



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de
una institución educativa pública de Villa María
del Triunfo - 2024**

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

AUTORA:

Murayari Jacinto, Dora Jesus (orcid.org/0009-0002-9952-6418)

ASESORES:

Dra. Mendoza Retamozo, Noemí (orcid.org/0000-0002-5871-3471)

Mtra. Alza Salvatierra, María Soledad (orcid.org/0000-0001-7639-1886)

Dra. Silva Narvaste Bertha (orcid.org/0000-0002-2926-6027)

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

2024

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mi hija que, a pesar de su edad, mostro su apoyo, comprensión y paciencia en todo momento, se lo dedico porque sé que, igual que a mí fue difícil para ella dejar de lado algunos momentos de compartir juntas, ya que tenía que trabajar en la investigación. Por su amor y respeto a mis metas doy gracias y dedico este trabajo a mi hija.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a en primer lugar a Dios por darme la fuerza y iluminación en todo este tiempo, a los profesores de la universidad que con su profesionalismo, experiencia y enseñanza aportaron mucho en este camino de la maestría por su dedicación comprensión. De manera muy especial agradezco a la Dra. Noemi Mendoza Retamoso, por su enseñanza incondicional en la investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDOZA RETAMOZO NOEMI, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2024", cuyo autor es MURAYARI JACINTO DORA JESUS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 24 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDOZA RETAMOZO NOEMI DNI: 23271871 ORCID: 0000-0003-1865-0338	Firmado electrónicamente por: NMENDOZA el 10- 01-2024 21:16:44

Código documento Trilce: TRI - 0707857



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MURAYARI JACINTO DORA JESUS estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
MURAYARI JACINTO DORA JESUS : 43241494 ORCID: 0009-0002-9952-6418	Firmado electrónicamente por: DMURAYARIJ el 17-02- 2024 22:25:28

Código documento Trilce: INV - 1503089



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Procedimientos	21
3.6. Métodos de análisis de datos	21
3.7. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	39
Referencias	40
Anexos	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Resultados descriptivos de la variable Actividad lúdica y sus dimensiones	24
Tabla 2	Resultados descriptivos de la variable Aprendizaje significativo y sus dimensiones	26
Tabla 3	Resultados de la correlación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo	28
Tabla 4	Resultados de la correlación entre imaginación y aprendizaje significativo	29
Tabla 5	Resultados de la correlación entre expresión y aprendizaje significativo	30
Tabla 6	Resultados de la correlación entre desarrollo y aprendizaje significativo	31
Tabla 7	Operacionalización de la variables	49
Tabla 8	Consolidado de evaluación de expertos	55
Tabla 9	Análisis de confiabilidad	103

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Interpretación de la correlación Tau-b de Kendall

106

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023. El estudio se realizó siguiendo la ruta cuantitativa de investigación, mediante la aplicación del diseño no experimental, de corte transversal, correlacional simple.

La muestra de estudio estuvo conformada por 80 niños de nivel inicial de la institución educativa en estudio. Mediante la técnica de la encuesta se realizó la recolección de los datos para la medición de las variables, utilizando dos cuestionarios estandarizados confiables y debidamente validados por juicio de expertos. Los resultados de los cálculos realizados mediante la prueba de Tau-b de Kendall indican un nivel de significancia calculado igual a $0.000 < 0.05$, comprobándose que existe una relación significativa entre las variables. Asimismo, el coeficiente calculado τ de 0.497 indica una correlación media entre las variables. Concluyendo que, la actividad lúdica y aprendizaje significativo se relacionan significativamente en un grado moderado, es decir que un incremento en las actividades lúdicas de los niños, representan un incremento en su aprendizaje significativo.

Palabras clave: Actividad lúdica, aprendizaje significativo, educación inicial.

ABSTRACT

The main objective of this research work was to determine the relationship between recreational activity and meaningful learning in preschool children of a public educational institution in Villa María del Triunfo - 2023. The study was carried out following the quantitative research route, through the application non-experimental, cross-sectional, simple correlational design.

The study sample was made up of 80 initial level children from the educational institution under study. Using the survey technique, data were collected for the measurement of the variables, using two reliable standardized questionnaires duly validated by expert judgment. The results of the calculations carried out using Kendall's Tau-b test indicate a calculated significance level equal to $0.000 < 0.05$, proving that there is a significant relationship between the variables. Likewise, the calculated coefficient τ of 0.497 indicates a medium correlation between the variables. Concluding that, playful activity and meaningful learning are significantly related to a moderate degree, that is, an increase in children's playful activities represents an increase in their meaningful learning.

Keywords: Playful activity, meaningful learning, initial education.

I. INTRODUCCIÓN

La problemática internacional en torno a la importancia del juego y el aprendizaje significativo en la etapa preescolar se centra en cómo estos elementos contribuyen al desarrollo integral de los infantes. Las experiencias lúdicas se destacan como herramientas clave para impulsar un aprendizaje significativo y enriquecedor, desempeñando un papel crucial en el progreso físico, psicológico, comunicativo y emocional de los niños (Candela & Benavides, 2020).

En una perspectiva global, diversas entidades importantes entre las cuales se encuentran el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el Banco Mundial (BM), y UNICEF han sido claves para garantizar y fortalecer la educación inicial. Estas instituciones promueven la actividad lúdica, su involucramiento en la educación inicial sugiere un reconocimiento implícito de la relevancia de la elaboración de estrategias pedagógicas para lograr que los niños alcancen un desarrollo integral. Estos organismos intervienen en políticas y financiamientos que benefician la educación inicial de niños, priorizando la calidad en la educación temprana en atención de una problemática económica y social de los países miembros. Brindan soporte ante las necesidades de centros de atención infantil, guarderías y estancias, enfocando en la calidad de las interacciones para promover el desarrollo integral infantil. UNICEF por su parte colabora en el avance de tácticas y estrategias para la atención de niñas y niños en la primera infancia, trabajando en colaboración con instituciones gubernamentales en varios estados para enfrentar desafíos como la desnutrición, mediante la focalización de programas de alimentación y apoyo alimentario (Gobierno de México, 2021).

En Perú, la discusión sobre el juego y el aprendizaje con significado en la etapa preescolar se enfoca en evaluar el impacto de las actividades lúdicas en la educación temprana, considerándolas vitales para el crecimiento integral de los niños. El Ministerio de Educación peruano muestra un interés especial en los conocimientos adquiridos en esta fase educativa, investigando la conexión entre el juego y el aprendizaje significativo. Los hallazgos revelan que una amplia mayoría de los niños alcanza un aprendizaje enriquecedor a través de actividades lúdicas.

La problemática en Perú respecto al juego y el aprendizaje significativo en la etapa preescolar se enfoca en evaluar el impacto de las actividades lúdicas en la

educación temprana, considerándolas vitales para su crecimiento integral. Es de un interés particular para el Ministerio de Educación (Minedu) los logros de los aprendizajes obtenidos en la educación inicial, y se interesa en estudiar como la actividad lúdica se vincula con el aprendizaje significativo. En el contexto de la educación inicial se identifican deficiencias y lagunas en todos los niveles educativos en Perú, promoviendo una enseñanza de calidad donde el juego se considera fundamental para el fortalecimiento de capacidades en la primera infancia.

En un plano más amplio, UNICEF ha advertido que Perú está atravesando una crisis educativa sin precedentes, instando a diferentes sectores del país a priorizar esta situación mediante un Pacto por la Educación, lo que implica una atención especial a la educación básica, y posiblemente, la incorporación de estrategias pedagógicas lúdicas como acciones necesarias para asegurar la calidad de la educación (Unicef, 2022). Las recomendaciones y advertencias de organismos internacionales como UNICEF y UNESCO, y las medidas vertidas por el Ministerio de Educación del Perú reflejan una conciencia sobre la importancia de la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en la educación de niños, aunque aún existen desafíos por enfrentar para garantizar una educación de calidad que integre estas estrategias pedagógicas de manera efectiva.

Esta investigación se desarrolló en un establecimiento educativo situado en Villa María del Triunfo, una entidad pública que acoge a 279 estudiantes en el nivel inicial, con un cuerpo docente compuesto por 8 profesionales. Se detecta una que los recursos materiales destinados a las actividades lúdicas no son suficientes para cubrir las necesidades educativas de los niños. La falta de juegos, juguetes, y equipamiento deportivo y recreativo adecuados obstaculiza la realización de procedimientos y tácticas que estimulen el aprendizaje significativo de los educandos. Además, se percibe una tendencia hacia un modelo educativo centrado en la transmisión de conocimientos teóricos, con una notable exigencia en cuanto al rendimiento académico. Asimismo, se encontró que el personal docente requiere de una preparación que les permita diseñar estrategias lúdicas a nivel de currículo que aseguren el aprendizaje significativo.

Frente a esta realidad, se formula el problema general siguiente: ¿Cuál es la relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023? De forma específica se enunciaron problemas según las dimensiones de la actividad lúdica, que fueron: ¿Cuál es la relación entre imaginación, expresión y desarrollo, y la variable aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023?

Este estudio se justifica según criterios teóricos porque se ha conformado el fundamento teórico de la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en niños de nivel inicial que respaldan el presente estudio. Asimismo, posee justificación práctica reflejada en el hecho que los resultados conforman un insumo importante en la toma de decisiones para el logro de los aprendizajes de los estudiantes mediante la actividad lúdica. En lo que respecta a su importancia metodológica, en este estudio han diseñado instrumentos para recolectar los datos de la muestra, previamente sometidos a prueba de validación y confiabilidad que aseguraron su aplicabilidad constituyen una fuente de consulta para investigaciones.

En el presente estudio se han considerado los siguientes objetivos para dar respuesta a las preguntas formuladas, a nivel general, se planteó: Determinar la relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo -,2023. En tanto que a nivel específico, se plantearon: Determinar la relación entre imaginación, expresión y desarrollo, y la variable aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023.

Así también se plantearon las inferencias, a nivel general: Existe una relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023. En tanto, las hipótesis específicas que se plantean en torno a las dimensiones son: Existe una relación entre imaginación, expresión y desarrollo, y la variable aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023.

II. MARCO TEÓRICO

El marco teórico se basa en diversos enfoques teóricos y metodológicos que destacan la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral y el aprendizaje de los niños.

Entre los estudios que corroboran la importancia de las actividades lúdicas en estimular el aprendizaje significativo en niños en el nivel inicial, en el contexto **internacional** se encontraron los aportes de Alvear et al. (2023) estudiaron las actividades lúdicas y didácticas que capturan el interés de los niños y catalizan su participación activa e incentivar el aprendizaje desde temprana edad. La metodología empleada fundamentada en un diseño no experimental, con una población específica. Los hallazgos revelaron una convergencia en los aportes de los autores revisados, todos resaltaban la importancia del juego como herramienta esencial para fomentar el desarrollo cognitivo y fortalecer diversas habilidades en los niños en etapas iniciales de formación. Concluyeron que es necesario que los docentes integren adecuadamente la metodología juego-trabajo en el aula. Esto implica seleccionar y utilizar juegos que sean atractivos y motivadores para los niños y niñas, y que simultáneamente les permitan fortalecer una variedad de habilidades que serán fundamentales para su aprendizaje futuro.

Asimismo, Parker et al. (2022) afirmaron que el aprendizaje a través del juego en la escuela puede fomentar habilidades cognitivas, sociales, emocionales, creativas y físicas en los niños. Se percibe una escasez de evidencia y orientación práctica sobre cómo el aprendizaje a través del juego puede ser efectivamente implementado en el contexto escolar formal, y las condiciones que respaldan su éxito. Los autores identifican cuatro desafíos primordiales que subyacen a la considerable brecha entre la política educativa y la práctica, y proponen un marco útil que aborda estos desafíos a través de un lenguaje y estructura comunes para implementar el aprendizaje a través del juego. Metodológicamente, el documento se basa en una revisión exhaustiva de estudios empíricos y teorías pedagógicas, con el objetivo de construir una comprensión robusta sobre cómo el juego puede ser instrumentalizado para enriquecer el proceso educativo. Concluyen, que es necesario una reconsideración profunda de cómo las políticas y prácticas

educativas pueden ser reconfiguradas para incorporar el aprendizaje a través del juego como un componente central del proceso educativo.

En el estudio realizado en Ecuador por Torres y De Jesús (2022) se exploró la relación entre la autonomía y el juego simbólico en niños de 4 y 5 años. La investigación contó con la participación de 164 niños y 12 maestras del nivel educativo correspondiente, y se aplicó un registro de observación para recopilar datos sobre la interacción de los niños con actividades lúdicas simbólicas y cómo estas incidían en su autonomía. Los hallazgos del estudio resaltaron un impacto significativamente favorable de los juegos simbólicos en la autonomía de los niños. Se evidenció que, a través del juego simbólico, los niños lograron alcanzar niveles altos de independencia, mostrando iniciativa para ejecutar acciones acordes a sus capacidades y entendimientos. Los investigadores determinaron que el juego simbólico desempeña un papel fundamental en el fomento de la independencia en niños de cuatro y cinco años. Este estudio aporta al conocimiento de la manera en que las actividades de juego imaginativo pueden ser eficazmente utilizadas en ambientes educativos. Esto es clave para impulsar el crecimiento de capacidades vitales como la independencia, la capacidad de tomar decisiones y la solución de conflictos durante las fases iniciales del crecimiento de los niños.

Por su parte, Souza (2022) en su estudio se centra en las metodologías activas a través del juego y su impacto en el aprendizaje de niños de 5 a 6 años en el nivel preescolar. Explora cómo el juego como herramienta pedagógica puede potenciar habilidades cognitivas, emocionales, socioafectivas y comportamentales en esta etapa crucial del desarrollo infantil. El estudio implementa estas metodologías en aulas preescolares, evaluando su efectividad en el desarrollo de los niños. Las conclusiones resaltan la eficacia de estas metodologías en enriquecer los procesos de aprendizaje y enseñanza.

Rodríguez-Miranda et al. (2022) en su estudio realizado en Costa Rica, se centraron en la utilización de estrategias lúdicas para potenciar la educación ambiental. Respecto a la metodología, se aplicaron sistemas de información geográfica para evaluar la cercanía entre escuelas y plantaciones bananeras. Se desarrolló una táctica educativa lúdica basada en el constructivismo para la formación ambiental, creando actividades dirigidas a los tutores de los niños. La

implementación de esta metodología se llevó a cabo con la participación de la comunidad escolar de 37 instituciones rurales, realizado en 148 encuentros. Durante los talleres, la utilización de diversas estrategias pedagógicas lúdicas facilitó una comunicación eficaz, creando un ambiente interactivo que facilitó la identificación de necesidades locales y el fomento del conocimiento colectivo. En conclusión, las metodologías lúdicas, participativas y flexibles demostraron ser eficaces para concienciar a estudiantes de primaria y sus tutores en comunidades rurales sobre los peligros de la exposición a plaguicidas.

Ernst & Reynolds (2021) estudiaron la relación entre el enfoque instructivo en la educación preescolar y la salud y bienestar a la edad de 35 años en una amplia muestra de niños de bajos ingresos de Chicago. Los participantes comprendieron a 989 niños de bajos ingresos y minorías que asistieron a los preescolares entre 1983 y 1985. Los resultados mostraron que la instrucción iniciada por el niño en el preescolar es un predictor robusto del bienestar en la adultez. Los esfuerzos preventivos de educación temprana para establecer una mezcla de filosofías de enseñanza dirigidas por el docente en especial que fomentan el aprendizaje significativo iniciadas por el niño brindan una oportunidad para impactos a largo plazo en los resultados económicos y criminales en la adultez. Concluyeron que la importancia de fomentar una combinación equilibrada de enfoques instructivos desde la educación preescolar, en pro de forjar un camino propicio hacia el bienestar y una vida adulta productiva.

Así también, Cornejo et al. (2021) estudiaron el impacto de los juegos didácticos en la mejora de la actividad cognitiva de los niños en edad preescolar. Mediante una investigación centrada en el uso de juegos didácticos en la educación preescolar y un diseño experimental con 44 niños de 5 a 6 años, utilizando juegos didácticos para evaluar su impacto en la actividad cognitiva, aplicaron diferentes juegos didácticos y evaluación de su efecto en los procesos cognitivos y las habilidades de los niños en grupos experimentales y de control. Los resultados del estudio indican que los juegos didácticos tienen un efecto positivo en los mecanismos básicos de aprendizaje de los niños, reforzando habilidades como el equilibrio, la coordinación visomotora, la memoria, la atención y la conciencia espacial. Se observaron mejoras en la participación de los niños en terapias y

actividades en casa, así como en su postura y tranquilidad para completar tareas escolares. El estudio concluye que los juegos didácticos son una herramienta eficaz para el desarrollo cognitivo en la educación preescolar. Los hallazgos sugieren que estos juegos aumentan la actividad cognitiva y apoyan el desarrollo de habilidades clave.

Pillajo et al. (2021) presentaron un enfoque metodológico centrado en el concepto de juego-trabajo, proponiendo este como un medio alternativo para desarrollar un aprendizaje significativo en niños. El estudio exploró la familiaridad de los docentes con esta metodología y su aplicación en el proceso enseñanza-aprendizaje en educación inicial. Se adoptó una metodología cuantitativa y descriptiva, involucrando a cincuenta y dos maestros de educación inicial en Quito. Se utilizó un cuestionario validado para examinar el uso de la metodología juego-trabajo entre los docentes. Los resultados indicaron que el 67.3% de los educadores emplean esta metodología en su enseñanza, aunque presentan una comprensión limitada de sus conceptos y técnicas fundamentales. El estudio concluye enfatizando la urgente necesidad de profundizar en la capacitación docente en juego-trabajo, para ir más allá de su uso superficial y aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje creativo y significativo que ofrece.

Por su parte, Gasim qızı (2020) condujo una investigación en niños de inicial para conocer cómo los juegos educativos tienen un impacto en el fortalecimiento de la actividad cognitiva. Este estudio se desarrolló con 44 niños de 5 y 6 años para examinar cómo los juegos educativos afectaban su actividad cognitiva. La investigación incluyó un enfoque experimental, utilizando tanto grupos de control como experimentales, implementaron y evaluaron de juegos didácticos para examinar su efecto en procesos cognitivos como memoria, atención y conciencia espacial. Los resultados demostraron que los juegos didácticos tienen un impacto significativo en la actividad cognitiva de los niños, reforzando habilidades como el equilibrio, la coordinación visomotora, la memoria, la atención y la conciencia espacial. Concluyó que los juegos didácticos son una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo en la educación preescolar.

La indagación ejecutada por Paredes (2020) se propuso explorar la incidencia del componente lúdico y sus estrategias en el proceso Enseñanza-

Aprendizaje (E-A), destacando su relevancia tanto en el escenario educativo formal como en los contextos extracurriculares en Ecuador. Metodológicamente, el estudio se apoyó en una aproximación cualitativa y cuantitativa para recopilar y analizar los datos. Se llevaron a cabo observaciones en el aula, entrevistas a docentes y encuestas dirigidas a los estudiantes para medir el grado de inclusión del factor lúdico en el proceso E-A. Además, se realizó un análisis documental de las estrategias pedagógicas implementadas en el contexto educativo en cuestión. Los hallazgos emergentes del estudio evidenciaron una inclusión limitada del factor lúdico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, tanto en el aula como en los escenarios extracurriculares. En conclusión, se resalta la necesidad de integrar de manera más efectiva el componente lúdico en el proceso educativo, alineando la práctica pedagógica con las teorías de desarrollo cognitivo.

De igual modo, Solovieva & Quintanar (2019) estudiaron sobre la actividad lúdica en el desarrollo psicológico de niños preescolares Vygotsky, las autoras buscan comprender cómo las actividades lúdicas, tanto organizadas por adultos como de enfoque libre, influyen en el desarrollo psicológico de los niños en edad preescolar dentro de un contexto social global. El estudio revela que las actividades lúdicas, en sus diversas formas, son fundamentales para el desarrollo psicológico en la infancia. Los juegos organizados por adultos promueven la comunicación y la cooperación dentro de grupos de niños preescolares, mientras que los juegos de enfoque más libre permiten una mayor expresión emocional y narrativa personal. Concluyeron que el desarrollo psicológico en la infancia debe entenderse en el contexto de la teoría histórico-cultural de Vygotsky, considerando la actividad lúdica como un componente esencial.

Jay e Knaus (2018) estudiaron las dinámicas entre las políticas gubernamentales y las metodologías instructivas empleadas por los educadores en Australia, en el ámbito de la educación infantil respecto a los estándares de calidad. Este cambio genera una tensión significativa, especialmente para los educadores en los años 1 y 2, quienes tradicionalmente han estado alineados con un paradigma más didáctico y estructurado del aprendizaje temprano. Se empleó un diseño de investigación cualitativa, optando por un enfoque de estudio de caso que encapsuló entrevistas semi-formales y recolección de datos durante las reuniones

colaborativas de maestros. Concluyeron que esta exposición ofrece una comprensión matizada de las implicaciones más amplias de las decisiones políticas sobre la práctica y las exigencias de los paisajes de aprendizaje temprano contemporáneos.

En tanto, Lamrani et al. (2018) estudiaron el impacto de la educación inicial en el éxito educativo a largo plazo, con un enfoque particular en el desarrollo social y económico sostenible. Especial atención se presta a las naciones africanas en desarrollo y, más específicamente, a las zonas rurales. El objetivo es apoyar el desarrollo de la educación temprana, mejorando el conocimiento y las habilidades de los niños mediante métodos pedagógicos innovadores. Los resultados preliminares indican que jugar es un método natural y privilegiado para el aprendizaje infantil. La aplicación de juegos serios basados en la metodología Montessori ha mostrado potencial en captar la atención de los niños, fomentar su participación, proporcionar retroalimentación y consolidar sus habilidades. La investigación concluye que un enfoque de aprendizaje basado en el juego y en los principios de Montessori puede ser una estrategia efectiva para mejorar la educación inicial.

A nivel nacional se han realizado diversas investigaciones en relación con el tema. El estudio realizado por Pacco (2023) determinó que el juego libre se vincula con el aprendizaje matemático mediante una metodología cuantitativa y un diseño correlacional. Se seleccionaron 20 estudiantes para constituir la muestra. Utilizó una lista de cotejo para recopilar los datos de los niños. Los hallazgos desvelaron una relación en el juego libre, se encontró una correlación en el aprendizaje en el área de matemática, mostrando indicativos de que el juego libre puede tener un impacto en cómo los niños aprenden y procesan conceptos matemáticos. Concluye que la inclusión de métodos lúdicos como parte integral de las estrategias pedagógicas para fomentar un aprendizaje más efectivo y enriquecedor en el área de matemática, especialmente en las etapas iniciales de la educación.

El estudio de Gamboa (2022) determinó que el aprendizaje significativo de niños de cinco años se ve influenciado por el juego en el área de matemática en Chincheros-Apurímac. Se adoptó una metodología cuantitativa de tipo aplicado, utilizando un diseño pre-experimental con pretest y posttest, incluyendo a nueve

niños. Se utilizó una ficha de observación. La intervención consistió en una propuesta pedagógica centrada en actividades lúdicas. Los hallazgos revelaron una mejora notable en el aprendizaje matemático, evidenciado por el incremento en la media de aprendizaje. En conclusión, se evidenció que la implementación de actividades basadas en el juego contribuyó significativamente al aprendizaje significativo en matemáticas de los niños participantes.

Otro aporte lo alcanza Caballero-Calderón (2021) en Trujillo pone de manifiesto la relevancia de las dinámicas lúdicas en el proceso educativo de los estudiantes, con un énfasis particular en niños pre-escolares y escolares, aunque extendiendo su análisis a otros niveles educativos. A través de encuestas y entrevistas, se procuró captar la percepción de docentes y padres respecto a la integración del juego en el proceso de aprendizaje, así como identificar las prácticas pedagógicas predominantes en relación al componente lúdico. Las conclusiones de resaltan que el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica potentemente efectiva que favorece el aprendizaje.

Asimismo, Villamizar Cañas (2021) pone énfasis en la relevancia de implementar métodos dinámicos, particularmente a través del juego, para incentivar la curiosidad y simplificar la adquisición de conocimientos en niños de 5 a 6 años en el entorno preescolar. El trabajo examina cómo la actividad lúdica influye en la evolución de competencias tanto cognitivas como emocionales, socioafectivas y comportamentales, destacando el juego libre, simbólico y de roles en el aprendizaje cooperativo y significativo. El estudio implementa estas metodologías en aulas preescolares, evaluando su efectividad en el desarrollo infantil. Concluye resaltando la eficacia de estas metodologías en enriquecer los procesos de aprendizaje y enseñanza.

La investigación conducida por Rosas (2021) estuvo enfocada en desentrañar como las habilidades sociomotrices de los niños están conectadas con la práctica de juegos tradicionales en una institución educativa situada en Chonta. La investigación adoptó un diseño no experimental, donde se utilizó una encuesta como herramienta principal para recolectar datos. La encuesta fue aplicada tanto a los estudiantes como a los docentes, con el fin de obtener una visión holística respecto a la interacción entre las variables estudiadas. Los hallazgos comprobaron

la hipótesis inicial, evidenciando una correlación positiva entre la participación en juegos populares y el fortalecimiento de las habilidades sociomotrices en los niños. Concluyendo que el diseño y ejecución de juegos comunes desempeña un papel importante para el enriquecimiento de las destrezas sociomotrices de los niños.

El estudio de Villanueva (2019) se centró en el impacto de la implementación de juegos recreativos en el área de matemáticas para el mejoramiento del aprendizaje significativo de los estudiantes. Se diseñó una investigación de carácter explicativa, apoyada en un diseño de investigación pre experimental que contempló un solo grupo. El estudio se realizó con la participación de 16 niños y niñas de cinco años de edad. Los hallazgos subrayan la potencialidad de los juegos recreativos como una estrategia pedagógica viable para fomentar aprendizajes significativos, particularmente en el ámbito de las matemáticas. En conclusión, se resalta la importancia de integrar estrategias lúdicas como los juegos recreativos en el proceso educativo, mostrando cómo dicha integración puede resultar en mejoras notables en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

El estudio de Soto (2018) se propuso explorar cómo el uso de juegos didácticos en niños de preescolar se vincula con el aprendizaje significativo. Se realizó la investigación sin la intervención del investigador en la realidad, con un diseño correlacional. La muestra incluyó a 90 niños de 5 años. Para evaluar el aprendizaje significativo, se aplicó una ficha de observación. Mediante chi-cuadrado se realizaron los cálculos obteniendo un valor $p=0,095$, superior a $0,05$, lo que llevó a la conclusión de que los juegos didácticos no se relacionan con el aprendizaje significativo en estos niños.

El presente estudio se basa en teorías que incorporan las contribuciones de destacados académicos para entender el valor del juego en la educación temprana y su eficacia como herramienta para impulsar tanto el aprendizaje como el crecimiento en los niños. Además, estos teóricos han influenciado en gran medida las prácticas y las estrategias pedagógicas utilizadas en la educación inicial para fomentar el aprendizaje lúdico.

Jean Piaget desarrolló la Teoría del Juego centrado en el desarrollo cognitivo, subrayando el rol vital del juego en la formación del conocimiento y la evolución del pensamiento en los niños. Piaget sostiene la importancia del juego en

el desarrollo cognitivo, estableciendo un fundamento para el aprendizaje abstracto y el razonamiento lógico en la infancia. Mediante el juego, los niños investigan su entorno y construyen una comprensión del mundo que les rodea (Veraksa et al., 2022).

La Teoría del Juego de Lev Vygotsky resalta la relevancia en el desarrollo cognitivo y social de los niños que el juego provee. Vygotsky defendía que el juego otorga a los niños la oportunidad de desarrollar su lenguaje, fomentar el pensamiento creativo y mejorar la interacción social. Para Vygotsky, el juego es una actividad social fundamental que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas importantes en los niños, facilitándoles el aprendizaje y la comprensión de conceptos complejos (Veraksa et al., 2022).

Los enfoques conceptuales que conforman el soporte teórico de este estudio comprenden un enfoque donde las actividades lúdicas proveen a los niños de alegría y un espacio para desarrollar sus condiciones naturales, aumentando su creatividad, desarrollo físico, mental, habilidades y destrezas. Este enfoque reconoce el juego como un medio vital para fomentar valores, hábitos, y patrones de comportamiento grupal que permiten una mejor relación interpersonal.

El juego, en sus diversas formas, es visto como un instrumento crucial para el desarrollo estructural de los niños, proporcionando una base para la evolución de sus capacidades sensoriomotoras, simbólicas y regladas. Además, el juego simbólico, según Piaget, introduce a los niños en el mundo de las ideas, permitiéndoles adquirir reglas a través de las actividades lúdicas, constituyendo una fortaleza en este proceso. Vygotsky, por otro lado, considera que el juego es la piedra angular en el proceso sociocultural, en especial en el entorno de aprendizaje y desarrollo de los niños (Veraksa et al., 2022).

El juego se identifica como un elemento clave en la dinámica de enseñanza y aprendizaje, posibilitando un aprendizaje lúdico y efectivo para los niños. Además, se valora el juego como una actividad agradable que es fundamental para alcanzar las metas planificadas en el desarrollo de una amplia gama de habilidades en los niños, cubriendo áreas cognitivas, motoras y sociales. En términos de aprendizaje, se caracteriza como una modificación relativamente duradera en la conducta que manifiesta la adquisición de conocimientos o habilidades mediante la experiencia

(Veraksa et al., 2022). Las experiencias de aprendizaje lúdico pueden ser efectivas para el aprendizaje de vocabulario en el aula, subrayando que estas actividades son activas, engaging, significativas, socialmente interactivas, iterativas y alegres (Masters et al., 2023).

La actividad lúdica en niños de educación inicial es una estrategia pedagógica poderosa que se capitaliza para fomentar el aprendizaje y el desarrollo holístico. Según Candela & Benavides (2021) las actividades lúdicas son predominantemente empleadas durante la etapa preescolar, sirviendo como un medio para facilitar el aprendizaje de una manera didáctica y entretenida. Estas actividades están diseñadas para captar el interés de los niños, promoviendo el desarrollo en ámbitos físicos, espirituales y mentales. La esencia de estas actividades radica en su capacidad para motivar a los niños, permitiéndoles adquirir nuevos conocimientos y habilidades de una manera que sea atractiva para ellos.

La literatura pedagógica destaca varias dimensiones del desarrollo que son fomentadas a través de la actividad lúdica. Schwartz et al. (2023) resalta la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo, donde los niños se enfrentan y resuelven situaciones significativas que estimulan su pensamiento crítico y resolución de problemas. Además, estas actividades promueven el desarrollo motor al involucrar a los niños en movimientos físicos, mejorando así su destreza y habilidades motoras. En el ámbito social, la cooperación y la interacción entre los niños son fomentadas a través de estas actividades, lo que a su vez nutre su habilidad para trabajar en equipo y formar relaciones interpersonales. En el ámbito afectivo, se fomentan las relaciones de amistad y se establecen vínculos afectivos entre los participantes, contribuyendo así al bienestar emocional de los niños.

La teoría de Vygotsky sobre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje se centra en la interacción social y en cómo los contextos culturales y sociales influyen en el aprendizaje. Dentro de este marco, las dimensiones de expresión, desarrollo e imaginación son cruciales para el aprendizaje significativo. Mediante el juego y la interacción social, los niños pueden expresarse, desarrollar nuevas habilidades y explorar el mundo de manera imaginativa, lo que a su vez facilita el aprendizaje

significativo y un desarrollo cognitivo y social más rico (Mieles-Barrera et al., 2020). En el presente estudio se han considerado las siguientes dimensiones:

La dimensión Expresión comprende la importancia del lenguaje como una herramienta central para la expresión y la comunicación. En el juego, los niños tienen la oportunidad de expresarse, comunicarse con otros y explorar el uso del lenguaje en diferentes contextos. Esta capacidad de expresión es fundamental para el aprendizaje significativo, ya que permite a los niños compartir y construir conocimientos juntos, y también comprender e internalizar conceptos nuevos (Baquero, 2001).

La dimensión Desarrollo sostiene que el juego subraya la importancia del juego como un factor crucial en el crecimiento cognitivo de los niños. A través del juego, los niños exploran y comprenden su mundo, adquieren nuevas destrezas y asimilan conceptos complejos. La interacción social durante el juego actúa como un catalizador tanto para el desarrollo cognitivo como social, brindando a los niños la oportunidad de aprender de otros y expandir su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). La ZDP define la brecha entre lo que los niños pueden lograr por sí mismos y lo que pueden alcanzar con ayuda. Esta expansión de la ZDP es vital para el aprendizaje con significado, fomentando la adquisición de conocimientos y habilidades en un contexto social y colaborativo (Baquero, 2001).

La dimensión Imaginación sostiene que la imaginación cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje significativo. Por medio del juego imaginativo, los niños pueden explorar ideas nuevas, resolver problemas y comprender el mundo desde diferentes perspectivas. La imaginación permite a los niños realizar deseos y explorar escenarios hipotéticos, lo que les ayuda a comprender conceptos abstractos y a desarrollar un pensamiento más flexible y creativo. Además, la capacidad de imaginar permite a los niños construir significados y comprender conceptos nuevos de manera más profunda, lo cual es central para el aprendizaje significativo (Baquero, 2001)

Entre las teorías consideradas para la variable Aprendizaje significativo se tiene:

La Teoría del Aprendizaje Significativo, ideada por David Ausubel sostiene que la asimilación de conceptos, principios e ideas se consigue mediante el

razonamiento deductivo, priorizando el aprendizaje con significado sobre la memorización. Esta teoría propone que el aprendizaje significativo se produce cuando los estudiantes son capaces de vincular información nueva con conocimientos previos, lo que mejora la retención y aplicación práctica de nuevos conocimientos (Moreira-Chóez et al., 2021). Este aprendizaje implica que los aprendizajes recientemente adquiridos se conectan con los conocimientos ya existentes, facilitando así la comprensión y retención de la nueva información (López Araujo et al., 2020).

El aprendizaje significativo, como lo describen Moreira-Chóez et al. (2021), es una modalidad de aprendizaje donde el estudiante conecta la nueva información con la que ya tiene, reestructurando y reformulando ambas en el proceso. Esta metodología facilita la fusión de los conocimientos nuevos con los preexistentes, resultando en una comprensión más profunda.

Según la teoría de Ausubel, para que el aprendizaje sea significativo, es crucial que los individuos vinculen los aprendizajes nuevos con aquellos conocimientos que ya poseen, posibilitando la interacción de los conocimientos recientes con la estructura cognitiva del estudiante (López Araujo et al., 2020).

Estas definiciones resaltan la importancia de conectar nuevos conocimientos con los ya existentes, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera de la nueva información. Este tipo de aprendizaje promueve una retención a largo plazo y una comprensión más profunda en comparación con el aprendizaje memorístico. En cuanto a las dimensiones del aprendizaje significativo, se tienen:

La dimensión Experiencias y Conocimientos Previos destaca que el aprendizaje significativo se facilita cuando los estudiantes pueden conectar la nueva información con los conocimientos previos que ya poseen, lo que facilita la comprensión y retención de nuevos conceptos (Moreira-Chóez et al., 2021)

La dimensión Nuevos Conocimientos y Experiencias se enfatiza la interacción social como una vía principal para adquirir nuevos conocimientos y experiencias, y cómo estos se integran en el desarrollo cognitivo del individuo mediante diversas estrategias de aprendizaje (Moreira-Chóez et al., 2021).

La dimensión Relación entre Nuevos y Antiguos Conocimientos, subraya la importancia de integrar nuevos conocimientos con los conocimientos previos de los estudiantes para fomentar una comprensión más profunda y una retención duradera (Moreira-Chóez et al., 2021).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación básica, también conocida como investigación fundamental o pura, se refiere a la exploración teórica o experimental dirigida a aumentar el conocimiento fundamental sobre un tema o fenómeno, sin buscar necesariamente una aplicación práctica inmediata. Su objetivo principal es descubrir nuevos principios, teorías o leyes en lugar de desarrollar productos o tecnologías específicas (León & González, 2020). El tipo de investigación realizado en el presente estudio corresponde a la clasificación básica.

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación no experimental se refiere a aquel tipo de investigación en el cual el investigador observa fenómenos tal y como se presentan en su contexto natural, sin manipular o alterar las variables involucradas (Guevara Alban et al., 2020). Este diseño se caracteriza por la recolección de datos en un momento específico, en lugar de a lo largo de un período de tiempo, y se centra en la descripción e interpretación de los fenómenos, así como en la identificación de relaciones entre variables. Los estudios no experimentales pueden ser descriptivos o correlacionales, y suelen ser utilizados en áreas donde la manipulación ética o práctica de las variables es imposible (Arias & Covinos, 2021). En este estudio el diseño es no experimental, transversal, correlacional.

3.2. Variables y operacionalización

V1. Actividad lúdica

Definición conceptual. Las actividades lúdicas se manifiestan como un recurso valioso para impulsar un aprendizaje significativo. Estas actividades representan una forma de experimentar lo cotidiano, implicando encontrar disfrute y apreciar los sucesos, vivenciándolos como momentos de gratificación ya sea física, espiritual o mental. La actividad lúdica fomenta la expansión de habilidades, la interacción y el humor en los individuos, además de cultivar la concentración del niño, fortaleciendo su motivación hacia el aprendizaje. Cuando se incorporan al ambiente educativo,

las actividades lúdicas se transforman en una táctica esencial, introduciendo al niño a una gama de aprendizajes significativos en entornos amigables de manera agradable y natural, propiciando así el desarrollo de habilidades (Candela & Benavides,2020).

Definición operacional. La variable se operacionaliza según sus dimensiones: Imaginación, Expresión y Desarrollo, para su medición se utilizó una escala ordinal y se aplicó un cuestionario conformado por 21 reactivos, politómicos. Véase Anexo 2.

V2. Aprendizaje significativo

Definición conceptual. El aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante, en su papel de arquitecto de su propio saber, vincula los nuevos conceptos que está adquiriendo, dándoles coherencia a partir de su estructura conceptual preexistente. Durante este proceso, el estudiante elabora nuevos conocimientos al integrar estos conceptos recientes con sus experiencias anteriores (Roa Rocha, 2021).

Definición operacional. La variable se operacionaliza según sus dimensiones: Experiencias previas, Nuevos conocimientos e Integración nuevos y antiguos conocimientos, para su medición se utilizó una escala ordinal y se aplicó un cuestionario conformado por 21 reactivos, politómicos. Véase Anexo 2.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Se refiere al conjunto total de elementos o sujetos que poseen una característica específica y que son objeto de estudio. La población es integral e incluye a todos los sujetos que cumplen con los criterios definidos para un estudio particular (Stratton, 2021). En la presente investigación la población estuvo conformada por 80 niños del nivel inicial.

Criterios de inclusión

- Se incluyeron los niños y niñas que expresaron su deseo de participar en la investigación y que además contaban con la autorización de sus padres.

Criterio de exclusión

- se consideraron a los niños que determinaron no participar y/o continuar participando en el estudio.

3.3.2. Muestra

En vista que se estudió a toda la población, no es necesario incluir los acápites de muestra.

3.3.3. Muestreo

es el proceso a través del cual se determina el tamaño de muestra. Implica el uso de técnicas y estrategias específicas, como muestreo aleatorio o estratificado, para asegurar que la muestra sea representativa y permita generalizaciones. En este caso el muestreo fue no probabilístico, considerando el total de la población (Etikan & Babatope, 2019)

3.3.4. unidad de análisis: corresponde a los niños del nivel inicial de una institución educativa pública de villa María del Triunfo matriculados en el año escolar 2023.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una técnica de recolección de datos es un método específico empleado para obtener información necesaria en un estudio de investigación. Estas técnicas pueden variar desde encuestas y entrevistas hasta observaciones y análisis documental, y se seleccionan según los objetivos y la naturaleza del estudio. Su propósito es garantizar que los datos recogidos sean relevantes, fiables y válidos para abordar las preguntas de investigación planteadas (Arias González, 2020).

Técnica: la encuesta

Para recopilar los datos en este estudio se utilizó la encuesta. La encuesta es un método de recolección de datos que utiliza un conjunto de preguntas estandarizadas para obtener información de los participantes sobre diversos temas, como actitudes, opiniones o comportamientos. Este instrumento puede ser administrado en diferentes formatos, como en línea, en papel, o de manera verbal, y es eficaz para recopilar datos de un gran número de personas de manera estructurada y sistemática (Cisneros-Caicedo et al., 2022).

Instrumento de recolección de datos

es una herramienta usada en la investigación para obtener información sistemática y relevante para los objetivos del estudio. Incluye métodos como cuestionarios, entrevistas, pruebas, observaciones y registros, adaptados para recopilar datos cuantitativos o cualitativos. La elección y diseño de estos instrumentos son cruciales para garantizar la precisión, validez y fiabilidad de los datos recogidos (Cisneros-Caicedo et al., 2022).

Un cuestionario es una herramienta para la toma de datos que consiste en un conjunto de reactivos diseñados para obtener información específica de los encuestados. Los cuestionarios son eficaces para reunir información de un gran número de personas de manera estructurada, facilitando el análisis cuantitativo o cualitativo de los datos (Hoang Thuan et al., 2019). Para la medición de las variables se utilizaron dos cuestionarios, cada uno con 21 ítems y tres opciones de respuesta (Ver Anexo 3).

La validez de un instrumento

se refiere a la precisión y legitimidad con la que este mide el concepto que pretende evaluar. Respecto a la validez se tienen diferentes tipos, entre ellos: validez de contenido (relacionada con la representatividad de los ítems del instrumento), validez de criterio (cuando las medidas del instrumento se relacionan con otro criterio o medida), y validez de constructo (relacionada con la habilidad del instrumento para medir un constructo teórico). Un instrumento válido proporciona resultados que son verdaderamente representativos del fenómeno que se está estudiando (Larsen et al., 2020). En este caso se aplicó la validez de contenido, donde jueces expertos en la materia emitieron su dictamen referente a la relevancia, claridad y coherencia de los reactivos de cada cuestionario. (Ver Anexo 4).

La confiabilidad de un instrumento, por otro lado, alude a la consistencia y estabilidad de las medidas que este proporciona. Un instrumento es considerado confiable cuando, bajo las mismas condiciones y con los mismos sujetos, es capaz de producir resultados consistentes en diferentes momentos. La confiabilidad

puede evaluarse a través de diferentes métodos. En este caso, dada la escala de medición ordinal, policotómica, se utilizó el estadístico alpha de Cronbach (Sürücü & Maslakçi, 2020). La confiabilidad es fundamental para asegurar que los resultados obtenidos son producto de las variables medidas y no de errores aleatorios o inconsistencias en el instrumento. Los resultados indican que ambos cuestionarios son confiables (Ver Anexo 5).

Ambos, validez y confiabilidad, son pilares fundamentales en la evaluación de instrumentos de medición en la investigación, ya que aseguran que los datos recopilados sean precisos y consistentes, permitiendo que los hallazgos y conclusiones derivados de estos sean legítimos y replicables.

3.5. Procedimientos

Los procedimientos para la recolección de la información engloban las estrategias, pasos y métodos establecidos y seguidos para obtener los datos necesarios para la investigación, garantizando coherencia, sistematicidad y rigor en la captura de información (Jilcha, 2020) .

En este estudio se cumplieron los criterios formales iniciando con la solicitud de autorización para realizar la investigación en la escuela. Obtenida la autorización se procedió a contar a los docentes y padres de familia dándoles a conocer los propósitos e importancia del estudio solicitando su apoyo, los padres firmaron el formato de consentimiento informado y se coordinó con los docentes para organizar la toma de datos en los niños. Se aplicaron los instrumentos tomando en consideración los aspectos éticos en la investigación.

3.6. Métodos de análisis de datos

Se refiere a las técnicas y procedimientos empleados para examinar, modificar y modelar datos recopilados con el objetivo de descubrir información útil, llegar a conclusiones y apoyar la toma de decisiones. Pueden involucrar métodos estadísticos, cualitativos o cuantitativos (De la Puente Viedma, 2018) .

El análisis descriptivo es una técnica de análisis de datos que tiene como objetivo resumir y describir las características principales de un conjunto de datos, sin llegar a realizar inferencias sobre una población más amplia. Este tipo de

análisis utiliza medidas estadísticas como la distribución de frecuencias, y gráficos como histogramas y diagramas de barras para ilustrar las propiedades básicas de los datos y proporcionar un resumen visual y numérico que facilita su comprensión.

El análisis inferencial, por otro lado, va un paso más allá al emplear técnicas estadísticas que permiten hacer inferencias o generalizaciones acerca de una población basándose en los resultados observados en una muestra de esa población. Es decir, el análisis inferencial busca hacer afirmaciones o predicciones sobre propiedades o características de la población, mediante pruebas de hipótesis, intervalos de confianza, regresiones y otras técnicas, basándose en los resultados que se han obtenido de una muestra. La inferencia estadística permite explorar relaciones de la muestra a la población total desde la cual esta ha sido extraída, asumiendo un cierto grado de error.

3.7. Aspectos éticos

La ética en la investigación es un pilar fundamental que permea cada etapa del proceso investigativo, garantizando no solo la integridad del estudio, pero también salvaguardando el bienestar y los derechos de los participantes involucrados. La ética en la investigación hace alusión al cumplimiento de una serie de principios y normas que guían el comportamiento y las decisiones de los investigadores, entre los que destacan el consentimiento informado, el anonimato y la confidencialidad (D'Angelo, 2018). El consentimiento informado asegura que los participantes estén plenamente conscientes y acuerden voluntariamente su participación en el estudio, estando debidamente informados sobre los objetivos, metodologías, riesgos y beneficios de la investigación.

Paralelamente, la protección de la identidad de los participantes y de sus datos es primordial, manteniendo el anonimato y confidencialidad de la información recolectada. La honestidad y transparencia de los investigadores es también vital, implicando un manejo de los datos crudo y los resultados de manera íntegra y objetiva, así como la comunicación clara y accesible de los métodos utilizados. Proteger a los participantes de riesgos y perjuicios, prestando especial atención a los grupos más vulnerables, y asegurando que los beneficios y cargas de la

investigación sean distribuidos de manera justa, también se halla en el corazón de la ética investigativa.

Los investigadores deben proceder con imparcialidad, evitando que sus propios sesgos e intereses influyan los resultados del estudio y manteniendo una conducta de integridad a través de todas las fases de la investigación. Además, la responsabilidad y consideración hacia las implicancias y aplicaciones de los hallazgos es esencial, evitando que estos sean utilizados de manera dañina o inapropiada. Finalmente, pero no menos importante, el respeto a los derechos intelectuales, como reconocer adecuadamente las fuentes y evitar el plagio, juega un rol fundamental en asegurar la legitimidad y credibilidad del trabajo científico. En conjunto, estos principios éticos no solo sirven como una brújula moral para los investigadores, sino que también establecen un estándar de calidad y confianza en la ciencia producida.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Resultados descriptivos de la variable Actividad lúdica y sus dimensiones

Variable / Dimensiones	Niveles	Recuento	Porcentaje
Variable Actividad lúdica	Escasa	10	12.5%
	Regular	70	87.5%
	Adecuada	0	0.0%
Dimensión Imaginación	Escasa	3	3.8%
	Regular	77	96.3%
	Adecuada	0	0.0%
Dimensión Expresión	Escasa	1	1.3%
	Regular	79	98.8%
	Adecuada	0	0.0%
Dimensión Desarrollo	Escasa	2	2.5%
	Regular	78	97.5%
	Adecuada	0	0.0%

Según la tabla 1 Los cálculos realizados para determinar las frecuencias y porcentajes de los datos recolectados de la variable Actividad lúdica muestran que la actividad lúdica realizada por los niños según las observaciones realizadas indica que en su mayoría (87.5%) se ejecutan en nivel regular, mientras que el 12.5% ha mostrado una ejecución escasa. Es decir que los niños observados progresivamente integran su imaginación, expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos, y desarrollo en sus habilidades y creatividad en la ejecución de sus actividades lúdicas.

Respecto a la dimensión Imaginación, los resultados obtenidos muestran que 96.3% de los niños observados han demostrado que la ejecución de su actividad lúdica se encuentra en un nivel regular mientras que el 3.8% ha mostrado una ejecución escasa. Es decir que los niños observados progresivamente utilizan

juegos de manera creativa, crean escenarios, historias, ideas novedosas y creativas plasmándolas en expresiones artísticas durante el juego.

En cuanto a la dimensión Expresión, según las observaciones realizadas se tiene que en su mayoría (98.8%) se ejecutan en nivel regular, mientras que el 1.3% ha mostrado una ejecución escasa. Es decir que los niños observados progresivamente expresan sus ideas y emociones mientras juegan de manera verbal, gestual y artística, se comunica de manera efectiva y utiliza medios tecnológicos para expresarse.

Sobre la dimensión Desarrollo, según las observaciones realizadas se tiene que en su mayoría (97.5%) se ejecutan en nivel regular, mientras que el 2.5% ha mostrado una ejecución escasa. Es decir que los niños observados progresivamente demuestran un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego, sus habilidades sociales, sus habilidades motoras, habilidades de comunicación, muestra una mayor independencia y toma de decisiones, e interés y cuidado por su entorno natural o el medio ambiente durante actividades de juego.

Tabla 2*Resultados descriptivos de la variable Aprendizaje significativo y sus dimensiones*

Variable / Dimensiones	Niveles	Recuento	Porcentaje
Variable Aprendizaje significativo	En inicio	10	12.5%
	En proceso	70	87.5%
	Logrado	0	0.0%
Dimensión Experiencias previas	En inicio	4	5.0%
	En proceso	76	95.0%
	Logrado	0	0.0%
Dimensión Nuevas experiencias	En inicio	1	1.3%
	En proceso	79	98.8%
	Logrado	0	0.0%
Dimensión Relación entre nuevos y antiguos conocimientos	En inicio	3	3.8%
	En proceso	77	96.3%
	Logrado	0	0.0%

La tabla 2 arroja Los cálculos realizados para determinar las frecuencias y porcentajes de los datos recolectados de la variable Aprendizaje significativo muestran que las observaciones realizadas en los niños indican que en su mayoría (87.5%) se encuentran en proceso de alcanzar los logros esperados, mientras que el 12.5% se encuentran en un nivel inicial. Es decir que los niños observados progresivamente van incorporando nuevas experiencias a aquellas que ya poseían.

Respecto a la dimensión Experiencias previas, los niños observados en gran mayoría (95%) expresaron las vivencias previas adquiridas en el nivel En proceso y solo un 5% manifestaron un nivel Inicial. Lo que significa que los niños observados van progresando en sus procesos de identificar y conversar sobre sus experiencias previas relacionadas con un nuevo tema de aprendizaje, conectar y reflexionar sobre lo que están aprendiendo, comparar sus experiencias previas con las nuevas, compartir y aplicar en actividades y solucionar problemas en su aprendizaje.

Sobre la dimensión Nuevas experiencias, los niños observados casi en su totalidad (98.8%) alcanzaron un nivel En proceso y solo un 1.2% manifestaron un

nivel Inicial. Lo que significa que los niños observados van progresando en sus procesos de entender nuevos conceptos durante su aprendizaje, explorar nuevos temas con entusiasmo y curiosidad, aplicar sus nuevos conocimientos, interactuar con nuevos materiales o recursos, compartir lo que ha aprendido con otros y evaluar de forma crítica la nueva información planteando sus propias ideas.

En cuanto a la dimensión Relación entre nuevos y antiguos conocimientos, los niños observados en su gran mayoría (96.3%) alcanzaron un nivel En proceso y solo un 3.8% manifestaron un nivel Inicial. Lo que significa que los niños observados van progresando en sus procesos de conectar sus conocimientos previos con los nuevos, aplicar e integrar los conocimientos previos para entender nuevos conceptos, reflexionar sobre lo que ha aprendido recientemente y lo que ya sabía y utilizarlos de forma creativa.

Resultados inferenciales

Las variables Actividad lúdica y aprendizaje significativo corresponden a tipo de variables categóricas con escala ordinal de modo que las pruebas estadísticas a utilizar son no paramétricas. Dentro de éstas, la prueba Tau_b de Kendall mide la relación entre dos variables cualitativas ordinales, que no requieren la aplicación de prueba de normalidad. En consecuencia, para la comprobación de las hipótesis se aplicó Tau_b de Kendall considerando un nivel de significancia del 5%, un margen de error del 5% y la regla de decisión que señala que si $p \leq 0.05$ se rechaza H_0 .

Prueba de hipótesis general

H_a : Existe una relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

H_0 : No existe una relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

Tabla 3

Resultados de la correlación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo

		Variable Aprendizaje significativo
Tau_b de Kendall		Coeficiente de correlación
	Variable Actividad lúdica	Sig. (bilateral)
		N

El análisis de la tabla 3 correlación muestra que las variables se correlacionan en un nivel medio según el coeficiente $\tau=0.497$ (Villavicencio-Caparó & Arteaga-Bustamante, 2020). Ver Anexo 6.

Además, la significancia calculada fue $p=0.000 < 0.05$ que permite rechazar la hipótesis nula de modo que se corrobora la relación entre las variables actividad lúdica y aprendizaje significativo.

Prueba de hipótesis 1

H_a: Existe una relación entre la dimensión imaginación de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

H₀: No existe una relación entre la dimensión imaginación de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

Tabla 4

Resultados de la correlación entre imaginación y aprendizaje significativo

		Variable Aprendizaje significativo	
		Coeficiente de correlación	.320**
Tau_b de Kendall	Dimensión Imaginación	Sig. (bilateral)	0.001
		N	80

El análisis de la tabla 4 la correlación muestra que las variables se correlacionan en un nivel bajo según el coeficiente $\tau=0.320$. Ver Anexo 6.

Además, la significancia calculada fue $p=0.001 < 0.05$ que permite rechazar la hipótesis nula de modo que se corrobora la relación entre la dimensión imaginación de la actividad lúdica y aprendizaje significativo.

Prueba de hipótesis 2

H_a: Existe una relación entre la dimensión expresión de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

H₀: No existe una relación entre la dimensión expresión de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

Tabla 5

Resultados de la correlación entre expresión y aprendizaje significativo

		Variable Aprendizaje significativo	
		Coeficiente de correlación	.446**
Tau_b de Kendall	Dimensión Expresión	Sig. (bilateral)	0.000
		N	80

El análisis de la tabla 5 la correlación muestra que las variables se correlacionan en un nivel medio según el coeficiente $\tau=0.446$. Ver Anexo 6.

Además, la significancia calculada fue $p=0.000 < 0.05$ que permite rechazar la hipótesis nula de modo que se corrobora la relación entre la dimensión expresión de la actividad lúdica y aprendizaje significativo.

Prueba de hipótesis 3

H_a: Existe una relación entre la dimensión desarrollo de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

H_o: No existe una relación entre la dimensión desarrollo de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial.

Tabla 6

Resultados de la correlación entre desarrollo y aprendizaje significativo

		Variable Aprendizaje significativo	
		Coeficiente de correlación	.388**
Tau_b de Kendall	Dimensión Desarrollo	Sig. (bilateral)	0.000
		N	80

El análisis de la tabla 6 la correlación muestra que las variables se correlacionan en un nivel bajo según el coeficiente $\tau=0.388$. Ver Anexo 6.

Además, la significancia calculada fue $p=0.000 < 0.05$ que permite rechazar la hipótesis nula de modo que se corrobora la relación entre la dimensión desarrollo de la actividad lúdica y aprendizaje significativo.

V. DISCUSIÓN

Para realizar la discusión de resultados del estudio sobre la relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial, se compararon los hallazgos con los antecedentes y teorías conceptuales consideradas en esta investigación.

Respecto a la asociación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en niños de inicial, los resultados obtenidos indican una correlación media (Tau $b=0.497$) entre estas, con una significancia $p=0.000$, lo que permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la relación entre estas variables. Estos resultados son convergentes con los hallazgos de Alvear et al. (2023) y Parker et al. (2022) también subrayan la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje temprano, resaltando su capacidad para captar la atención y fortalecer habilidades en niños. Estos hallazgos se alinean con el estudio actual que encuentra una correlación positiva entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo. De igual modo con el estudio de Sun et al. (2022) y Torres y De Jesús (2022), se observa el impacto positivo de las actividades lúdicas en competencias socioemocionales y en la autonomía, respectivamente, lo que respalda la idea de que las actividades lúdicas son beneficiosas para diversos aspectos del desarrollo infantil.

Por otra parte, estos resultados difieren con el estudio de Pacco (2023) que se enfoca específicamente en el juego libre y el aprendizaje matemático, mientras que el estudio actual contempla un espectro más amplio de actividad lúdica y aprendizaje significativo en general. Esta diferencia indica la necesidad de investigar más profundamente cómo diferentes tipos de actividades lúdicas afectan áreas específicas del aprendizaje.

En cuanto a las teorías y enfoques conceptuales que se corroboran respecto a la relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo, se tiene a la teoría del juego de Jean Piaget y Lev Vygotsky, que enfatizan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social, apoyan los hallazgos del estudio actual. Estas teorías sostienen que el juego es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo, lo cual se alinea con la correlación positiva encontrada entre actividad lúdica y aprendizaje significativo. La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel también se alinea con el estudio actual, ya que destaca la importancia de relacionar nuevos

conocimientos con los previos, un proceso que se ve facilitado por la actividad lúdica. Mientras las teorías se enfocan en la importancia del juego en sí mismo, el estudio actual va más allá al establecer una correlación cuantitativa específica y su significancia estadística. Esto proporciona un enfoque más empírico y medible que complementa los marcos teóricos existentes.

El estudio actual fortalece la comprensión de que las actividades lúdicas no solo son fundamentales para el desarrollo cognitivo y social de los niños, sino que también tienen un impacto mensurable en el aprendizaje significativo. No obstante, es importante considerar que el tipo de actividad lúdica, el contexto en el que se lleva a cabo, y las características individuales de los niños pueden influir en la magnitud de su impacto en el aprendizaje.

Además, es esencial que los educadores y diseñadores de programas educativos consideren estos hallazgos al desarrollar estrategias de enseñanza que incorporen actividades lúdicas de manera efectiva para optimizar el aprendizaje significativo. Este estudio proporciona evidencia empírica que apoya teorías existentes sobre la importancia del juego en la educación temprana, al tiempo que destaca la necesidad de seguir explorando la relación entre diferentes tipos de actividades lúdicas y áreas específicas de aprendizaje.

Respecto a la asociación entre la **dimensión imaginación** de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial, el análisis de los resultados de este estudio, muestra una correlación baja ($\tau_b=0.320$) y una significancia $p=0.001 < 0.05$ entre las variables. Estos resultados concuerdan con los estudios de Alvear et al. (2023) y Parker et al. (2022), destacan la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y el fomento de habilidades diversas en niños. Estos hallazgos apoyan su estudio, donde la dimensión imaginación de la actividad lúdica se correlaciona con el aprendizaje significativo, aunque con una correlación baja.

Así también, la investigación de Sun et al. (2022) enfatizan la relevancia de actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional en niños, un aspecto vinculado al aprendizaje significativo. Su estudio, al centrarse en la imaginación, aporta a esta comprensión desde una dimensión específica de la actividad lúdica. A diferencia de estudios como el de Torres y De Jesús (2022), que observaron un impacto significativo del juego simbólico en la autonomía de niños, EL estudio

muestra una correlación más baja entre la imaginación y el aprendizaje significativo. Esto sugiere que, aunque la actividad lúdica es beneficiosa, su impacto puede variar según la dimensión específica del juego analizada.

Las teorías de Piaget y Vygotsky sobre el juego destacan su importancia para el desarrollo cognitivo y social, un aspecto que se respalda al encontrarse una relación, aunque baja, entre la dimensión imaginación y el aprendizaje significativo. La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, que subraya la importancia de relacionar nuevos conocimientos con los previos, se alinea con el hallazgo de que la imaginación en las actividades lúdicas se relaciona con el aprendizaje significativo. Aunque las teorías apoyan el rol del juego en el aprendizaje, en este estudio se destaca una correlación específica y baja, lo que sugiere que el impacto del juego en el aprendizaje significativo puede ser más matizado de lo que generalmente se considera en las teorías tradicionales.

Con esta investigación se contribuye a la comprensión del papel de la actividad lúdica en la educación, destacando que la dimensión imaginación, aunque correlacionada con el aprendizaje significativo, muestra una relación más débil de lo esperado. Es importante considerar que distintas dimensiones de la actividad lúdica pueden tener impactos variados en el aprendizaje significativo, lo que subraya la necesidad de personalizar y adaptar estrategias educativas a las necesidades y características individuales de los niños. La investigación subraya la importancia de continuar explorando la relación entre diferentes aspectos del juego y el aprendizaje en la educación inicial, para optimizar las estrategias pedagógicas y maximizar los beneficios del aprendizaje lúdico. Asimismo, proporciona una visión importante sobre cómo la dimensión específica de la imaginación en la actividad lúdica se relaciona con el aprendizaje significativo, destacando la necesidad de un enfoque más detallado y diferenciado en la aplicación de estrategias lúdicas en la educación inicial.

Respecto a la asociación entre la dimensión expresión de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial, el análisis revela una correlación media ($\tau_b=0.446$) entre estas, con una significancia de $p=0.000 < 0.05$, permitiendo rechazar la hipótesis nula y corroborar la relación entre las variables mencionadas. Estos hallazgos son convergentes con los trabajos realizados por

Alvear et al. (2023) y Parker et al. (2022) quienes destacaron la importancia del juego como herramienta esencial para el desarrollo cognitivo y habilidades diversas en niños de etapas iniciales, lo que respalda los hallazgos de este estudio sobre la relevancia de la expresión en la actividad lúdica para el aprendizaje significativo. Así también, Sun et al. (2022) enfatizaron la necesidad de estrategias pedagógicas que fomenten la interacción y el desarrollo socioemocional, aspectos que también se ven influenciados por la expresión en las actividades lúdicas.

Por otro lado, Torres y De Jesús (2022) encontraron un impacto significativo del juego simbólico en la autonomía de niños, mientras que su estudio se centra en la dimensión expresión, lo que sugiere que diferentes aspectos de la actividad lúdica pueden influir de manera distinta en el aprendizaje significativo.

En cuanto a los aspectos conceptuales y teóricos considerados se encontraron convergencias con la Teoría del Juego de Piaget y Vygotsky dado que resaltan la importancia del juego para el desarrollo cognitivo y social, lo cual apoya los hallazgos de este estudio, donde se afirma que la expresión en sus diversas manifestaciones durante la actividad lúdica facilita el aprendizaje significativo. En el mismo sentido, la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, que postula que el aprendizaje ocurre al relacionar nuevos conocimientos con los previos, se alinea con el descubrimiento de que la expresión en la actividad lúdica contribuye al aprendizaje significativo.

En tanto, que se encontraron divergencias respecto a las teorías mencionadas que destacan la importancia general del juego, y los resultados obtenidos, aportando una perspectiva específica sobre cómo la dimensión expresión de la actividad lúdica contribuye al aprendizaje significativo.

Este estudio aporta una perspectiva valiosa al demostrar que la expresión en la actividad lúdica juega un papel importante en el aprendizaje significativo de los niños. Esto sugiere la necesidad de incorporar actividades que fomenten la expresión en sus diversas manifestaciones en los programas educativos. Los hallazgos enfatizan la importancia de una implementación cuidadosa de estrategias lúdicas que permitan a los niños expresarse y comunicarse, lo que a su vez facilita una mejor comprensión y retención de la información. Es fundamental que los educadores reconozcan la diversidad en la eficacia de diferentes dimensiones de

la actividad lúdica y adapten sus estrategias para optimizar el impacto en el aprendizaje significativo.

Respecto a la asociación entre la dimensión desarrollo de la actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial, el análisis realizado revela una correlación baja (Tau $b=0.388$) con una significancia de $p=0.000 < 0.05$, permitiendo rechazar la hipótesis nula y corroborar la relación entre estas variables.

Estos hallazgos son coherentes con los estudios de Alvear et al. (2023) y Parker et al. (2022) quienes sostienen la importancia del juego para fomentar el desarrollo cognitivo y habilidades en niños. Sun et al. (2022) destacaron la necesidad de actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional, un aspecto vinculado al aprendizaje significativo, apoyando la idea de que la actividad lúdica contribuye al desarrollo integral de los niños.

No obstante, el estudio mostró divergencias con el estudio de Torres y De Jesús (2022) quienes enfatizaron en el impacto del juego simbólico en la autonomía, mientras que el presente trabajo se centra en la dimensión desarrollo, indicando que distintas formas de actividad lúdica pueden influir de maneras específicas en diferentes aspectos del aprendizaje.

Las teorías de Piaget y Vygotsky sobre el juego apoyan los resultados emergentes, enfatizando que el juego es crucial para el desarrollo cognitivo y social, y facilita el aprendizaje significativo. La teoría de Ausubel sobre el aprendizaje significativo, que resalta la integración de nuevos conocimientos con los previos, se alinea con los hallazgos sobre la incidencia de la dimensión desarrollo en la actividad lúdica y en consecuencia contribuye al aprendizaje significativo.

Por otra parte, se distinguieron algunas divergencias, aunque las teorías destacan la importancia del juego en general, este trabajo aporta una perspectiva más específica sobre cómo la dimensión desarrollo de la actividad lúdica contribuye al aprendizaje significativo, aportando evidencia empírica que respalda la teoría de que el desarrollo a través de la actividad lúdica es significativo para el aprendizaje. Esto sugiere la importancia de incorporar actividades que fomenten el desarrollo en programas educativos.

Se enfatiza la necesidad de estrategias lúdicas adaptadas y diversificadas que consideren las distintas dimensiones de desarrollo de los niños, promoviendo un aprendizaje más holístico.

Es esencial que los educadores y diseñadores curriculares consideren estos hallazgos para desarrollar estrategias educativas que incorporen eficazmente la actividad lúdica en el aprendizaje significativo.

VI. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permiten concluir que:

Primera. Las variables actividad lúdica y aprendizaje significativo se relacionan significativamente de modo que es posible afirmar que un incremento de la actividad lúdica corresponde un incremento en el aprendizaje significativo, y además la correlación calculada alcanzó un nivel medio.

Segunda. La dimensión Imaginación de la actividad lúdica y aprendizaje significativo se relacionan significativamente de modo que es posible afirmar que un incremento del componente Imaginación de la actividad lúdica corresponde un incremento en el aprendizaje significativo, y además la correlación calculada alcanzó un nivel bajo.

Tercera. La dimensión Expresión de la actividad lúdica y aprendizaje significativo se relacionan significativamente de modo que es posible afirmar que un incremento del componente Expresión de la actividad lúdica corresponde un incremento en el aprendizaje significativo, y además la correlación calculada alcanzó un nivel medio.

Cuarta. La dimensión Desarrollo de la actividad lúdica y aprendizaje significativo se relacionan significativamente de modo que es posible afirmar que un incremento del componente Desarrollo de la actividad lúdica corresponde un incremento en el aprendizaje significativo, y además la correlación calculada alcanzó un nivel bajo.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. Se recomienda a educadores y diseñadores curriculares fomentar la integración de actividades lúdicas en el currículo educativo, especialmente en la educación inicial, reconociendo su impacto en el aprendizaje significativo de los niños.

Segunda. Se recomienda a padres, madres y cuidadores incentivar la práctica de actividades lúdicas en casa, promoviendo juegos que estimulen la imaginación, la expresión y el desarrollo cognitivo y social de los niños. Asimismo, colaborar con los educadores para comprender mejor cómo las actividades lúdicas pueden ser utilizadas para complementar el aprendizaje en el hogar.

Tercera. Se recomienda a los responsables de políticas educativas invertir en recursos y capacitaciones que permitan a los educadores integrar efectivamente la actividad lúdica en sus estrategias pedagógicas; así como también desarrollar políticas que apoyen la inclusión de actividades lúdicas en los planes de estudio, reconociendo su valor en el desarrollo cognitivo y social de los niños.

Cuarta. Se recomienda a los investigadores realizar estudios que exploren en mayor profundidad cómo diferentes tipos de juegos y actividades lúdicas afectan específicamente cada dimensión del desarrollo y el aprendizaje de los niños. Asimismo, investigar el impacto a largo plazo de la integración de actividades lúdicas en el aprendizaje significativo, para comprender mejor su efectividad y sostenibilidad.

REFERENCIAS

- Alvear Ortiz, L. F., Salazar Almeida, P. A., Román Proaño, Z. G., & Altamirano Álvarez, M. C. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol.*, 2(4), 304-321. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)304-321](https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321)
- Arias Gonzáles, J. L. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica. Para ciencias administrativas, aplicadas, artísticas, humanas*. ENFOQUES CONSULTING EIRL. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2238/1/AriasGonzales_TecnicasEInstrumentosDeInvestigacion_libro.pdf
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. En *Enfoques Consulting EIRL* (1.^a ed.). <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Baquero, R. (2001). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Aique.
- Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2021). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., & Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Domino de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383508.pdf>

- Cornejo, R., Martínez, F., Álvarez, V. C., Barraza, C., Cibrian, F. L., Martínez-García, A. I., & Tentori, M. (2021). Serious games for basic learning mechanisms: reinforcing Mexican children's gross motor skills and attention. *Personal and Ubiquitous Computing*, 25(2), 375-390. <https://doi.org/10.1007/s00779-021-01529-0>
- Couchenour, D., & Chrisman, J. K. (2016). *The SAGE Encyclopedia of Contemporary Early Childhood Education*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781483340333>
- D'Angelo, J. (2018). *Ethics in Science. Ethical Misconduct in Scientific Research* (2.^a ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781315267968>
- de la Puente Viedma, C. (2018). *Estadística descriptiva e inferencial*. Ediciones IDT CB. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57894581/Estadistica_descriptiva_e_inferencial_-_Carlos_De_La_Puente_Viedma-libre.pdf?1543619667=&response-content-disposition=attachment%3B+filename%3DEstadistica_descriptiva_e_inferencial_Ca.pdf&Expires=1690055351&S
- Ernst, J. R., & Reynolds, A. J. (2021). Preschool instructional approaches and age 35 health and well-being. *Preventive medicine reports*, 23, 101498. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2021.101498>
- Etikan, I., & Babatope, O. (2019). A Basic Approach in Sampling Methodology and Sample Size Calculation. *MedLife Clinics*, 1(2), 050-054. <https://www.medtextpublications.com/open-access/a-basic-approach-in-sampling-methodology-and-sample-size-calculation-249.pdf>
- Gamboa, A. (2022). *El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E. inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac (2019)* [Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5b52c5be-89f4-4640-8a7f-07cc4e3a7290/content>

- Gasim qızı, A. S. (2020). The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children. *Propósitos y Representaciones*, 8(2). <https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.524>
- Gobierno de México. (2021, noviembre 4). *El Banco Mundial espera apoyar en la publicación final de la Política de Educación Inicial y también en su financiamiento, necesario para su implementación: Truman G. Packard*. <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/organismos-internacionales-apoyan-politicas-que-benefician-a-ninez-y-adolescencia?idiom=es>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO Revista científica del mundo de la investigación y el conocimiento*, 4(4), 163-173. <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Hedges, H. (2000). Teaching in Early Childhood: Time to Merge Constructivist Views so Learning through Play Equals Teaching through Play. *Australasian Journal of Early Childhood*, 25(4), 16-21. <https://doi.org/10.1177/183693910002500404>
- Hoang Thuan, N., Drechsler, A., & Antunes, P. (2019). Construction of Design Science Research Questions. *Communications of the Association for Information Systems*, 44, 332-363. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.04420>
- Jay, J., & Knaus, M. (2018). Embedding Play-Based Learning into Junior Primary (Year 1 and 2) Curriculum in WA. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(1), 112-126. <https://doi.org/10.14221/ajte.2018v43n1.7>
- Jilcha Sileyew, K. (2020). Research Design and Methodology. En *Cyberspace*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.85731>
- Lamrani, R., Abdelwahed, E. H., Chraibi, S., Qassimi, S., & Hafidi, M. (2018). *Gamification and Serious Games Based Learning for Early Childhood in Rural Areas* (pp. 79-90). https://doi.org/10.1007/978-3-030-02852-7_7
- Larsen, K. R., Lukyanenko, R., Mueller, R. M., Storey, V. C., VanderMeer, D., Parsons, J., & Hovorka, D. S. (2020). Validity in Design Science Research. En

- S. Hofmann, O. Müller, & M. Rossi (Eds.), *Designing for Digital Transformation. Co-Creating Services with Citizens and Industry* (pp. 272-282). Springer International Publishing.
- León, R. A. H., & González, S. C. (2020). *El proceso de investigación científica*. Editorial Universitaria (Cuba).
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=03n1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=discusion+de+la+investigación+científica&ots=oKCWXZlij2&sig=mLYFXpDqK8MzQtB-cTa_s90WoG8#v=onepage&q=discusion de la investigación científica&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=03n1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=discusion+de+la+investigación+científica&ots=oKCWXZlij2&sig=mLYFXpDqK8MzQtB-cTa_s90WoG8#v=onepage&q=discusion+de+la+investigación+científica&f=false)
- López Araujo, J., Pozo Potosí, A., Bodero Aguayo, Y., & Loor Aguayo, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 1, 97-106.
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Masters, A. S., Scott, M. E., Wright, C. A., Spiewak Toub, T., Dickinson, D. K., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Playing with Words: Using Playful Learning Experiences in the Early Childhood Classroom to Build Vocabulary. *The Reading Teacher*, 76(6), 775-783. <https://doi.org/10.1002/trtr.2201>
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E., & Rosero-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247-258. <https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Moreira-Chóez, J., Beltron-Cedeño, R., & Beltrón-Cedeño, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915-924.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835/3708>
- Pacco, P. (2023). *Juego libre y aprendizaje en el área de matemáticas en niños de cinco años de la I.E.I. N° 463, distrito Huancané - departamento de Puno, año 2022* [Universidad Los Ángeles de Chimbote Católica].
<https://hdl.handle.net/20500.13032/32902>
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura*

- de Estudios Sociales* [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar sede Ecuador]. <http://hdl.handle.net/10644/8119>
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Pillajo Tipán, E. G., Villarroel Dávila, P. C., Quezada Loaiza, E. E., & Guijarro Vinces, J. S. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos*, 6(3), 69. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodríguez-Miranda, R., Palomo-Cordero, L., Padilla-Mora, M., Corrales-Vargas, A., & van Wendel de Joode, B. (2022). Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental. *Revista de ciencias ambientales = Tropical journal of environmental sciences*, 56(1), 209-228. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/rca.56-1.10>
- Rosas, M. (2021). *Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6043>
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (1995). Children's Play and Early Childhood Education: Insights from History and Theory. *Journal of Education*, 177(3), 129-148. <https://doi.org/10.1177/002205749517700308>
- Schwartz, N. H., Click, K., & Bartel, A. N. (2023). *Educational Psychology: Learning and Instruction* (pp. 357-390). https://doi.org/10.1007/978-3-030-28745-0_67
- Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2019). Playing Activity with Orientation as a Method for Preschool Development. *Psychological-Educational Studies*, 11(4), 49-66. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2019110404>

- Soto, S. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho, 2014* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/30034>
- Souza, J. F. S. (2022). CHILDHOOD EDUCATION: LUDIC ACTIVITIES THAT FAVOR THE TEACHING-LEARNING OF CHILDREN FROM 0 TO 02 YEARS OLD. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 8(11), 2295-2326. <https://doi.org/10.51891/rease.v8i11.7816>
- Stratton, S. J. (2021). Population Research: Convenience Sampling Strategies. *Prehospital and Disaster Medicine*, 36(4), 373-374. <https://doi.org/10.1017/S1049023X21000649>
- Sun, J., Singletary, B., Jiang, H., Justice, L. M., Lin, T.-J., & Purtell, K. M. (2022). Child behavior problems during COVID-19: Associations with parent distress and child social-emotional skills. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 78, 101375. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101375>
- Sürücü, L., & Maslakçı, A. (2020). Validity and reliability in Quantitative research. *Business & Management Studies: An International Journal*, 8(3), 2694-2726. <https://doi.org/10.15295/bmij.v8i3.1540>
- Torres, G., & De Jesús, C. (2022). *Rincón de juego simbólico en la autonomía de los niños de 4 a 5 años* [Tesis de Grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6679>
- Unicef. (2022, mayo 25). *Unicef advierte que el Perú vive una crisis educativa sin precedentes y hace un llamado a priorizar a nuestras niñas, niños y adolescentes.* <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/unicef-advierte-que-el-peru-vive-una-crisis-educativa-sin-precedentes-llamado-priorizar-ninas-ninos-adolescentes>
- Veraksa, N., Colliver, Y., & Sukhikh, V. (2022). *Piaget and Vygotsky's Play Theories: The Profile of Twenty-First-Century Evidence* (pp. 165-190). https://doi.org/10.1007/978-3-031-05747-2_10

- Villamizar Cañas, M. D. L. Á. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en Preescolar. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42861>
- Villanueva, L. (2019). *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca- Cajamarca* [Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/6242>
- Villavicencio-Caparó, E., & Arteaga-Bustamante, M. (2020). *Correlación de variables cualitativas ordinales: ¿Cómo interpretar el Tau-b de Kendall?* https://www.researchgate.net/profile/Ebingen-Villavicencio/publication/342901805_CORRELACION_DE_VARIABLEES_CUALITATIVAS_ORDINALES_Como_interpretar_el_indice_de_Kendall/links/5f0ca4b392851c38a51a156b/CORRELACION-DE-VARIABLES-CUALITATIVAS-ORDINALES-Como-interpretar-el-indice-de-Kendall.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA								
TÍTULO: Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo -2023.								
AUTORA: Murayari Jacinto, Dora Jesus								
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES					
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es la relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>P1. ¿Cuál es la relación entre imaginación y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023?</p> <p>P2. ¿Cuál es la relación entre expresión y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023?</p> <p>P3. ¿Cuál es la relación entre desarrollo y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo -2023</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>O1. Determinar la relación entre imaginación y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo -2023.</p> <p>O2. Determinar la relación entre expresión y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023.</p> <p>O3. Determinar la relación entre desarrollo y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe una relación entre actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>HE 1. Existe una relación entre imaginación y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023.</p> <p>HE2. Existe una relación entre expresión y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa de Villa María del Triunfo - 2023.</p> <p>HE3. Existe una relación entre desarrollo y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo - 2023.</p>	Variable 1: Actividad lúdica (Baquero, 2001)					
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Nivel y rango	
			Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exploración de nuevas ideas ▪ Uso creativo de materiales ▪ Creación de escenarios imaginativos ▪ Resolución creativa de problemas ▪ Interpretación de roles ▪ Expresión artística ▪ Exploración de perspectivas diferentes ▪ Flexibilidad en el juego 	1 - 8	Escala ordinal Opciones de respuesta: Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Escasa Regular Adecuada	
			Expresión	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresión verbal ▪ Expresión no verbal ▪ Creatividad en la comunicación ▪ Expresión de emociones ▪ Colaboración y compartir ideas ▪ Expresión a través del arte ▪ Comunicación de pensamientos y sentimientos ▪ Uso de tecnologías en la expresión 	9 - 16			
			Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo cognitivo ▪ Desarrollo social ▪ Desarrollo emocional ▪ Desarrollo físico ▪ Desarrollo del lenguaje ▪ Desarrollo creativo ▪ Desarrollo de la autonomía ▪ Conciencia ambiental 	17 - 24			
						Variable 2: Aprendizaje significativo (Moreira-Chóez et al., 2021)		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Nivel y rango	
Experiencias previas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconocimiento de experiencias previas ▪ Conexión con nuevos aprendizajes ▪ Expresión de experiencias previas ▪ Reflexión sobre experiencias previas 	1 - 8	Escala: Ordinal	En inicio]En proceso				

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso de experiencias previas para resolver problemas ▪ Comparación de experiencias previas con nuevas experiencias ▪ Interés en compartir experiencias previas ▪ Aplicación práctica de experiencias previas 		<p>Opciones de respuesta:</p> <p>Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)</p>	Logrado
		Nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquisición de nuevos conocimientos ▪ Curiosidad por nuevos temas ▪ Aplicación de nuevos conocimientos ▪ Retención de nuevos conocimientos ▪ Interacción con nuevos materiales ▪ Exploración independiente ▪ Interés en compartir nuevos conocimientos ▪ Evaluación crítica de nuevos conocimientos 	9 - 16		
		Integración nuevos y antiguos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conexiones entre conocimientos ▪ Transferencia de conocimientos ▪ Comparación de conocimientos antiguos y nuevos ▪ Reflexión sobre conocimientos antiguos y nuevos ▪ Integración de conocimientos antiguos y nuevos ▪ Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos ▪ Creatividad en la integración de conocimientos 	17 - 24		
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS		MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS		
<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básica.</p> <p>Diseño: No experimental, transversal, correlacional.</p> <p>Nivel: Relacional</p> <p>Método: Hipotético-deductivo.</p>	<p>Población: 80 niños de 3 años</p> <p>Muestra: 80 niños de 3 años</p> <p>Muestreo: No probabilístico, censal.</p>	<p>Variable 1: Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p> <p>Variable 2: Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p>		<p>Estadística descriptiva: Los datos se agruparán en niveles de acuerdo a los rangos establecidos, los resultados se presentarán en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos.</p> <p>Estadística inferencial: El análisis de datos se realiza con Tau b de Kendall para determinar el grado de correlación entre las variables.</p>		

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 7

Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de villa María del Triunfo - 2023

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Actividad Lúdica	Las actividades lúdicas se manifiestan como un recurso valioso para impulsar un aprendizaje significativo. Estas actividades representan una forma de experimentar lo cotidiano, implicando encontrar disfrute y apreciar los sucesos, vivenciándolos como momentos de gratificación ya sea física, espiritual o mental. La actividad lúdica fomenta la expansión de habilidades, la interacción y el humor en los individuos, además de cultivar la concentración del niño, fortaleciendo su motivación hacia el aprendizaje. Cuando se incorporan al ambiente educativo, las actividades lúdicas se transforman en una táctica esencial, introduciendo al niño a una gama de aprendizajes significativos en entornos amigables de manera agradable y natural, propiciando así el desarrollo de habilidades (Candela & Benavides, 2020).	La variable se operacionaliza según sus dimensiones: Imaginación, Expresión y Desarrollo, para su medición se utilizó una escala ordinal y se aplicó un cuestionario conformado por 21 reactivos	IMAGINACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Exploración de nuevas ideas Uso creativo de materiales Creación de escenarios imaginativos Resolución creativa de problemas Interpretación de roles Expresión artística Exploración de perspectivas diferentes Flexibilidad en el juego 	Escala ordinal Politémica
			EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Expresión verbal Expresión no verbal Creatividad en la comunicación Expresión de emociones Colaboración y compartir ideas Expresión a través del arte Comunicación de pensamientos y sentimientos Uso de tecnologías en la expresión 	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo cognitivo Desarrollo social Desarrollo emocional Desarrollo físico Desarrollo del lenguaje Desarrollo creativo Desarrollo de la autonomía Conciencia ambiental 	

V.2
Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es aquel que se produce cuando el estudiante, actuando como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos nuevos que está aprendiendo y les da sentido basándose en la estructura conceptual que ya posee. En este proceso, el estudiante construye nuevos conocimientos al relacionar los conceptos nuevos con la experiencia previa que tiene (Roa Rocha, 2021).

La variable se operacionaliza según sus dimensiones: Experiencias previas, Nuevos conocimientos e Integración nuevos y antiguos conocimientos, para su medición se utilizó una escala ordinal y se aplicó un cuestionario conformado por 21 reactivos.

EXPERIENCIAS PREVIAS

Reconocimiento de experiencias previas
Conexión con nuevos aprendizajes
Expresión de experiencias previas
Reflexión sobre experiencias previas
Uso de experiencias previas para resolver problemas
Comparación de experiencias previas con nuevas experiencias
Interés en compartir experiencias previas
Aplicación práctica de experiencias previas

NUEVOS CONOCIMIENTOS

Adquisición de nuevos conocimientos
Curiosidad por nuevos temas
Aplicación de nuevos conocimientos
Retención de nuevos conocimientos
Interacción con nuevos materiales
Exploración independiente
Interés en compartir nuevos conocimientos
Evaluación crítica de nuevos conocimientos

INTEGRACIÓN NUEVOS Y ANTIGUOS CONOCIMIENTOS

Conexiones entre conocimientos
Transferencia de conocimientos
Comparación de conocimientos
Discusiones sobre conocimientos antiguos y nuevos
Reflexión sobre conocimientos antiguos y nuevos
Integración de conocimientos antiguos y nuevos
Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos
Creatividad en la integración de conocimientos

Anexo 3. Instrumentos

Cuestionario de Actividad lúdica

Estimado(a) colega le saludo cordialmente y agradezco anticipadamente su buena disposición en participar en la resolución del presente cuestionario que busca recabar información sobre la actividad lúdica. A continuación, se presentan un conjunto de ítems sobre las actividades lúdicas que realizan los niños, marque la opción que corresponda según la observación que realice en cada niño(a) acorde con la siguiente escala valorativa:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

ÍTEMS		1	2	3
Dimensión Imaginación				
1	El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega			
2	El niño(a) utiliza los materiales de juego de manera creativa e inusual			
3	El niño(a) crea escenarios imaginativos o historias durante el juego			
4	El niño(a) encuentra soluciones creativas a los problemas que surgen mientras juega			
5	El niño(a) disfruta interpretando diferentes roles o personajes mientras juega			
6	El niño(a) incorpora la expresión artística en su juego (dibujo, pintura, música, danza, etc.)			
7	El niño(a) explora diferentes perspectivas o puntos de vista mientras juega			
8	El niño(a) adapta rápidamente su juego o historia cuando se introducen nuevos elementos o reglas			
Dimensión Expresión		1	2	3
9	El niño(a) expresa verbalmente sus ideas y emociones mientras juega			
10	El niño(a) utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse durante el juego			
11	El niño(a) encuentra maneras creativas de expresarse mientras juega			
12	El niño(a) expresa sus emociones de manera abierta y saludable durante el juego			
13	El niño(a) comparte sus ideas y colabora con otros mientras juega			
14	El niño(a) utiliza el juego para expresarse a través de medios artísticos como dibujo, pintura o música			
15	El niño(a) comunica sus pensamientos y sentimientos a otros de manera efectiva durante el juego			
16	El niño(a) utiliza dispositivos digitales o aplicaciones de manera creativa para expresar ideas o historias durante el juego			
Dimensión Desarrollo		1	2	3
17	El niño(a) demuestra un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego			
18	El niño(a) mejora sus habilidades sociales, como compartir y colaborar, mientras juega con otros			
19	El niño(a) expresa y maneja sus emociones de manera más efectiva a través del juego			
20	El niño(a) muestra un desarrollo en sus habilidades motoras mientras juega			
21	El niño(a) mejora su vocabulario y habilidades de comunicación a través del			

	juego			
22	El niño(a) muestra una creciente creatividad e innovación en cómo juega			
23	El niño(a) muestra una mayor independencia y toma de decisiones mientras juega			
24	El niño(a) muestra interés y cuidado por su entorno natural o el medio ambiente durante actividades de juego			

Cuestionario de Aprendizaje significativo

Estimado(a) colega le saludo cordialmente y agradezco anticipadamente su buena disposición en participar en la resolución del presente cuestionario que busca recabar información sobre la actividad lúdica, por lo que le solicito responder todas las preguntas. Marque con una (X) la alternativa que considera pertinente en cada caso acorde con la siguiente escala valorativa:

Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

ÍTEMS				
Dimensión Experiencias previas		1	2	3
1	El niño(a) puede identificar y hablar sobre sus experiencias previas relacionadas con un nuevo tema de aprendizaje			
2	El niño(a) conecta sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes			
3	El niño(a) expresa sus experiencias previas durante las actividades de aprendizaje			
4	El niño(a) reflexiona sobre cómo sus experiencias previas se relacionan con lo que está aprendiendo			
5	El niño(a) utiliza sus experiencias previas para ayudar a resolver problemas o desafíos en su aprendizaje			
6	El niño(a) compara sus experiencias previas con nuevas experiencias durante el aprendizaje			
7	El niño(a) muestra interés en compartir sus experiencias previas con los compañeros o el educador			
8	El niño(a) aplica de manera práctica sus experiencias previas en actividades o proyectos nuevos			
Dimensión Nuevas experiencias		1	2	3
9	El niño(a) parece absorber y entender nuevos conceptos presentados durante las actividades de aprendizaje			
10	El niño(a) muestra curiosidad y entusiasmo por explorar nuevos temas o actividades			
11	El niño(a) aplica nuevos conocimientos adquiridos en diferentes situaciones o actividades			
12	El niño(a) retiene la información y los conceptos nuevos aprendidos durante un periodo de tiempo			
13	El niño(a) interactúa de manera efectiva con nuevos materiales o recursos proporcionados para el aprendizaje			
14	El niño(a) explora de manera independiente nuevos conceptos o actividades presentadas			
15	El niño(a) muestra interés en compartir lo que ha aprendido con otros			
16	El niño(a) evalúa críticamente la nueva información, haciendo preguntas o planteando sus propias ideas			
Dimensión Relación entre nuevos y antiguos conocimientos		1	2	3
17	El niño(a) hace conexiones entre lo que ya sabe y la nueva información presentada			
18	El niño(a) aplica conocimientos previos para entender nuevos conceptos			
19	El niño(a) compara nuevos conocimientos con lo que ya sabe			
20	El niño(a) habla sobre cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe			

21	El niño(a) reflexiona sobre la relación entre lo que ha aprendido recientemente y lo que ya sabía			
22	El niño(a) integra nuevos conocimientos con los antiguos en sus actividades o discusiones			
23	El niño(a) muestra interés en explorar cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe			
24	El niño(a) utiliza de forma creativa la combinación de conocimientos nuevos y antiguos en proyectos o actividades de aprendizaje			

Anexo 4. Evaluación por juicio de expertos

Tabla 8

Consolidado de evaluación de expertos

Nombres y apellidos del experto	Especialidad	Dictamen
Rubí Azucena Cruz Vilchez	Educación	Aplicable
Paola Lizeth Aldana Sempertegui	Educación	Aplicable
Luisa Baldarrogo Pastor	Educación	Aplicable

	Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos 8 ítems
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Actividad lúdica	Imaginación	sostiene que la imaginación cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje significativo. (Baquero, 2001)
	Expresión	sostiene que la imaginación cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje significativo (Baquero, 2001).
	Desarrollo	sostiene que el juego es una actividad central para el desarrollo cognitivo de los niños. (Baquero, 2001)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario BarOn – Ice para niños elaborado por James D. A. Parker De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: actividad lúdica

- Primera dimensión **Dimensión Imaginación**
- Objetivos de la Dimensión: estimule la imaginación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Exploración de nuevas ideas	El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega	4	4	4	
Uso creativo de materiales	El niño(a) utiliza los materiales de juego de manera creativa e inusual	4	4	4	
Creación de escenarios imaginativos	El niño(a) crea escenarios imaginativos o historias durante el juego	4	4	4	
Resolución creativa de problemas	El niño(a) encuentra soluciones creativas a los problemas que surgen mientras juega	4	4	4	
Interpretación de roles	El niño(a) disfruta interpretando diferentes roles o personajes mientras juega	4	4	4	
Expresión artística	El niño(a) incorpora la expresión artística en su juego (dibujo, pintura, música, danza, etc.)	4	4	4	
Exploración de perspectivas diferentes	El niño(a) explora diferentes perspectivas o puntos de vista mientras juega	4	4	4	
Exploración de perspectivas diferentes	El niños(a) adapta rápidamente su juego o historia cuando se introducen nuevos elementos o reglas	4	4	4	

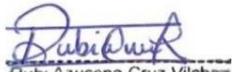
- Segunda dimensión: **Expresión**
- Objetivos de la Dimensión: estimular la expresión

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión verbal	El niño(a) expresa verbalmente sus ideas y emociones mientras juega	4	4	4	
Expresión no verbal	El niño(a) utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse durante el juego	4	4	4	
Creatividad en la comunicación	El niño(a) encuentra maneras creativas de expresarse mientras juega	4	4	4	
Expresión de emociones	El niño(a) expresa sus emociones de manera abierta y saludable durante el juego	4	4	4	
Colaboración y compartir ideas	El niño(a) comparte sus ideas y colabora con otros mientras juega	4	4	4	
Expresión a través del arte	El niño(a) utiliza el juego para expresarse a través de medios artísticos como dibujo, pintura o música	4	4	4	
Comunicación de pensamientos y sentimientos	El niño(a) comunica sus pensamientos y sentimientos a otros de manera efectiva durante el juego	4	4	4	
Comunicación de pensamientos y sentimientos	El niño(a) utiliza dispositivos digitales o aplicaciones de manera creativa para expresar ideas o historias durante el juego	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Desarrollo**
- Objetivos de la Dimensión: Estimular su desarrollo cognitivo

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ s/
-------------	------	----------	------------	------------	----------------------

					Recomendaciones
Desarrollo cognitivo	El niño(a) demuestra un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego	4	4	4	
Desarrollo social	El niño(a) mejora sus habilidades sociales, como compartir y colaborar, mientras juega con otros	4	4	4	
Desarrollo emocional	El niño(a) expresa y maneja sus emociones de manera más efectiva a través del juego	4	4	4	
Desarrollo físico	El niño(a) muestra un desarrollo en sus habilidades motoras mientras juega	4	4	4	
Desarrollo del lenguaje	El niño(a) mejora su vocabulario y habilidades de comunicación a través del juego	4	4	4	
Desarrollo creativo	El niño(a) muestra una creciente creatividad e innovación en cómo juega	4	4	4	
Desarrollo de la autonomía	El niño(a) muestra una mayor independencia y toma de decisiones mientras juega	4	4	4	
Desarrollo de la autonomía	El niño muestra interés y cuidado por su entorno natural o en el medio ambiente durante la actividad de juego	4	4	4	


Rubi Azucena Cruz Vilchez
Psicóloga
C.Ps. P. 22126

Firma del
evaluador
DNI 44636866

	<p>Dimensión desarrollo 8 ítems</p> <p>Dimensión experiencias previas 8 ítems</p> <p>Dimensión nuevas experiencias 8 ítems</p> <p>Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos 8 ítems</p>
Significación:	<p>Está estructurado de la siguiente forma:</p> <p>25 ítems corresponden a la actividad lúdica</p> <p>21 ítems corresponden aprendizaje significativo</p> <p>La escala que se empleó fue de tipo Likert donde se plantea tres opciones.</p>

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Experiencias previas	Es cuando los estudiantes pueden conectar la nueva información con los conocimientos previos que ya poseen, lo que facilita la comprensión y retención de nuevos conceptos (Moreira-Chóez et al., 2021)
	Nuevos conocimientos	Es la interacción social como una vía principal para adquirir nuevos conocimientos y experiencias, y cómo estos se integran en el desarrollo cognitivo del individuo (Moreira-Chóez et al., 2021).
	Integración nuevos y antiguos conocimientos	Es integrar nuevos conocimientos con los conocimientos previos de los estudiantes para fomentar una comprensión más profunda y una retención duradera (Moreira-Chóez et al., 2021).

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario : juego lúdico De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.

adecuadas.	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

- primera dimensión: **Experiencias previas**
- Objetivos de la Dimensión:.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reconocimiento de experiencias previas	El niño(a) puede identificar y hablar sobre sus experiencias previas relacionadas con un nuevo tema de aprendizaje	4	4	4	
Conexión con nuevos aprendizajes	El niño(a) conecta sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes	4	4	4	
Expresión de experiencias previas	El niño(a) expresa sus experiencias previas durante las actividades de aprendizaje	4	4	4	
Reflexión sobre experiencias previas	El niño(a) reflexiona sobre cómo sus experiencias previas se relacionan con lo que está aprendiendo	4	4	4	
Uso de experiencias previas para resolver problemas	El niño(a) utiliza sus experiencias previas para ayudar a resolver problemas o desafíos en su aprendizaje	4	4	4	
Comparación de experiencias previas con nuevas experiencias	El niño(a) compara sus experiencias previas con nuevas experiencias durante el aprendizaje	4	4	4	
Interés en compartir experiencias previas	El niño(a) muestra interés en compartir sus experiencias previas con los compañeros o el educador	4	4	4	
Interés en compartir experiencias previas	El niño(a) aplica de manera práctica sus experiencias previas en actividades o proyectos nuevos	4	4	4	

- segunda dimensión: **Nuevos conocimientos**
- Objetivos de la Dimensión: estimular los nuevos conocimientos

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adquisición de nuevos conocimientos	El niño(a) parece absorber y entender nuevos conceptos presentados durante las actividades de aprendizaje	4	4	4	
Curiosidad por nuevos temas	El niño(a) muestra curiosidad y entusiasmo por explorar nuevos temas o actividades	4	4	4	
Aplicación de nuevos conocimientos	El niño(a) aplica nuevos conocimientos adquiridos en diferentes situaciones o actividades	4	4	4	
Retención de nuevos conocimientos	El niño(a) retiene la información y los conceptos nuevos aprendidos durante un periodo de tiempo	4	4	4	
Interacción con nuevos materiales	El niño(a) interactúa de manera efectiva con nuevos materiales o recursos proporcionados para el aprendizaje	4	4	4	
Exploración independiente	El niño(a) explora de manera independiente nuevos conceptos o actividades presentadas	4	4	4	
Interés en compartir nuevos conocimientos	El niño(a) muestra interés en compartir lo que ha aprendido con otros	4	4	4	
Interés en compartir nuevos conocimientos	El niño(a) evalúa críticamente la nueva información, haciendo preguntas o planteando sus propios ideas	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Integración nuevos y antiguos conocimientos**
- Objetivos de la Dimensión:.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conexiones entre conocimientos	El niño(a) hace conexiones entre lo que ya sabe y la nueva información presentada	4	4	4	
Transferencia de conocimientos	El niño(a) aplica conocimientos previos para entender nuevos conceptos	4	4	4	
Comparación de conocimientos	El niño(a) compara nuevos conocimientos con lo que ya sabe	4	4	4	
Discusiones sobre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) habla sobre cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe	4	4	4	
Reflexión sobre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) reflexiona sobre la relación entre lo que ha aprendido recientemente y lo que ya sabía	4	4	4	
Integración de conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) integra nuevos conocimientos con los antiguos en sus actividades o discusiones	4	4	4	
Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) muestra interés en explorar cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe	4	4	4	
Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) utiliza de forma creativa la combinación de conocimientos nuevos y antiguos en proyectos o actividades de aprendizaje	4	4	4	


Rubi Azucena Cruz Vilchez
Psicóloga
C.Ps. P. 22126

Firma del
evaluador
DNI 44636866

	Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos 8 ítems
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Actividad lúdica	Imaginación	sostiene que la imaginación cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje significativo. (Baquero, 2001)
	Expresión	sostiene que la imaginación cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje significativo (Baquero, 2001).
	Desarrollo	sostiene que el juego es una actividad central para el desarrollo cognitivo de los niños. (Baquero, 2001)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario BarOn – Ice para niños elaborado por James D. A. Parker De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: actividad lúdica

- Primera dimensión **Dimensión Imaginación**
- Objetivos de la Dimensión: estimule la imaginación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Exploración de nuevas ideas	El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega	4	4	4	
Uso creativo de materiales	El niño(a) utiliza los materiales de juego de manera creativa e inusual	4	4	4	
Creación de escenarios imaginativos	El niño(a) crea escenarios imaginativos o historias durante el juego	4	4	4	
Resolución creativa de problemas	El niño(a) encuentra soluciones creativas a los problemas que surgen mientras juega	4	4	4	
Interpretación de roles	El niño(a) disfruta interpretando diferentes roles o personajes mientras juega	4	4	4	
Expresión artística	El niño(a) incorpora la expresión artística en su juego (dibujo, pintura, música, danza, etc.)	4	4	4	
Exploración de perspectivas diferentes	El niño(a) explora diferentes perspectivas o puntos de vista mientras juega	4	4	4	
Exploración de perspectivas diferentes	El niños(a) adapta rápidamente su juego o historia cuando se introducen nuevos elementos o reglas	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Expresión**
- Objetivos de la Dimensión: estimular la expresión

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión verbal	El niño(a) expresa verbalmente sus ideas y emociones mientras juega	4	4	4	
Expresión no verbal	El niño(a) utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse durante el juego	4	4	4	
Creatividad en la comunicación	El niño(a) encuentra maneras creativas de expresarse mientras juega	4	4	4	
Expresión de emociones	El niño(a) expresa sus emociones de manera abierta y saludable durante el juego	4	4	4	
Colaboración y compartir ideas	El niño(a) comparte sus ideas y colabora con otros mientras juega	4	4	4	
Expresión a través del arte	El niño(a) utiliza el juego para expresarse a través de medios artísticos como dibujo, pintura o música	4	4	4	
Comunicación de pensamientos y sentimientos	El niño(a) comunica sus pensamientos y sentimientos a otros de manera efectiva durante el juego	4	4	4	
Comunicación de pensamientos y sentimientos	El niño(a) utiliza dispositivos digitales o aplicaciones de manera creativa para expresar ideas o historias durante el juego	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Desarrollo**
- Objetivos de la Dimensión: Estimular su desarrollo cognitivo

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ s/
-------------	------	----------	------------	------------	----------------------

					Recomendaciones
Desarrollo cognitivo	El niño(a) demuestra un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego	4	4	4	
Desarrollo social	El niño(a) mejora sus habilidades sociales, como compartir y colaborar, mientras juega con otros	4	4	4	
Desarrollo emocional	El niño(a) expresa y maneja sus emociones de manera más efectiva a través del juego	4	4	4	
Desarrollo físico	El niño(a) muestra un desarrollo en sus habilidades motoras mientras juega	4	4	4	
Desarrollo del lenguaje	El niño(a) mejora su vocabulario y habilidades de comunicación a través del juego	4	4	4	
Desarrollo creativo	El niño(a) muestra una creciente creatividad e innovación en cómo juega	4	4	4	
Desarrollo de la autonomía	El niño(a) muestra una mayor independencia y toma de decisiones mientras juega	4	4	4	
Desarrollo de la autonomía	El niño muestra interés y cuidado por su entorno natural o en el medio ambiente durante la actividad de juego	4	4	4	



Firma del
 evaluador DNI
 70582807

	<p>Dimensión expresión 8 ítems</p> <p>Dimensión desarrollo 8 ítems</p> <p>Dimensión experiencias previas 8 ítems</p> <p>Dimensión nuevas experiencias 8 ítems</p> <p>Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos 8 ítems</p>
Significación:	<p>Está estructurado de la siguiente forma:</p> <p>25 ítems corresponden a la actividad lúdica</p> <p>21 ítems corresponden aprendizaje significativo</p> <p>La escala que se empleó fue de tipo Likert donde se plantea tres opciones.</p>

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Experiencias previas	Es cuando los estudiantes pueden conectar la nueva información con los conocimientos previos que ya poseen, lo que facilita la comprensión y retención de nuevos conceptos (Moreira-Chóez et al., 2021)
	Nuevos conocimientos	Es la interacción social como una vía principal para adquirir nuevos conocimientos y experiencias, y cómo estos se integran en el desarrollo cognitivo del individuo (Moreira-Chóez et al., 2021).
	Integración nuevos y antiguos conocimientos	Es integrar nuevos conocimientos con los conocimientos previos de los estudiantes para fomentar una comprensión más profunda y una retención duradera (Moreira-Chóez et al., 2021).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario : juego lúdico De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los

son adecuadas.		términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

- primera dimensión: **Experiencias previas**
- Objetivos de la Dimensión:.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reconocimiento de experiencias previas	El niño(a) puede identificar y hablar sobre sus experiencias previas relacionadas con un nuevo tema de aprendizaje	4	4	4	
Conexión con nuevos aprendizajes	El niño(a) conecta sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes	4	4	4	
Expresión de experiencias previas	El niño(a) expresa sus experiencias previas durante las actividades de aprendizaje	4	4	4	
Reflexión sobre experiencias previas	El niño(a) reflexiona sobre cómo sus experiencias previas se relacionan con lo que está aprendiendo	4	4	4	
Uso de experiencias previas para resolver problemas	El niño(a) utiliza sus experiencias previas para ayudar a resolver problemas o desafíos en su aprendizaje	4	4	4	
Comparación de experiencias previas con nuevas experiencias	El niño(a) compara sus experiencias previas con nuevas experiencias durante el aprendizaje	4	4	4	
Interés en compartir experiencias previas	El niño(a) muestra interés en compartir sus experiencias previas con los compañeros o el educador	4	4	4	
Interés en compartir experiencias previas	El niño(a) aplica de manera práctica sus experiencias previas en actividades o proyectos nuevos	4	4	4	

- segunda dimensión: **Nuevos conocimientos**
- Objetivos de la Dimensión: estimular los nuevos conocimientos

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adquisición de nuevos conocimientos	El niño(a) parece absorber y entender nuevos conceptos presentados durante las actividades de aprendizaje	4	4	4	
Curiosidad por nuevos temas	El niño(a) muestra curiosidad y entusiasmo por explorar nuevos temas o actividades	4	4	4	
Aplicación de nuevos conocimientos	El niño(a) aplica nuevos conocimientos adquiridos en diferentes situaciones o actividades	4	4	4	
Retención de nuevos conocimientos	El niño(a) retiene la información y los conceptos nuevos aprendidos durante un periodo de tiempo	4	4	4	
Interacción con nuevos materiales	El niño(a) interactúa de manera efectiva con nuevos materiales o recursos proporcionados para el aprendizaje	4	4	4	
Exploración independiente	El niño(a) explora de manera independiente nuevos conceptos o actividades presentadas	4	4	4	
Interés en compartir nuevos conocimientos	El niño(a) muestra interés en compartir lo que ha aprendido con otros	4	4	4	
Interés en compartir nuevos conocimientos	El niño(a) evalúa críticamente la nueva información, haciendo preguntas o planteando sus propias ideas	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Integración nuevos y antiguos conocimientos**
- Objetivos de la Dimensión:.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conexiones entre conocimientos	El niño(a) hace conexiones entre lo que ya sabe y la nueva información presentada	4	4	4	
Transferencia de conocimientos	El niño(a) aplica conocimientos previos para entender nuevos conceptos	4	4	4	
Comparación de conocimientos	El niño(a) compara nuevos conocimientos con lo que ya sabe	4	4	4	
Discusiones sobre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) habla sobre cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe	4	4	4	
Reflexión sobre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) reflexiona sobre la relación entre lo que ha aprendido recientemente y lo que ya sabía	4	4	4	
Integración de conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) integra nuevos conocimientos con los antiguos en sus actividades o discusiones	4	4	4	
Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) muestra interés en explorar cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe	4	4	4	
Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) utiliza de forma creativa la combinación de conocimientos nuevos y antiguos en proyectos o actividades de aprendizaje	4	4	4	

A small, square, light gray box containing a handwritten signature in black ink. The signature appears to be 'Pascual' followed by a stylized flourish.

Firma del
evaluadorDNI
70582807

	Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos 8 ítems
--	--

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Actividad lúdica	Imaginación	sostiene que la imaginación cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje significativo. (Baquero, 2001)
	Expresión	sostiene que la imaginación cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo y en el aprendizaje significativo (Baquero, 2001).
	Desarrollo	sostiene que el juego es una actividad central para el desarrollo cognitivo de los niños. (Baquero, 2001)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario BarOn – Ice para niños elaborado por James D. A. Parker De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.

CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: actividad lúdica

- Primera dimensión **Dimensión Imaginación**
- Objetivos de la Dimensión: estimule la imaginación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Exploración de nuevas ideas	El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega	4	4	4	
Uso creativo de materiales	El niño(a) utiliza los materiales de juego de manera creativa e inusual	4	4	4	
Creación de escenarios imaginativos	El niño(a) crea escenarios imaginativos o historias durante el juego	4	4	4	
Resolución creativa de problemas	El niño(a) encuentra soluciones creativas a los problemas que surgen mientras juega	4	4	4	
Interpretación de roles	El niño(a) disfruta interpretando diferentes roles o personajes mientras juega	4	4	4	
Expresión artística	El niño(a) incorpora la expresión artística en su juego (dibujo, pintura, música, danza, etc.)	4	4	4	
Exploración de perspectivas diferentes	El niño(a) explora diferentes perspectivas o puntos de vista mientras juega	4	4	4	
Exploración de perspectivas diferentes	El niños(a) adapta rápidamente su juego o historia cuando se introducen nuevos elementos o reglas	4	4	4	

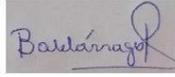
- Segunda dimensión: **Expresión**
- Objetivos de la Dimensión: estimular la expresión

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresión verbal	El niño(a) expresa verbalmente sus ideas y emociones mientras juega	4	4	4	
Expresión no verbal	El niño(a) utiliza gestos y expresiones faciales para comunicarse durante el juego	4	4	4	
Creatividad en la comunicación	El niño(a) encuentra maneras creativas de expresarse mientras juega	4	4	4	
Expresión de emociones	El niño(a) expresa sus emociones de manera abierta y saludable durante el juego	4	4	4	
Colaboración y compartir ideas	El niño(a) comparte sus ideas y colabora con otros mientras juega	4	4	4	
Expresión a través del arte	El niño(a) utiliza el juego para expresarse a través de medios artísticos como dibujo, pintura o música	4	4	4	
Comunicación de pensamientos y sentimientos	El niño(a) comunica sus pensamientos y sentimientos a otros de manera efectiva durante el juego	4	4	4	
Comunicación de pensamientos y sentimientos	El niño(a) utiliza dispositivos digitales o aplicaciones de manera creativa para expresar ideas o historias durante el juego	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Desarrollo**
- Objetivos de la Dimensión: Estimular su desarrollo cognitivo

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ s/
-------------	------	----------	------------	------------	----------------------

					Recomendaciones
Desarrollo cognitivo	El niño(a) demuestra un crecimiento en sus habilidades de resolución de problemas a través del juego	4	4	4	
Desarrollo social	El niño(a) mejora sus habilidades sociales, como compartir y colaborar, mientras juega con otros	4	4	4	
Desarrollo emocional	El niño(a) expresa y maneja sus emociones de manera más efectiva a través del juego	4	4	4	
Desarrollo físico	El niño(a) muestra un desarrollo en sus habilidades motoras mientras juega	4	4	4	
Desarrollo del lenguaje	El niño(a) mejora su vocabulario y habilidades de comunicación a través del juego	4	4	4	
Desarrollo creativo	El niño(a) muestra una creciente creatividad e innovación en cómo juega	4	4	4	
Desarrollo de la autonomía	El niño(a) muestra una mayor independencia y toma de decisiones mientras juega	4	4	4	
Desarrollo de la autonomía	El niño muestra interés y cuidado por su entorno natural o en el medio ambiente durante la actividad de juego	4	4	4	

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature appears to be 'Baldanago' with a stylized flourish at the end.

Firma del
evaluador
DNI 04721461

	<p>Dimensión desarrollo 8 ítems</p> <p>Dimensión experiencias previas 8 ítems</p> <p>Dimensión nuevas experiencias 8 ítems</p> <p>Dimensión relación entre nuevos y antiguos conocimientos 8 ítems</p>
Significación:	<p>Está estructurado de la siguiente forma:</p> <p>25 ítems corresponden a la actividad lúdica</p> <p>21 ítems corresponden aprendizaje significativo</p> <p>La escala que se empleó fue de tipo Likert donde se plantea tres opciones.</p>

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Experiencias previas	Es cuando los estudiantes pueden conectar la nueva información con los conocimientos previos que ya poseen, lo que facilita la comprensión y retención de nuevos conceptos (Moreira-Chóez et al., 2021)
	Nuevos conocimientos	Es la interacción social como una vía principal para adquirir nuevos conocimientos y experiencias, y cómo estos se integran en el desarrollo cognitivo del individuo (Moreira-Chóez et al., 2021).
	Integración nuevos y antiguos conocimientos	Es integrar nuevos conocimientos con los conocimientos previos de los estudiantes para fomentar una comprensión más profunda y una retención duradera (Moreira-Chóez et al., 2021).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario : juego lúdico De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.

adecuadas.	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

- primera dimensión: **Experiencias previas**
- Objetivos de la Dimensión:.

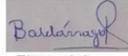
INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reconocimiento de experiencias previas	El niño(a) puede identificar y hablar sobre sus experiencias previas relacionadas con un nuevo tema de aprendizaje	4	4	4	
Conexión con nuevos aprendizajes	El niño(a) conecta sus experiencias previas con los nuevos aprendizajes	4	4	4	
Expresión de experiencias previas	El niño(a) expresa sus experiencias previas durante las actividades de aprendizaje	4	4	4	
Reflexión sobre experiencias previas	El niño(a) reflexiona sobre cómo sus experiencias previas se relacionan con lo que está aprendiendo	4	4	4	
Uso de experiencias previas para resolver problemas	El niño(a) utiliza sus experiencias previas para ayudar a resolver problemas o desafíos en su aprendizaje	4	4	4	
Comparación de experiencias previas con nuevas experiencias	El niño(a) compara sus experiencias previas con nuevas experiencias durante el aprendizaje	4	4	4	
Interés en compartir experiencias previas	El niño(a) muestra interés en compartir sus experiencias previas con los compañeros o el educador	4	4	4	
Interés en compartir experiencias previas	El niño(a) aplica de manera práctica sus experiencias previas en actividades o proyectos nuevos	4	4	4	

- segunda dimensión: **Nuevos conocimientos**
- Objetivos de la Dimensión: estimular los nuevos conocimientos

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adquisición de nuevos conocimientos	El niño(a) parece absorber y entender nuevos conceptos presentados durante las actividades de aprendizaje	4	4	4	
Curiosidad por nuevos temas	El niño(a) muestra curiosidad y entusiasmo por explorar nuevos temas o actividades	4	4	4	
Aplicación de nuevos conocimientos	El niño(a) aplica nuevos conocimientos adquiridos en diferentes situaciones o actividades	4	4	4	
Retención de nuevos conocimientos	El niño(a) retiene la información y los conceptos nuevos aprendidos durante un periodo de tiempo	4	4	4	
Interacción con nuevos materiales	El niño(a) interactúa de manera efectiva con nuevos materiales o recursos proporcionados para el aprendizaje	4	4	4	
Exploración independiente	El niño(a) explora de manera independiente nuevos conceptos o actividades presentadas	4	4	4	
Interés en compartir nuevos conocimientos	El niño(a) muestra interés en compartir lo que ha aprendido con otros	4	4	4	
Interés en compartir nuevos conocimientos	El niño(a) evalúa críticamente la nueva información, haciendo preguntas o planteando sus propias ideas	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Integración nuevos y antiguos conocimientos**
- Objetivos de la Dimensión:.

INDICADOR ES	Ítem	Claridad	Coheren cia	Relevan cia	Observacione s/ Recomendacio nes
Conexiones entre conocimientos	El niño(a) hace conexiones entre lo que ya sabe y la nueva información presentada	4	4	4	
Transferencia de conocimientos	El niño(a) aplica conocimientos previos para entender nuevos conceptos	4	4	4	
Comparación de conocimientos	El niño(a) compara nuevos conocimientos con lo que ya sabe	4	4	4	
Discusiones sobre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) habla sobre cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe	4	4	4	
Reflexión sobre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) reflexiona sobre la relación entre lo que ha aprendido recientemente y lo que ya sabía	4	4	4	
Integración de conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) integra nuevos conocimientos con los antiguos en sus actividades o discusiones	4	4	4	
Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) muestra interés en explorar cómo los nuevos conocimientos se relacionan con lo que ya sabe	4	4	4	
Interés en explorar la relación entre conocimientos antiguos y nuevos	El niño(a) utiliza de forma creativa la combinación de conocimientos nuevos y antiguos en proyectos o actividades de aprendizaje	4	4	4	



Firma del
evaluador
DNI 04721461

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Lima, 04 de octubre del 2023

Señor (a):
Mg. Elisama Comejo Duran.
Director(a):
I.E.I N° 648

N° de Carta : 030 – 2023 – UCV – VA – EPG – F06L03/J
Asunto : Solicita autorización para realizar investigación en la institución que usted dignamente dirige.
Referencia : Solicitud del interesado de fecha: 04 de octubre del 2023.

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima Ate, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **MURAYARI JACINTO, DORA JESUS**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : **"MOTIVACIÓN Y ATENCIÓN EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO DEL AÑO 2023"**

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por lo expuesto, agradeceré a usted tenga a bien autorizar la investigación que realizará el maestrando interesado.

Atentamente




Dra. Consuelo Del Pilar Clemente Castillo
Jefa de la Escuela de Posgrado
Universidad César Vallejo
Campus Ate

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: **Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución pública educativa de villa maria del Triunfo – 2023**

Investigador (a) Murayari Jacinto Dora Jesús

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada: "**Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de villa maria del triunfo** ", cuyo objetivo es poder identificar como influyen las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo de nuestros estudiantes, que puedan tener la capacidad de poder desarrollar su pensamiento crítico la resolución de problemas según sus experiencias y necesidades educativas o vivenciales.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado de la carrera profesional **Maestría en Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo del campus Ate, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa pública inicial N° 648.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Durante mi trayectoria en la institución educativa inicial N° 648 he podido observar a nuestros estudiantes tímidos, distraídos, no participativos durante las diferentes actividades y en el recojo de los saberes previos y demás en las participaciones de manera grupal, los estudiantes evidencian no tener la autonomía de socializar o tienen vergüenza de poder manifestar sus opiniones dentro de su ámbito escolar, es por ello que deseo contribuir con esta investigación en la mejora de nuestros estudiantes, empleando actividades lúdicas adecuadas que les permita fortalecer sus aprendizajes.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "**Actividad lúdica y aprendizaje significativo**"
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en las aulas respectivas de la institución educativa inicial N° 648. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, **serán anónimas.**



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

* * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación **deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante**. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente **Confidencial** y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y **pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente**.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) **Murayari Jacinto Dora Jesús** email: doralym1985@gmail.com y Docente asesor **Mendoza Retamozo Noemi** email: noemimr957@gmail.com

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: **Joselyn Cañahuaray salinas**

Fecha y hora: **24 de octubre del 2023**



Anexo 5. Confiabilidad

Tabla 9

Análisis de confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° elementos
Cuestionario de Actividad lúdica	0.890	21
Cuestionario de Aprendizaje significativo	0.853	21

Análisis de confiabilidad del cuestionario de Actividad lúdica

The screenshot displays the IBM SPSS Statistics Visor interface. The main window shows the 'Fiabilidad' (Reliability) analysis results for 'ALL VARIABLES'. The interface includes a menu bar (Archivo, Editar, Ver, Datos, Transformar, Insertar, Formato, Analizar, Gráficos, Utilidades, Ampliaciones, Ventana, Ayuda) and a toolbar. The left sidebar shows a tree view of the project structure.

Fiabilidad
Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
	Válido	20	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	20	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.890	21

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
El niño(a) explora nuevas ideas mientras juega	52.75	30.934	.512	.885
El niño(a) utiliza los materiales de juego de manera creativa e inusual	52.80	29.642	.707	.879
El niño(a) crea escenarios	52.90	29.884	.770	.877

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO Clásico

Análisis de confiabilidad del cuestionario de Aprendizaje significativo

Resultado_Piloto_Dera.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

Resultado

- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Escala: ALL VARIAB...
 - Título
 - Resumen de j...
 - Estadísticas d...
 - Estadísticas d...
- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Escala: ALL VARIAB...
 - Título
 - Resumen de j...
 - Estadísticas d...
 - Estadísticas d...

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	N	
	Válido	%
Válido	20	100.0
Excluido ^a	0	.0
Total	20	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.853	21

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
El niño(a) puede identificar y hablar sobre sus experiencias previas relacionadas con un nuevo tema de aprendizaje	56.00	16.526	.813	.833
El niño(a) conecta sus	56.05	16.682	.666	.837

Abri documento de resultados

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO Clásico

Base de datos de la prueba piloto

BD Piloto_Dora.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

12 : P14 2 Visible: 42 de 42 variables

	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20	E21	var	var	var
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	1	3	3			
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2			
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3			
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3			
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2			
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2			
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2			
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3			
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2			
16	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
17	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3			
18	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2			
19	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2			
20	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3			
21																								
22																								
23																								
24																								
25																								

Visión general **Vista de datos** Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ACTIVADO Clásico

BD Piloto_Dora.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Aplicación de búsqueda

15 : E11 2 Visible: 42 de 42 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	E1	E2	E3	E4
1	2	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3
5	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
7	1	3	2	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3
12	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
14	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
15	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3
16	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2
17	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3
18	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
19	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3
20	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3
21																									
22																									
23																									
24																									
25																									

Visión general **Vista de datos** Vista de variables

Abrir documento de datos IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ACTIVADO Clásico

Anexo 6. Grados de correlación de Kendall

Figura 1

Interpretación de la correlación Tau-b de Kendall

1,00	CORRELACIÓN PERFECTA
DE 0,80-0,99	CORRELACIÓN MUY ALTA
DE 0,60-0,79	CORRELACIÓN ALTA
DE 0,40-0,59	CORRELACIÓN MEDIA
DE 0,20-0,39	CORRELACIÓN BAJA
DE 0,01-0,19	CORRELACIÓN MUY BAJA
0,00	NO EXISTE CORRELACIÓN

Anexo 7. Base de datos

Encuestado	Variable Actividad lúdica																							
	Dimensión Imaginación								Dimensión Expresión								Dimensión Desarrollo							
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	i21	i22	i23	i24
e1	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e5	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3
e6	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e7	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e8	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
e9	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e10	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
e11	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e12	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e13	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
e14	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
e15	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e16	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e17	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e18	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e19	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e20	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e21	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e22	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e23	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e24	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
e25	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e26	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e27	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e28	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e29	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e30	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
e31	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
e32	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3

Encuestado	Variable Aprendizaje significativo																							
	Dimensión Experiencias previas								Dimensión Nuevas experiencias								Dimensión Relación entre nuevos y antiguos conocimientos							
	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	i19	i20	i21	i22	i23	i24
e1	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3
e2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
e3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
e4	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
e5	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
e6	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
e7	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
e8	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
e9	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2
e10	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3
e11	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2
e12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2
e13	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
e14	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2
e15	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2
e16	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2
e17	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2
e18	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3
e19	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2
e20	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e21	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e22	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e23	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e24	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e25	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e26	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e27	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e28	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e29	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e30	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e31	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
e32	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e33	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2

e34	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	
e35	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e36	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2
e38	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
e39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
e40	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2
e41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e42	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e43	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2
e44	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
e45	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e46	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e47	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e48	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e49	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e50	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e51	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e52	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e53	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e54	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e55	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e56	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e57	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e58	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e59	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2
e60	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e61	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e62	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2
e63	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
e64	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e65	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2
e66	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e67	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e68	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2
e69	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e70	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2

e71	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e72	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e73	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e74	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e75	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e76	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e77	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e78	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2
e79	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
e80	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2