC en tiempos de pandemia. (Spanish)*. Obtenido de <https://eds.b.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=3&sid=38b40609-3955-45d0-8447-189fd9179bd3%40pdc-v-sessmgr01&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=150836321&db=edb>

- Ballester, A (2002). "El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula". Depósito legal PM 1838-2002. www.pensamientoestrategico.com.
- Brito F. (1989) *Capacidades, habilidades y hábitos. Una alternativa teórica, metodológica y práctica*. Primer coloquio sobre inteligencia. ISPEJV
- CAF. (2021). Educación en pandemia: ¿un año perdido para América Latina? *banco de Desarrollo de América Latina*, 2.
- Cassany, D., Luna, M & Sanz, G. (2003). *Enseñar Lengua* (9na ed.). Barcelona: Graó.
- Carranza Alcántar, M. (23 de mayo de 2017). *Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes*. *Scielo*, 8(15). 4-10 Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200898
- Cañizares, (2002) *El proceso de formación táctica colectiva desde una perspectiva constructivista*. En A. López, C. Jiménez y R. Aguado (Eds.), *Didáctica del baloncesto en las etapas de formación* (pp.179-209). Madrid: Editores.
- Cecilia Milagros, B. (14 de 26 de 2018). *Juegos tradicionales en el aprendizaje de estudiantes de 5° quinto grado de primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 16, Chimbote- 2018*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41124>
- Contreras Oré, F. (15 de mayo de 2016). *El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/>
- Comenio, J.A., (1998) *Didáctica Magna*, 8ª Edición, Porrúa, 1-133, Ciudad México, México
- Heard Kilpatrick , W. (1965). *la didactica de la Educación*. México: MC Grill.
- Herrera, F., Ramírez, M. I., Roa, J. M., y Herrera, I. (2004). *Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales*. *Revista*

Iberoamericana de Educación, Sección de Investigación, N° 37/2. España. Consultado el 16 de noviembre del 2021, de: <http://www.rieoei.org/investigación/625Herrera.PDF>

Huamán Camillo, J., Iburguen Cueva, F., & Menacho Vargas, I. (4 de mayo de 2020). *Trabajo cooperativo y aprendizaje significativo en Matemática en estudiantes de Lima*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5858/585865676013/>

Hurlock, E. (1982) *Desarrollo psicológico del niño*, Madrid, Ed. del Castillo

Herzberg, F. (1959 Mausner, B. y Snyderman, B. *The motivation to work*. Estados Unidos: John Wiley

Krauss, R. (1990) *Recreation and Leisure in Modern Society*. HarperCollins Publishers (4ª edición).

León Ávila, J. (2020). *Metodologías activas para la enseñanza-aprendizaje en educación inicial: Una experiencia con Golecogami*. Obtenido de <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/401/533>

Londoña Díaz, P., & Pérez Roche, S. (24 de mayo de 2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John f. Kennedy*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislando%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

López Valladares, M. y Finol Finol, A. (2007). *Marco institucional venezolano para la información y capacitación al ciudadano*. En Enlace: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento. (pp. 67-89). Año 4: No. 1, enero-abril 2007, pp. 67-89. disponible en: <http://www.redalyc.org/html/823/82340106/index.html>

Marchioni, M. (2004). *Planificación social y organización de la comunidad. Alternativas avanzadas a la crisis*. Séptima edición. Madrid: editorial Popular.

- Melo Herrera, M. (2020). *Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria*.
<https://www.redalyc.org/journal/270/27060320011/html/>
- McClelland, D. C. (1961) *The achieving society*. Princeton: Van Nostrand Reinhold, 1961.
- Maslow, A. H. (1943) "A theory of human motivation". *Psychological Review* 50: 370-396.
- Mendoza Castillo, L. (2020). *Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia*. Obtenido de En una situación extraordinaria, como la vivida actualmente, los agentes educativos se han visto forzados a aplicar estrategias que les permitan continuar con los eventos de enseñanza-aprendizaje de forma remota; sin embargo, dichas estrategias no son iguales.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/440/44025210/>
- Newman, B & Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. México: Limusa.
- Novak, J.D. (1991). *Ayudar a los alumnos a aprender cómo aprender*. La opinión de un profesor-investigador. *Enseñanza de las Ciencias*, 9, 215-228
- Pasek de Pinto, E. (2015). *Concepciones sobre participación social que poseen los actores educativos y sus implicaciones*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512015000200006
- Piaget, J. (1983). *Aprendizaje significativo*. México : Trillas.
- Piaget, J. (1990) *La formación del símbolo en el niño*, Buenos aires: F.C.E
- Piaget, J. (1994). *La formación del símbolo en el niño*. (J. Gutiérrez, Trad.) Bogotá: Editorial Fondo de Cultura Económica
- Pinzón, Daniel y Zambrano, Adriana. (2010). *Tipos de competencia comunicativa*. http://lacompetenciacomunicativa.blogspot.pe/p/tipos-decompetencia-comunicativa_8966.html

- Petrovski, V. A. (1980) *Psicología General*. Editorial Progreso. Moscú
- Prudencio Alvites, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEl. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, M. (2010). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la Psicología Cognitiva*. Barcelona: Octaedro.
- Rosó, M., y Grinberg, M. (2005). *Proyecto educativo institucional. Acuerdos para hacer escuelas*. Buenos Aires: Editorial Magisterio Río de la Plata.
- Sánchez, M.R., (2012) *Pedagogía y Didáctica*. A Propósito de la Resolución 5436 de 2010. *Educación y Ciencia*, 15, 63 – 72
- Sarle, P. (1999). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades Educativas.
- Silva Ríos, J. (2017). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de aprendizajes significativos en Matemática de secundaria San Martín 2016*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16702>
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección una experiencia llena de sentidos*. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Torres Campos, M. (2002). *EL juego una estrategia importante*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Tuni Pacuri, L., & Ccayahualpa Palomino, E. (2017). *EL juego y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de 5 años I.E 584 Marangani Cuzco*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. *The lego Foundation*, 26. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Urquidi Martín, A., & Tamarit Aznar, C. (2015). *Juegos serios como instrumento facilitador del aprendizaje: evidencia empírica*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045567063>

Vargas Z, O. (1995). *El principio de la educación del niño*. Álbum curso de capacitación de Educación Física. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Vásquez Reyna, L. (2020). *Juegos interactivos en el proceso de aprendizaje del área matemática en 5to primaria en la I.E. Perú – Valladolid - Villa el Salvador*. Obtenido de

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46554>

Villamizar Cañas, M. (g2021). *Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/440/44066178020/44066178020.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: El Juego como Estrategia de Aprendizaje significativo en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada de Lima, Independencia. 2022							
Autora: Phamela Ramirez Huamán y Judith Gallardo Huaman							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia 2022?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es la relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia 2022?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar la relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.</p> <p>Determinar la relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas Existe relación entre la motivación y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.</p> <p>Existe relación entre la participación activa y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022.</p> <p>Existe relación entre la didáctica y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022. .</p>	Variable independiente: El Juego como Estrategia				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Interés • Entusiasmo • Deseo • Atención • Gusto por actividad • Resolución rápida mediante juegos 	1,2,3, 4,5,6	Escala de Likert (1-5) Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo 1-9 Medio 10-15 Alto 16-20
			Participación activa	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en clase • Convoa a los demás • Recuerda la clase • Desarrolla lógicas de procesos • Propone nuevas ideas • Engloba de inicio a fin 	7,8,9, 10,11, 12		
Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Explica de acuerdo a la clase • Realiza actividades conforme a los fines • Seguimiento individual • Orienta a sus pares • Formula conocimientos y experiencias • Usa la creatividad • Realiza procedimientos didácticos de solución • Usa técnicas de estudio 	13,14, 15,16, 17,18, 19,20					
			Variable dependiente: Aprendizaje significativo				
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos			
Resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Soluciona problemas • Repite secuencias • Comparte soluciones • Asocia en varias áreas • Resuelve problemas • Resuelve a tiempo • Elimina juicio crítico-problema • Formula conclusiones • Compara y respeta • Defiende puntos de vista 	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10	Escala de Likert (1-5) Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo 1-9 Medio 10-15 Alto 16-20			
Habilidades comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica habilidades • Usa técnicas • Identifica información oportuna • Valora la información • Expresa de manera clara • Facilidad de hablar con sus pares • Reconoce tiempos y espacios • Respeta signos de puntuación • Interpreta iconos-verbales • Incrementa su vocabulario 	11,12, 13,14, 15,16, 17,18, 19,20					

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

Cuestionario el juego como estrategia

Las opciones de la escala son:

(1) Nunca – (2) casi nunca – (3) a veces – (4) casi siempre– (5) Siempre

Dimensión 1. Motivación		1	2	3	4	5
1	El infante pone mucho interés					
2	El infante se siente entusiasta en las clase					
3	El infante desea que no termine la clase					
4	El infante enfoca toda su atención a lo que dice el profesor					
5	El infante gusta cada actividad propuesta en clase					
6	Resuelve las actividades de maneras rápida por medio del juego					
Dimensión 2. Participación activa						
7	El infante participa de manera activa en el inicio de clase					
8	El infante convoca a sus compañeros en toda actividad de inicio					
9	El infante recuerda las preguntas realizadas al inicio de clases					
10	El infante desarrolla de manera lógica el proceso en clase					
11	El infante propone nuevas ideas en función de la guía docente					
12	El infante participa todos los momentos de la clase hasta el final					
Dimensión 3. Didáctico						
13	Inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella					
14	El infante realiza actividades de acuerdo a los objetivos					
15	El infante realiza un seguimiento individualmente de sus actividades					
16	El infante orienta a sus compañeros para que realice sus actividades correctamente					
17	El infante formula los conocimientos y experiencias para transmitir nuevos contenidos o complementarlos					
18	El infante usa su propia creatividad					
19	El infante da informaciones sobre procedimientos de trabajo en el aula					
20	El infante usa técnicas de búsqueda y estudio					

Cuestionario Aprendizaje significativo

Las opciones de la escala son:

(1) Nunca – (2) casi nunca – (3) a veces – (4) casi siempre– (5) Siempre

Dimensión 1. Resolución de problemas		1	2	3	4	5
1	El infante participa de los juegos propuestos					
2	El infante pide repetir los juegos					
3	El infante comparte los materiales con sus compañeros					
4	El infante asocia los juegos con más de un área					
5	Resuelve problemas ocasionados por su persona.					
6	Resuelve preguntas en un tiempo determinado.					
7	Emite juicios críticos de un problema.					
8	Formula conclusiones de su entorno.					
9	Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).					
10	Defiende su punto de vista.					
Dimensión 2. Habilidades comunicativas						
11	Identifica sus habilidades para comunicarse.					
12	Hace uso de técnicas para comunicarse.					
13	Identifica información adecuada para comunicarse.					
14	Valora la información que se le facilita.					
15	Se expresa de manera clara y oportuna.					
16	Tiene facilidad para expresarse.					
17	Reconoce tiempos y espacios para comunicarse.					
18	Respeta los signos de puntuación para expresarse.					
19	Interpreta textos icono – verbales.					
20	Incrementa palabras nuevas en su vocabulario.					

Anexo 3: Certificados de Validación de instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: MOTIVACION								
1	El infante pone mucho interés	x		x		x		
2	El infante se siente entusiasta en la clase	x		x		x		
3	El infante desea que no termine la clase	x		x		x		
4	El infante enfoca toda su atención a lo que dice el profesor	x		x		x		
5	El infante gusta cada actividad propuesta en clase	x		x		x		
6	Resuelve las actividades de maneras rápida por medio del juego	x		x		x		
DIMENSION 2: PARTICIPACION ACTIVA								
7	El infante participa de manera activa en el inicio de clase	Si	No	Si	No	Si	No	
8	El infante convoca a sus compañeros en toda actividad de inicio	x		x		x		
9	El infante recuerda las preguntas realizadas al inicio de clases	x		x		x		
10	El infante desarrolla de manera lógica el proceso en clase	x		x		x		
11	El infante propone nuevas ideas en función de la guía docente	x		x		x		
12	El infante participa todos los momentos de la clase hasta el final	x		x		x		
DIMENSION 3: DIDACTICO								
13	Inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella	Si	No	Si	No	Si	No	
14	El infante realiza actividades de acuerdo a los objetivos	x		x		x		
15	El infante realiza un seguimiento individualmente de sus actividades	x		x		x		
16	El infante orienta a sus compañeros para que realice sus actividades correctamente	x		x		x		
17	El infante formula los conocimientos y experiencias para transmitir nuevos contenidos o complementarios	x		x		x		
18	El infante usa su propia creatividad	x		x		x		
19	El infante da informaciones sobre procedimientos de trabajo en el aula	x		x		x		
20	El infante usa técnicas de búsqueda y estudio	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LLANOS ABARCA ELMER FEDERICO DNI: 06014055

Especialidad del validador: Metodólogo de investigación

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

22 de Junio del 2021

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: MOTIVACIÓN								
1	El infante pone mucho interés	X		X		X		
2	El infante se siente entusiasmado en la clase	X		X		X		
3	El infante desea que no termine la clase	X		X		X		
4	El infante enfoca toda su atención a lo que dice el profesor	X		X		X		
5	El infante gusta cada actividad propuesta en clase	X		X		X		
6	Resuelve las actividades de maneras rápida por medio del juego	X		X		X		
DIMENSION 2: PARTICIPACION ACTIVA								
7	El infante participa de manera activa en el inicio de clase	X		X		X		
8	El infante convoca a sus compañeros en toda actividad de inicio	X		X		X		
9	El infante recuerda las preguntas realizadas al inicio de clases	X		X		X		
10	El infante desarrolla de manera lógica el proceso en clase	X		X		X		
11	El infante propone nuevas ideas en función de la guía docente	X		X		X		
12	El infante participa todos los momentos de la clase hasta el final	X		X		X		
DIMENSION 3: DIDACTICO								
13	Inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella	X		X		X		
14	El infante realiza actividades de acuerdo a los objetivos	X		X		X		
15	El infante realiza un seguimiento individualmente de sus actividades	X		X		X		
16	El infante orienta a sus compañeros para que realice sus actividades correctamente	X		X		X		
17	El infante formula los conocimientos y experiencias para transmitir nuevos contenidos o complementarlos	X		X		X		
18	El infante usa su propia creatividad	X		X		X		
19	El infante da informaciones sobre procedimientos de trabajo en el aula	X		X		X		
20	El infante usa técnicas de búsqueda y estudio	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: SALDAÑA MAMANI SEGUNDO MANUEL DNI: 44459375

Especialidad del validador: Metodólogo de investigación

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

22 de Junio del 2021



Dr. Manuel S. SALDAÑA MAMANI
CÓDIGO PROFESIONAL 440314

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: MOTIVACION								
1	El infante pone mucho interés	X		X		X		
2	El infante se siente entusiasmado en la clase	X		X		X		
3	El infante desea que no termine la clase	X		X		X		
4	El infante enfoca toda su atención a lo que dice el profesor	X		X		X		
5	El infante gusta cada actividad propuesta en clase	X		X		X		
6	Resuelve las actividades de maneras rápida por medio del juego	X		X		X		
DIMENSION 2: PARTICIPACION ACTIVA								
7	El infante participa de manera activa en el inicio de clase	X		X		X		
8	El infante convoca a sus compañeros en toda actividad de inicio	X		X		X		
9	El infante recuerda las preguntas realizadas al inicio de clases	X		X		X		
10	El infante desarrolla de manera lógica el proceso en clase	X		X		X		
11	El infante propone nuevas ideas en función de la guía docente	X		X		X		
12	El infante participa todos los momentos de la clase hasta el final	X		X		X		
DIMENSION 3: DIDACTICO								
13	Inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella	X		X		X		
14	El infante realiza actividades de acuerdo a los objetivos	X		X		X		
15	El infante realiza un seguimiento individualmente de sus actividades	X		X		X		
16	El infante orienta a sus compañeros para que realice sus actividades correctamente	X		X		X		
17	El infante formula los conocimientos y experiencias para transmitir nuevos contenidos o complementarlos	X		X		X		
18	El infante usa su propia creatividad	X		X		X		
19	El infante da informaciones sobre procedimientos de trabajo en el aula	X		X		X		
20	El infante usa técnicas de búsqueda y estudio	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: FLORIAN CACHAY AUREA ELIZABETH DNI: 06173505

Especialidad del validador: Medicina interna

22 de Junio del 2021

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

Mg. Aurea E. FLORIAN CACHAY
DNI: 06173505
CPE: 090373

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS								
1	El infante participa de los juegos propuestos	X		X		X		
2	El infante pide repetir los juegos	X		X		X		
3	El infante comparte los materiales con sus compañeros	X		X		X		
4	El infante asocia los juegos con más de un área	X		X		X		
5	Resuelve problemas ocasionados por su persona.	X		X		X		
6	Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	X		X		X		
7	Emitte juicios críticos de un problema.	X		X		X		
8	Formula conclusiones de su entorno	X		X		X		
9	Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	X		X		X		
10	Defiende su punto de vista.	X		X		X		
DIMENSION 2: HABILIDADES COMUNICATIVAS								
11	Identifica sus habilidades para comunicarse.	X		X		X		
12	Hace uso de técnicas para comunicarse.	X		X		X		
13	Identifica información adecuada para comunicarse.	X		X		X		
14	Valora la información que se le facilita.	X		X		X		
15	Se expresa de manera clara y oportuna.	X		X		X		
16	Tiene facilidad para expresarse	X		X		X		
17	Reconoce tiempos y espacios para comunicarse.	X		X		X		
18	Respeto los signos de puntuación para expresarse.	X		X		X		
19	Interpreta textos icono – verbales.	X		X		X		
20	Incrementa palabras nuevas en su vocabulario.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: HUYHUA TORRES FLORENCIO AGABIO DNI: 08376576
 Especialidad del validador: Medicina interna

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

22 de Junio del 2021


 Mg. Florencia HUYHUA TORRES
 DNI Nº 08376576
 CPPE: 090178

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
DIMENSION 1: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS								
1	El infante participa de los juegos propuestos	X		X		X		
2	El infante pide repetir los juegos	X		X		X		
3	El infante comparte los materiales con sus compañeros	X		X		X		
4	El infante asocia los juegos con más de un área	X		X		X		
5	Resuelve problemas ocasionados por su persona.	X		X		X		
6	Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	X		X		X		
7	Emitte juicios críticos de un problema.	X		X		X		
8	Formula conclusiones de su entorno.	X		X		X		
9	Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	X		X		X		
10	Defiende su punto de vista.	X		X		X		
DIMENSION 2: HABILIDADES COMUNICATIVAS								
11	Identifica sus habilidades para comunicarse.	SI	No	SI	No	SI	No	
12	Hace uso de técnicas para comunicarse.	X		X		X		
13	Identifica información adecuada para comunicarse.	X		X		X		
14	Valora la información que se le facilita.	X		X		X		
15	Se expresa de manera clara y oportuna.	X		X		X		
16	Tiene facilidad para expresarse.	X		X		X		
17	Reconoce tiempos y espacios para comunicarse.	X		X		X		
18	Respeto los signos de puntuación para expresarse.	X		X		X		
19	Interpreta textos icono – verbales.	X		X		X		
20	Incrementa palabras nuevas en su vocabulario.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr/ Mg: NICASIO GONZALES SABINA YEANETTE** **DNI: 07526281**

Especialidad del validador: **Medico general**

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

22 de junio del 2021



Dra. Sabina YEANETTE GONZALES
 DNI N° 07526281
 CPPE: 090180

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias	
		Si	No	Si	No	Si	No		
DIMENSION 1: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS									
1	El infante participa de los juegos propuestos	x		x		x			
2	El infante pide repetir los juegos	x		x		x			
3	El infante comparte los materiales con sus compañeros	x		x		x			
4	El infante asocia los juegos con más de un área	x		x		x			
5	Resuelve problemas ocasionados por su persona.	x		x		x			
6	Resuelve preguntas en un tiempo determinado.	x		x		x			
7	Emita juicios críticos de un problema.	x		x		x			
8	Formula conclusiones de su entorno.	x		x		x			
9	Compara y respeta las opiniones de sus compañeros(as).	x		x		x			
10	Defiende su punto de vista.	x		x		x			
DIMENSION 2: HABILIDADES COMUNICATIVAS									
11	Identifica sus habilidades para comunicarse.	x		x		x			
12	Hace uso de técnicas para comunicarse.	x		x		x			
13	Identifica información adecuada para comunicarse.	x		x		x			
14	Valora la información que se le facilita.	x		x		x			
15	Se expresa de manera clara y oportuna.	x		x		x			
16	Tiene facilidad para expresarse.	x		x		x			
17	Reconoce tiempos y espacios para comunicarse.	x		x		x			
18	Respeto los signos de puntuación para expresarse.	x		x		x			
19	Interpreta textos icono – verbales.	x		x		x			
20	Incrementa palabras nuevas en su vocabulario.	x		x		x			

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LLANOS ABARCA ELMER FEDERICO DNI: 06014055

Especialidad del validador: Metodólogo de investigación

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

22 de Junio del 2021



Dr. Elmer F. LLANOS ABARCA
 DNI: 06014055

Firma del Experto Informante.

CONSENTIMIENTO INFORMADO EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN DEL CIE-VRI

Instituciones : Universidad Cesar Vallejo
Investigadores : Ramírez Huaman, Phemeila - Gallardo Huaman, Judith

Título : [El Juego como Estrategia de Aprendizaje significativo en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada de Lima, Independencia, 2022](#)

Propósito del Estudio: Estamos invitando a usted a participar en un estudio llamado: "El Juego como Estrategia de Aprendizaje significativo en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada de Lima, Independencia, 2022". Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad "Cesar Vallejo". Su ejecución ayudará/permitirá a realizar las entrevistas.

Procedimientos:

Si Usted decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

- Ingresaremos a las aulas

La entrevista/encuesta puede demorar unos 45 minutos y (según corresponda añadir a detalle). Los resultados de la/los niños se le entregaran a Usted en forma Individual o almacenaran respetando la confidencialidad y el anonimato.

Riesgos:

Su participación en el estudio puede afectar si surge algún fenómeno propio de la dinámica de la naturaleza (terremoto, erupción volcánica, inundación, vendaval, tornado o huracán), actividades humanas voluntarias (como un enfrentamiento armado, la presencia de minas antipersonas en el camino a la escuela o en su vecindad, el expendio de drogas) o de actividades involuntarias (como un accidente dentro de la misma escuela o en su vecindad).

Beneficios:

Usted se beneficiará ya que apoyaremos en realizar charlas con los familiares de las cuales consiste en tener una reunión con todos los miembros de la familia creando un espacio de diálogo y de escucha activa en el que todos los participantes se sientan escuchados y valorados tanto en sus emociones como en sus propuestas para resolver los problemas

Costos e incentivos

Usted no deberá pagar nada por la participación. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni medicamentos a cambio de su participación.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de Usted. Sus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio.

Derechos del entrevistado:

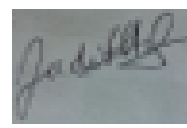
Si usted se siente incómodo durante las entrevistas, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin perjuicio alguno. Si tiene alguna inquietud y/o ~~problema~~, no dude en preguntar al personal del estudio. Puede comunicarse con Huelta Acha, ~~Dora~~ Mariela 982871152 y/o el Comité que validó el presente estudio, Huelta Acha, ~~Dora~~ Mariela

CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo que cosas pueden pasar si participo en el proyecto, también entiendo que puedo decidir no participar, aunque yo heya aceptada y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.



Participante
Nombres: ~~Sonia Hernandez Hidalgo~~
DNI: 98603073



Investigador
Nombres: Ramírez Huaman, Phemeila -
Gallardo Huaman, Judith
DNI: 76600670

Versión: Fecha: 03/06/2022

Anexo 4: Base de datos

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

ENCUESTADO	MOTIVACIÓN					PARTICIPACIÓN ACTIVA							D1								V1D1	V1D2	V1D3	V1
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20				
1	1	3	4	2	4	2	3	2	1	2	1	2	4	1	1	4	4	1	1	4	16	11	20	47
2	1	2	3	1	3	1	5	2	3	4	3	4	5	1	2	3	5	1	2	3	11	21	22	54
3	4	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	4	4	2	1	4	4	9	9	22	40
4	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	4	8	8	14	30
5	1	2	3	1	3	1	3	1	1	2	1	2	4	1	4	3	4	1	4	3	11	10	24	45
6	4	1	1	1	1	1	5	2	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	9	21	32	62
7	1	2	2	4	2	4	2	3	1	1	1	1	2	5	1	2	2	5	1	2	15	9	20	44
8	1	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	10	9	10	29
9	1	2	3	1	3	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	11	14	20	45
10	4	1	1	1	1	1	5	4	1	2	1	2	1	1	2	4	1	1	2	4	9	15	16	40
11	5	3	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	20	17	26	63
12	1	2	3	1	3	1	2	3	1	4	1	4	3	1	4	3	3	1	4	3	11	15	22	48
13	4	1	1	1	1	1	4	2	3	1	3	1	4	3	1	4	4	3	1	4	9	14	24	47
14	4	2	2	4	2	4	5	3	4	2	4	2	2	1	3	4	2	1	3	4	18	20	20	58
15	1	1	2	5	2	5	1	2	3	1	3	1	4	4	2	2	4	4	2	2	16	11	24	51
16	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	1	2	7	9	14	30
17	1	2	4	5	4	5	4	2	2	4	2	4	3	1	4	1	3	1	4	1	21	18	18	57
18	3	4	6	4	6	4	5	3	4	2	4	2	4	3	1	1	4	3	1	1	27	20	18	65
19	1	1	2	5	2	5	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	3	2	16	6	16	38
20	5	2	2	1	2	1	2	3	4	4	4	4	5	4	5	2	5	4	5	2	13	21	32	66
21	5	3	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	20	17	26	63

22	1	2	3	1	3	1	2	3	1	4	1	4	3	1	4	3	3	1	4	3	11	15	22	48
23	4	1	5	5	5	5	4	2	3	1	3	1	4	3	1	4	4	3	1	4	25	14	24	63
24	4	2	2	4	2	4	5	3	4	2	4	2	2	1	3	4	2	1	3	4	18	20	20	58
25	1	1	2	5	2	5	5	2	3	1	3	1	4	4	2	2	4	4	2	2	16	15	24	55
26	2	1	1	5	1	5	4	1	1	1	1	1	3	3	3	2	3	3	3	2	15	9	22	46
27	1	2	4	5	4	5	4	2	2	4	2	4	3	1	4	1	3	1	4	1	21	18	18	57
28	3	4	6	4	6	4	5	3	4	2	4	2	4	3	5	1	4	3	5	1	27	20	26	73
29	1	1	2	5	2	5	2	2	5	5	5	5	1	2	3	2	1	2	3	2	16	24	16	56
30	5	2	2	5	2	5	2	3	4	4	4	4	5	4	5	2	5	4	5	2	21	21	32	74
31	5	3	4	2	4	2	3	2	1	2	1	2	4	5	1	4	4	5	1	4	20	11	28	59
32	1	2	3	5	3	5	4	4	3	4	3	4	5	4	2	3	5	4	2	3	19	22	28	69
33	4	5	5	5	5	5	2	3	4	4	4	4	2	5	4	4	2	5	4	4	29	21	30	80
34	5	3	4	2	4	2	5	4	2	4	2	4	4	5	5	4	4	5	5	4	20	21	36	77
35	4	2	3	5	3	5	3	4	5	2	5	2	4	5	4	3	4	5	4	3	22	21	32	75
36	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	26	23	32	81
37	4	2	2	4	2	4	4	3	5	4	5	4	2	5	4	2	2	5	4	2	18	25	26	69
38	5	3	4	2	4	2	4	2	2	5	2	5	5	4	2	4	5	4	2	4	20	20	30	70
39	4	2	3	5	3	5	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	22	14	20	56
40	4	5	5	5	5	5	5	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	29	21	28	78
41	5	3	4	5	4	5	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	26	21	26	73
42	5	2	3	5	3	5	2	3	5	4	5	4	3	5	5	3	3	5	5	3	23	23	32	78
43	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	3	5	4	29	28	32	89
44	4	2	5	4	5	4	5	5	4	2	4	2	2	5	3	4	2	5	3	4	24	22	28	74
45	5	5	2	5	2	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	24	27	36	87
46	1	1	2	4	4	1	1	1	4	1	1	1	2	4	4	1	1	1	4	1	13	9	18	40
47	3	3	3	4	5	3	4	2	5	3	3	3	3	4	5	3	4	2	5	3	21	20	29	70
48	3	1	4	3	1	2	3	1	1	2	3	1	4	3	1	2	3	1	1	2	14	11	17	42

49	4	3	1	4	4	1	1	1	4	1	4	3	1	4	4	1	1	1	4	1	17	14	17	48
50	2	1	3	4	4	2	2	4	4	2	2	1	3	4	4	2	2	4	4	2	16	15	25	56
51	4	4	2	2	1	1	2	5	1	1	4	4	2	2	1	1	2	5	1	1	14	17	15	46
52	1	3	1	2	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	2	1	1	1	2	1	10	9	11	30
53	3	1	4	1	1	2	4	5	1	2	3	1	4	1	1	2	4	5	1	2	12	16	20	48
54	4	3	1	1	3	4	6	4	3	4	4	3	1	1	3	4	6	4	3	4	16	24	26	66
55	1	2	3	2	1	1	2	5	1	1	1	2	3	2	1	1	2	5	1	1	10	12	16	38
56	5	4	5	2	5	2	2	1	5	2	5	4	5	2	5	2	2	1	5	2	23	19	24	66
57	4	1	1	4	1	3	4	2	1	3	4	1	1	4	1	3	4	2	1	3	14	15	19	48
58	5	1	2	3	1	2	3	1	1	2	5	1	2	3	1	2	3	1	1	2	14	13	15	42
59	2	1	4	4	4	1	1	1	4	1	2	1	4	4	4	1	1	1	4	1	16	10	20	46
60	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	11	8	15	34
61	4	1	4	3	1	2	3	1	1	2	4	1	4	3	1	2	3	1	1	2	15	12	17	44
62	5	4	3	4	4	1	1	1	4	1	5	4	3	4	4	1	1	1	4	1	21	16	19	56
63	2	5	1	2	1	2	2	4	1	2	2	5	1	2	1	2	2	4	1	2	13	16	15	44
64	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	9	9	14	32
65	2	3	2	3	1	2	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	1	1	2	13	12	15	40
66	1	1	2	4	4	1	1	1	4	1	1	1	2	4	4	1	1	1	4	1	13	9	18	40
67	5	4	5	2	5	2	2	5	5	2	5	4	5	2	5	2	2	5	5	2	23	23	28	74
68	4	5	1	4	5	3	4	2	5	3	4	5	1	4	5	3	4	2	5	3	22	23	27	72
69	5	4	2	3	1	2	3	5	1	2	5	4	2	3	1	2	3	5	1	2	17	20	19	56
70	2	5	4	4	4	5	5	5	4	5	2	5	4	4	4	5	5	5	4	5	24	26	36	86
71	4	5	5	4	5	3	4	2	5	3	4	5	5	4	5	3	4	2	5	3	26	23	31	80
72	4	5	4	3	4	2	3	5	4	2	4	5	4	3	4	2	3	5	4	2	22	23	27	72
73	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	24	26	32	82
74	2	5	4	2	4	2	2	4	4	2	2	5	4	2	4	2	2	4	4	2	19	19	24	62
75	5	4	2	4	5	3	4	2	5	3	5	4	2	4	5	3	4	2	5	3	23	23	28	74

76	2	3	2	3	4	2	3	5	4	2	2	3	2	3	4	2	3	5	4	2	16	19	25	60
77	4	1	1	4	1	3	4	2	1	3	4	1	1	4	1	3	4	2	1	3	14	15	19	48
78	5	1	2	3	1	2	3	1	1	2	5	1	2	3	1	2	3	1	1	2	14	13	15	42
79	2	1	4	4	4	1	1	1	4	1	2	1	4	4	4	1	1	1	4	1	16	10	20	46
80	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	11	8	15	34

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ENCUESTADO

	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS										HABILIDADES COMUNICATIVAS										V2D1	V2D2	V2
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			
1	4	1	1	4	1	3	4	2	1	3	4	1	1	4	1	3	4	2	1	3	24	24	48
2	5	1	2	3	1	2	3	1	1	2	5	1	2	3	1	2	3	1	1	2	21	21	42
3	2	1	4	4	4	1	1	1	4	1	2	1	4	4	4	1	1	1	4	1	23	23	46
4	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	1	1	1	4	1	3	1	1	1	3	17	17	34
5	4	1	4	3	1	2	3	1	1	2	4	1	4	3	1	2	3	1	1	2	22	22	44
6	5	4	3	4	4	1	1	1	4	1	5	4	3	4	4	1	1	1	4	1	28	28	56
7	2	5	1	2	1	2	2	4	1	2	2	5	1	2	1	2	2	4	1	2	22	22	44
8	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	16	16	32
9	2	3	2	3	1	2	3	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	1	1	2	20	20	40
10	1	1	2	4	4	1	1	1	4	1	1	1	2	4	4	1	1	1	4	1	20	20	40
11	3	3	3	4	5	3	4	2	5	3	3	3	3	4	5	3	4	2	5	3	35	35	70
12	3	1	4	3	1	2	3	1	1	2	3	1	4	3	1	2	3	1	1	2	21	21	42
13	4	3	1	4	4	1	1	1	4	1	4	3	1	4	4	1	1	1	4	1	24	24	48
14	2	1	3	4	4	2	2	4	4	2	2	1	3	4	4	2	2	4	4	2	28	28	56
15	4	4	2	2	1	1	2	5	1	1	4	4	2	2	1	1	2	5	1	1	23	23	46
16	1	3	1	2	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	2	1	1	1	2	1	15	15	30
17	3	1	4	1	1	2	4	5	1	2	3	1	4	1	1	2	4	5	1	2	24	24	48
18	4	3	1	1	3	4	6	4	3	4	4	3	1	1	3	4	6	4	3	4	33	33	66
19	1	2	3	2	1	1	2	5	1	1	1	2	3	2	1	1	2	5	1	1	19	19	38
20	5	4	5	2	5	2	2	1	5	2	5	4	5	2	5	2	2	1	5	2	33	33	66
21	3	3	3	4	5	3	4	2	5	3	3	3	3	4	5	3	4	2	5	3	35	35	70
22	3	1	4	3	1	2	3	1	1	2	3	1	4	3	1	2	3	1	1	2	21	21	42

23	4	3	1	4	4	1	5	5	4	1	4	3	1	4	4	1	5	5	4	1	32	32	64
24	2	1	3	4	4	2	2	4	4	2	2	1	3	4	4	2	2	4	4	2	28	28	56
25	4	4	2	2	1	1	2	5	1	1	4	4	2	2	1	1	2	5	1	1	23	23	46
26	3	3	3	2	2	1	1	5	2	1	3	3	3	2	2	1	1	5	2	1	23	23	46
27	3	1	4	1	1	2	4	5	1	2	3	1	4	1	1	2	4	5	1	2	24	24	48
28	4	3	5	1	3	4	6	4	3	4	4	3	5	1	3	4	6	4	3	4	37	37	74
29	1	2	3	2	1	1	2	5	1	1	1	2	3	2	1	1	2	5	1	1	19	19	38
30	5	4	5	2	5	2	2	5	5	2	5	4	5	2	5	2	2	5	5	2	37	37	74
31	4	5	1	4	5	3	4	2	5	3	4	5	1	4	5	3	4	2	5	3	36	36	72
32	5	4	2	3	1	2	3	5	1	2	5	4	2	3	1	2	3	5	1	2	28	28	56
33	2	5	4	4	4	5	5	5	4	5	2	5	4	4	4	5	5	5	4	5	43	43	86
34	4	5	5	4	5	3	4	2	5	3	4	5	5	4	5	3	4	2	5	3	40	40	80
35	4	5	4	3	4	2	3	5	4	2	4	5	4	3	4	2	3	5	4	2	36	36	72
36	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	41	41	82
37	2	5	4	2	4	2	2	4	4	2	2	5	4	2	4	2	2	4	4	2	31	31	62
38	5	4	2	4	5	3	4	2	5	3	5	4	2	4	5	3	4	2	5	3	37	37	74
39	2	3	2	3	4	2	3	5	4	2	2	3	2	3	4	2	3	5	4	2	30	30	60
40	4	4	2	4	4	5	5	5	4	5	4	4	2	4	4	5	5	5	4	5	42	42	84
41	3	3	3	4	5	3	4	5	5	3	3	3	3	4	5	3	4	5	5	3	38	38	76
42	3	5	5	3	5	2	3	5	5	2	3	5	5	3	5	2	3	5	5	2	38	38	76
43	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	44	44	88
44	2	5	3	4	4	2	5	4	4	2	2	5	3	4	4	2	5	4	4	2	35	35	70
45	5	4	4	5	5	5	2	5	5	5	5	4	4	5	5	5	2	5	5	5	45	45	90
46	1	3	4	2	4	2	3	2	1	2	1	2	4	1	1	4	4	1	1	4	24	23	47
47	1	2	3	1	3	1	5	2	3	4	3	4	5	1	2	3	5	1	2	3	25	29	54
48	4	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	4	4	2	1	4	4	16	24	40
49	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	4	13	17	30

50	1	2	3	1	3	1	3	1	1	2	1	2	4	1	4	3	4	1	4	3	18	27	45
51	4	1	1	1	1	1	5	2	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	23	39	62
52	1	2	2	4	2	4	2	3	1	1	1	1	2	5	1	2	2	5	1	2	22	22	44
53	1	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	16	13	29
54	1	2	3	1	3	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	20	25	45
55	4	1	1	1	1	1	5	4	1	2	1	2	1	1	2	4	1	1	2	4	21	19	40
56	5	2	2	1	2	1	2	3	4	4	4	4	5	4	5	2	5	4	5	2	26	40	66
57	5	3	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	31	32	63
58	1	2	3	1	3	1	2	3	1	4	1	4	3	1	4	3	3	1	4	3	21	27	48
59	4	1	5	5	5	5	4	2	3	1	3	1	4	3	1	4	4	3	1	4	35	28	63
60	4	2	2	4	2	4	5	3	4	2	4	2	2	1	3	4	2	1	3	4	32	26	58
61	1	1	2	5	2	5	5	2	3	1	3	1	4	4	2	2	4	4	2	2	27	28	55
62	2	1	1	5	1	5	4	1	1	1	1	1	3	3	3	2	3	3	3	2	22	24	46
63	1	2	4	5	4	5	4	2	2	4	2	4	3	1	4	1	3	1	4	1	33	24	57
64	3	4	6	4	6	4	5	3	4	2	4	2	4	3	5	1	4	3	5	1	41	32	73
65	1	1	2	5	2	5	2	2	5	5	5	5	1	2	3	2	1	2	3	2	30	26	56
66	4	1	1	1	1	1	5	4	1	2	1	2	1	1	2	4	1	1	2	4	21	19	40
67	5	3	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	31	32	63
68	1	2	3	1	3	1	2	3	1	4	1	4	3	1	4	3	3	1	4	3	21	27	48
69	4	1	1	1	1	1	4	2	3	1	3	1	4	3	1	4	4	3	1	4	19	28	47
70	4	2	2	4	2	4	5	3	4	2	4	2	2	1	3	4	2	1	3	4	32	26	58
71	1	1	2	5	2	5	1	2	3	1	3	1	4	4	2	2	4	4	2	2	23	28	51
72	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	3	1	2	14	16	30
73	1	2	4	5	4	5	4	2	2	4	2	4	3	1	4	1	3	1	4	1	33	24	57
74	3	4	6	4	6	4	5	3	4	2	4	2	4	3	1	1	4	3	1	1	41	24	65
75	1	1	2	5	2	5	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	2	3	2	20	18	38
76	5	2	2	5	2	5	2	3	4	4	4	4	5	4	5	2	5	4	5	2	34	40	74

77	5	3	4	2	4	2	3	2	1	2	1	2	4	5	1	4	4	5	1	4	28	31	59
78	1	2	3	5	3	5	4	4	3	4	3	4	5	4	2	3	5	4	2	3	34	35	69
79	4	5	5	5	5	5	2	3	4	4	4	4	2	5	4	4	2	5	4	4	42	38	80
80	5	3	4	2	4	2	5	4	2	4	2	4	4	5	5	4	4	5	5	4	35	42	77



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HUAITA ACHA DELSI MARIELA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "El Juego como Estrategia de Aprendizaje significativo en niños de 4 años de una Institución Educativa Privada, Independencia, 2022", cuyos autores son GALLARDO HUAMAN JUDITH, RAMIREZ HUAMAN PHAMELA MARIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 01 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HUAITA ACHA DELSI MARIELA DNI: 08876743 ORCID: 0000-0001-8131-624X	Firmado electrónicamente por: DHUAITAA el 16-07- 2022 22:06:59

Código documento Trilce: TRI - 0316189