



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES**

Aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje  
significativo de escolares del nivel primaria, institución pública, Mala –  
Cañete, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN  
ENTORNOS VIRTUALES**

**AUTOR:**

Mateo Ramos, Eli Gustavo (orcid.org/0000-0002-3672-6773)

**ASESORA:**

Dra. Yangali Vicente, Judith Soledad (orcid.org/0000-0003-0302-5839)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO - PERÚ

2024

## **DEDICATORIA**

A mis padres, Eli y Epifanía, quienes me inculcaron los principios y valores que se reflejan en mi ser.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la fortaleza de seguir adelante, a mis seres queridos por estar cuando más los necesito, a mis docentes de la segunda especialidad en didáctica de la investigación en entornos virtuales, que el transcurso de mi carrera despertaron el interés por investigar.

A mis estudiantes, que me impulsaron a seguir con mis estudios académicos



**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, YANGALI VICENTE JUDITH SOLEDAD, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje significativo de escolares del nivel primaria, institución pública, Mala – Cañete, 2024", cuyo autor es MATEO RAMOS ELI GUSTAVO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12%, 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 el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

TRUJILLO, 01 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
YANGALI VICENTE JUDITH SOLEDAD <b>DNI:</b> 80649293 <b>ORCID:</b> 0000-0003-0302-5839	Firmado electrónicamente por: YANGALIJS el 26-07- 2024 21:35:23

Código documento Trilce: TRI - 0786840

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA  
INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES**

**Declaratoria de originalidad del Autor**

1. Yo, MATEO RAMOS ELI GUSTAVO estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC- TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje significativo de escolares del nivel primaria, institución pública, Mala- Cañete, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:
2. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
3. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
4. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
5. 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 información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad Cesar Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	
ELI GUSTAVO MATEO RAMOS	Firmado electrónicamente por: EGMATEOM el 01-07 2024 23:11:04
<b>DNI:</b> 43361630	
<b>ORCID:</b> 0000-0002-3672-6773	

Código documento Trilce: TRI - 0786839

## ÍNDICE DE CONTEIDOS

	Pág.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR/ AUTORES	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	9
3.1 Tipo y diseño de investigación	10
3.2 Variables y operacionalización	10
3.3 Población, muestra y muestreo	11
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	
3.5 Procedimiento	12
3.6 Método de análisis de datos	13
3.7 Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	23
VII. RECOMENDACIONES	25
REFERENCIAS	26
ANEXOS	31

## ÍNDICE DE TABLAS

		Pág.
Tabla 1	Cantidad de la población	10
Tabla 2	Cantidad de la muestra	11
Tabla 3	Validadores del instrumento	12
Tabla 4	Confiabilidad	13
Tabla 5	Variable Aprendizaje significativo	15
Tabla 6	Dimensión aprendizaje de representaciones	15
Tabla 7	Dimensión aprendizaje de conceptos	16
Tabla 8	Dimension aprendizaje de proposiciones	16
Tabla 9	Datos que se ajustan al modelo de U de Mann-Whitney De la Variable aprendizaje significativo	17
Tabla 10	Datos que se ajustan al modelo de U de Mann-Whitney de la dimensión de aprendizaje de representaciones	18
Tabla 11	Datos que se ajustan al modelo de U de Mann-Whitney de la Dimensión de aprendizaje de conceptos	18
Tabla 12	Datos que se ajustan al modelo de U de Mann-Whitney de la Dimensión de aprendizaje de proposiciones	18

## **Resumen**

El estudio tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa de Mala – Cañete. La investigación fue de tipo aplicada, diseño experimental y enfoque cuantitativo. La muestra fue de 64 estudiantes de una institución educativa del distrito de Mala. El instrumento aplicado para la primera variable fue una guía de observación y para el segundo instrumento fue el cuestionario la cual fueron validados por expertos quienes evidenciaron la pertinencia, relevancia y claridad de los contenidos. En los resultados se obtuvo el valor de Sig. asintótica. (bilat.) el cual es en el post 0,00 que es menor a 0,05 ( $p < \alpha$ ), conforme a ello se ha determinado la incidencia que tiene la aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje significativo. De acuerdo, con ello se concluye que por medio de las actividades lúdicas se potencializa las habilidades y generan aprendizajes significativos.

**Palabras Claves:** Juegos didácticos, aprendizaje significativo y creatividad.



### **Abstract**

The general objective of the study was to determine the influence of educational games on the meaningful learning of sixth grade primary school students at an educational institution in Mala – Cañete. The research was of an applied type, experimental design and quantitative approach. The sample was 64 students from an educational institution in the Mala district. The instrument applied for the first variable was an observation guide and for the second instrument was the questionnaire which was validated by experts who demonstrated the relevance, relevance and clarity of the contents. In the results, the asymptotic Sig. value was obtained. (bilat.) which is in the post 0.00 which is less than 0.05 ( $p < \alpha$ ), according to this the impact of the application of didactic games on meaningful learning has been determined. Accordingly, it is concluded that through recreational activities skills are enhanced and significant learning is generated.

**Keywords:** Educational games, meaningful learning and creativi

## I. INTRODUCCIÓN

En cuanto a los cambios originados por el Covid-19, se evidencian las carencias específicamente en el sector educativo, se ejecutaron diversas políticas educativas con el propósito que los estudiantes continuaran con sus estudios académicos y mejoren los aprendizajes exigidos por las necesidades sociales. De tal forma como sustenta la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2018) en aprendizajes de los estudiantes es vital desarrollar las habilidades metacognitivas y socioemocionales de tal forma facilita la regulación del sistema educativo y, por consiguiente, la sociedad. De tal forma de ello se sostiene que los juegos didácticos facilitan al aprendizaje significativo.

En la actualidad, se identificaron diversos problemas en los estudiantes a causa de la escasa interacción presencial y confinamiento social, los más alarmantes fueron falta de compañerismo, dificultades en su orientación espacial, inseguridad cuando toman decisiones y resuelven problemas, carencia de creatividad, dificultades en la concentración, descoordinación, bajo rendimiento académico y ausencia de higiene deportiva. De la misma manera, la ausencia de las relaciones sociales en los juegos didácticos, positiva y empática. Según Palacio et al., (2022) las relaciones sociales son frutos de las prácticas en diversos escenarios, es un indicador de humanización que se evidencian en la formación idónea de las personas, considerada como una particularidad inherente de los seres humanos como su salud mental y en las que manifiestan la creatividad y la socialización.

De la misma forma, según la Organización Mundial de Salud (2022) las consecuencias del Covid-19 vaporearon al sector educativo, a causa de la nula interacción de la presencialidad, carencias de actividades donde los estudiantes desarrollen sus habilidades creativas, cognitivas, imaginativas y generen aprendizajes significativos.

En cuanto al nivel nacional, el Ministerio de Educación (2022) según sus reportes estadísticos de sus evaluaciones diagnósticas específicamente en las áreas de comunicación y matemática hay un gran número significativo de estudiantes con bajo rendimiento académico, en la cual se necesitan mecanismos para potenciar la creatividad, la participación, la iniciativa de resolución de problemas, el asertividad, la diversión, aprendizajes duraderos y pertinentes u otros.

A nivel local, de la provincia de Cañete específicamente en Mala uno de sus distritos observo en un centro educativo público, un gran número considerable de estudiantes presentaban deficiencias en sus aprendizajes, debido a la nula presencialidad producto de la pandemia, probablemente las clases en las aulas muy difícil las vivencias sean reemplazadas en otros espacios, tendiendo algunos docentes con una enseñanza tradicional, desconociendo el uso de aparatos tecnológicos.

Como consecuencia, se evidencia que hay un porcentaje de estudiantes de la zona que apoyan a sus familias en diversas labores, estos apoyos por parte de los niños son recompensados con dinero, de tal forma, se desmotivaron y optaron por la deserción escolar y otros acudir a su institución educativa intermitentemente. Este problema repercute en los estudiantes, en ello agregamos las sesiones brindadas por sus docentes resultan ineficaces, desmotivadoras, por lo consiguiente generan desánimos por aprender y no logran aprendizajes significativos en las diferentes asignaturas académicas.

Según lo argumentado se plantea la problemática, donde el problema general: ¿influye la aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa de Mala - Cañete? De la misma manera, se presentan como problemas específicos: ¿Influye la aplicación de los juegos didácticos en la dimensión de aprendizaje de representaciones, de conceptos y de proposiciones de los estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa de Mala – Cañete?

La investigación teóricamente se justificó debido a su estudio de revisión de la literatura con teorías intrínsecamente propias del estudio de las variables de investigación, tanto de la teoría de aprendizaje significativo, teoría sociocultural, inteligencias múltiples, teoría socio-constructivista en las cuales permiten dar claridad, interpretación y analizar la problemática planteada, De la misma forma, innumerables autores aportaron en sus investigaciones y ponencias la trascendencia que tienen estas variables de estudio en el sector educativo.

El trabajo académico prácticamente se justificó, Que permite ver los juegos didácticos como influye en el aprendizaje significativo, Asimismo, este trabajo orienta a que se implementen talleres de estrategias cognitivas que potencian en los estudiantes aprendizajes duraderos y lo apliquen en su contexto significativamente, es así que se persuade a los directivos y a la vez se

recomienda a que implemente estos talleres que generaran un gran impacto en la sociedad. A través de los resultados de las formas y ritmo de aprendizaje, se consolidan los mecanismos para aplicar el taller de ajedrez en el aprendizaje significativo.

Es así, que se verifico los instrumentos para validar minuciosamente cada uno de los ítems la claridad, coherencia y relevancia para que luego se puedan aplicar en diferentes contextos y en otras investigaciones. Las distintas inteligencias pueden ser diseñadas en un instrumento son sencillas, viables, valida en los que los docentes pueden evaluar grandes implicaciones educativas (Garmen et al., 2019). Es de esta manera que se da el aporte a las ciencias de la investigación.

El objetivo general se considera en determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa de Mala – Cañete. En cuanto a los objetivos específicos, responden a determinar la influencia de los juegos didácticos en la dimensión de aprendizaje representaciones, de conceptos y de proposiciones de los estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa de Mala – Cañete.

Por último, la hipótesis general, se entiende que la aplicación de los juegos didácticos influye en el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto grado de primaria. También, las hipótesis específicas responden a que los juegos didácticos cuando se aplican influye en la dimensión de aprendizaje representaciones, de conceptos y de proposiciones de los estudiantes de sexto grado de primaria de una institución educativa de Mala – Cañete.

## II. MARCO TEÓRICO

Para la investigación de las variables se tomaron en consideración otros estudios parecidos, que responden al presente estudio, De tal forma, se presenta los diferentes antecedentes internacionales: el estudio de Diaz (2022) En Colombia en su investigación tuvo como objetivo determinar como la estrategia didáctica del juego el juegos alcanzan aprendizajes significativos en cuanto a estadísticas de estudiantes del sexto grado, el trabajo de estudio corresponde al enfoque cuantitativo y asimismo tuvo un alcance correlacional, el cuestionario utilizo como técnica y elaboración de guía didáctica, según los resultados se obtuvo que los estudiantes lograron aprendizajes duraderos a través de los juegos, cabe recalcar que el aprendizaje significativo se evidenciaron en el desarrollo de las sesiones durante las jordanas lectivas, se lograron que el trabajo en equipo a través de la motivación al desarrollar estos juegos en los niños. De la misma manera, concluyo que al docente utilizar el juego como estrategia pedagógica y a la vez se le hace muy didáctica generar temáticas de las habilidades y destrezas en sus diversas situaciones específicas de su contexto desarrollando en los estudiantes necesarios para a partir de éstas, construir su propio conocimiento y proponer alternativas de solución.

De la misma manera en Ecuador Londo (2021) investigó con el propósito de determinar la influencia que presentan los materiales lúdicos en el aprendizaje en el área de matemáticas. Asimismo su diseño fue experimental en la investigación; mientras que el tipo respondió a una investigación de campo descriptiva. En sus conclusiones identificó que los recursos didácticos lúdicos se presentan en las áreas de matemática con mayor impacto en su uso, aplicación y conocimiento. De esta manera, permite fortalecer los conocimientos cognitivos de los estudiantes manteniendo una comunicación de sus resultados y una argumentación sobre Las observaciones que han tenido en el proceso de las actividades.

En España Herreros y Sanz (2020) su investigación sobre los juegos didácticos en el aprendizaje de la educación primaria. La metodología usada fue la aplicada fue por medio del enfoque cuantitativo, asimismo su diseño experimental de pre y post. En su conclusión determinaron que los diferentes juegos generados para el aprendizaje de la matemática benefician el constructo

del rendimiento académico de los estudiantes manteniendo una constante disciplina e incremento de la comprensión aritmética y analítica.

Asimismo, se cuenta antecedentes nacionales, estos aportes de autores darán solides a la investigación: Napa (2023) tuvo como propósito en su tesis establecer como influye el juego didáctico en competencias matemáticas, Esta investigación corresponden a un tipo de estudio aplicada con un diseño cuasiexperimental y enfoque cuantitativo, De la misma manera fue de tipo no probabilístico el muestreo, Para ello se empleó como técnica una encuesta y su instrumento el cuestionario. En el resultado, se tuvo que influyen significativamente los juegos didácticos en las competencias matemáticas debido al nivel significativo alcanzado. De la misma manera, concluye que existe un margen de que los diferencia de 2.4 puntos con el Grupo experimental con el grupo control.

De tal forma Vera (2022) en su investigación desarrollo los juegos didácticos y aprendizaje significativo con el objetivo de describir cómo se generan los diversos cambios en estas variables en mención, La investigación responde al diseño no experimental y en cuanto a su enfoque responde al cuantitativo. Como resultado, se percibe que ambas variables de estudio, se vinculan entre sí, esta vinculación genera que los estudiantes sean más activos en cuanto a sus participaciones, hace que sus capacidades intelectuales se activen.

La primera variable para este estudio son los juegos didácticos, considera a su autor base a (Piaget (como se citó en Luna, 2017) afirma que es un conjunto de procedimientos cooperativos los juegos didácticos, se manifiestan en la metodología de la enseñanza y cuyo propósito es desarrollar conductas de acorde a sus necesidades y características apropiadas en los estudiantes, como por ejemplo esta la disciplina y su desenvolvimiento de su autonomía; que permitan y faciliten la obtención de nuevos conocimientos, motiven a desarrollar sus habilidades y destrezas. De la misma manera, precisa que el juego didáctico potencia y permite desarrollar dos dimensiones la primera es el desarrollo cognitivo y el segundo el desarrollo de habilidades sociales.

Conforme sostiene Yáñez et al. (2023) que los juegos didácticos entonces consiguen aprendizajes que perduran con el tiempo porque son significativos y permiten manipular y experimentar nuevas experiencias de carácter relevantes. Asimismo, aportan desarrollar las posibilidades de las habilidades sociales,

cognitivas, comunicativas y afectivas. Sirve como refugio al estudiante desmotivado porque despierta interés y genera motivación en su ejecución. De esta forma, se fomenta las relaciones interpersonales, las habilidades creativas resolviendo problemas con el fin de cumplir las metas establecidas. De tal forma, consideración de Da Silva et al. (2022) manifiesta que el uso de los juegos potencia y genera la motivación escolar, reduce la ansiedad y por consecuencia aumenta el rendimiento escolar. Por ende, los estudiantes necesitan desarrollar habilidades creativas donde demande un alto nivel de exigencia de destreza cognitiva, para que potencia su relación intrapersonal y interpersonal.

En modo de síntesis, el juego didáctico es primordial en los estudiantes desarrollar su formación integral desde todas sus dimensiones, afectivas, motriz, cognitiva, psicológica, espiritual. debido a que realza los esfuerzos para la interacción sociomotrices y su capacidad de desenvolvimiento desde todas sus dimensiones afectiva, cognitiva, motriz, social, espiritual y integral. De acuerdo con Montero (2017), los juegos didácticos cuando sus objetivos y actividades están bien sólidas para el desarrollo de las clases, y fundamentalmente para potenciar el rendimiento académico en las diversas áreas curriculares, conlleva un recurso para el estudiante desarrolle sus potencialidades. De hecho, la motivación intrínseca propicia una flexibilidad cognitiva que, junto con la tendencia implícita hacia el aprendizaje, permite identificar alternativas de solución a situaciones concretas y difíciles. Ricce y Ricce (2021) también resaltan que dentro del aula de clase el juego didáctico asume un rol didáctico en los estudiantes activan en ello la motivación intrínseca y extrínseca, ayuda a mejorar el ritmo de aprendizaje en los estudiantes; además, se evidencia que disfrutan de juego, permite desarrollar diferentes áreas del desarrollo personal es por ello que se usa como estrategia, donde se manifiesta: las emociones, el desarrollo motor, las relaciones interpersonales y cognitiva que integran y fomentan la comunicación, creatividad, respeto y responsabilidad.

Muchas teorías sustentan como se relacionan los juegos didácticos, en las que se mencionan las siguientes: Considerando a Piaget (1996) manifiesta que en cualquier momento se puede utilizar el juego como un espacio de ocio. Donde le permite desarrollar al niño su capacidad de desarrollo cognitivo, esto se manifiesta específicamente en las primeras etapas de vida tanto el sensorio y preoperacional. De la misma manera, el niño utiliza el juego como una

herramienta porque ello e posibilita que pueda potenciar sus capacidades cognitivas como también motrices, sirve como una herramienta porque le permiten motivarlos, reflexionar y a mediante ellos puedan ser más prácticos y buscar diversas soluciones ya sean a corto o media plazo. De tal forma, el juego contribuye en su formación del estudiante porque permite que el docente aplique estrategias didácticas de exigencias cognitivas que puedan ser significativas y lo apliquen en su contexto.

La variable de los juegos didácticos, de acuerdo con (Piaget (como se citó en Luna, 2017)). Presentan 2 dimensiones: en primera instancia se tiene la dimensión del desarrollo cognitivo permiten desarrollar las capacidades intelectuales progresivamente tales como la percepción visual, atención, memoria, lenguaje, pensamiento crítico y razonamiento crítico, capacidades que permiten la interacción de los aprendizajes y la asimilación de nuevos conocimientos y experiencias.

La segunda dimensión desarrollo de las habilidades sociales considera (Piaget (como se citó en Luna, 2017)). Consideran aspectos como las relaciones interpersonales que manifiestan habilidades de comunicación efectiva, escucha activa, respeto y empatía.

La segunda variable de la investigación es aprendizaje significativo, tenemos como autor base Rodríguez (2012) Rodríguez (2012) sostiene que la variable aprendizaje significativo presenta 3 dimensiones. En la primera estancia esta la dimensión de aprendizaje representacional tiene como propósito identificar de acuerdo al símbolo de la palabra y la referencia. Básicamente por descubriendo se manifiestan los aprendizajes en lo niños y muchas veces son por reiterativos. Para un niño el sonido que emite el perro a ladrar lo representa al perro como tal en concreto, esto mayormente el niño empieza a percibirlo en los primeros años de vida.

La segunda dimensión definida por Rodríguez (2012) sostiene que el aprendizaje de conceptos tiene una función simbólica esto es debido a su alto grado de relación de equivalencia de sus atributos definitorios y su símbolo, tiene carácter de significado unitario.

La tercera dimensión conceptualizada por Rodríguez (2012) hace referencia al proposicional es un aprendizaje generalizador cuyo funcionamiento es de comunicación, su propósito se concretiza en aprender de manera es verbal



y expresarla con conceptos; de tal manera expresan un significado compuesto. Cuyo objetivo de proposicional de este aprendizaje es la expresar verbalmente los conceptos de ideas y sus significados, que es sumamente significativas de los conceptos que las componen.

El aprendizaje significativo se manifiesta cuando interactúan la nueva información adquirida con los conocimientos que ya existe, en la cual permite la construcción del nuevo conocimiento de manera significativo con las experiencias previas y el nuevo aprendizaje (Anchundia, 2021). Asimismo, Minedu (2022) argumenta que, aprender es personificar, transformar, adquirir cambios relativamente que perduren en sus quehaceres, estas se manifiestan en su conducta, emociones y sensaciones que tiene como resultado de la práctica en relación de su capacidad por interrelacionarse. Desde los primeros años de edad hasta la senectud, tienen la disposición estimar situaciones, experiencias con la capacidad de argumentar y distinguirlas como tal.

Desde la posición de, Carneros (2018) expresa que el aprendizaje significativo en los estudiantes promueve el conocimiento donde inician seleccionándolo y analizando la nueva información adquirida a través de los diversos contenidos de aprendizaje. Asimismo, los aprendizajes son significativos cuando los estudiantes reflexionan sobre las experiencias adquiridas en las diversas áreas académicas y lo plasman en su contexto consuetudinario y así van adquiriendo nuevos conocimientos que le permitan desarrollarse desde sus dimensiones de su corporeidad tanto, física, cognitiva, emocional, efectiva e integral.

### **III. MÉTODO**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

La investigación es de tipo aplicada se consolida fundamentalmente donde un problema se fórmula y a la vez se observado en el contexto social y se sugieren planteamientos alternativos de mejoras para su respectiva solución (Hernández y Mendoza, 2018) a partir de ello encamina a adquirir y construir nuevos conocimientos significativos.

En cuanto al diseño fue un experimental, se manipulo de manera intencional la variable independiente para establecer la causa del posible efecto que se está manipulando, De tal manera, se analiza las consecuencias de tal manipulación sobre la variable dependiente observando el efecto y si fue beneficioso el control (Hernández – Sampieri y Mendoza, 2018). Específicamente es corte cuasi experimental porque implica una línea de tiempo con un grupo de control o comparación, se midieron y aplicaron el instrumento en varios momentos incluso se manipularon la variable independiente con el propósito de obtener los mejores resultados (Arias y Covinos, 2021). Se opto por un solo grupo de trabajo, Asimismo, fue de alcance longitudinal, la recolección de información se dio en varios momentos.

#### **3.2 Variables y operacionalización**

##### **3.2.1 Definición conceptual de Juegos didácticos**

Piaget (como se citó en Luna, 2017) afirma que es un conjunto de procedimientos cooperativos se manifiestan en la metodología de enseñanza en los estudiantes los juegos didácticos y que tiene como propósito desarrollar conductas de acorde a sus necesidades y características apropiadas, como por ejemplo esta la disciplina y su desenvolvimiento de su autonomía; que permitan y faciliten la obtención de nuevos conocimientos, motiven a desarrollar sus habilidades y destrezas. De la misma manera, precisa que el juego didáctico potencia y permite desarrollar dos dimensiones la primera el desarrollo cognitivo y la segunda desarrollo de habilidades sociales.

##### **3.2.2 Definición operacional**

Con respecto a la definición operacional. Se tiene que los juegos didácticos presentan 2 dimensiones: desarrollo cognitivo y también el desarrollo de las habilidades sociales.

### **3.2.3 Indicadores**

Asimismo, se tiene 10 indicadores y un total de 19 ítems.

### **3.2.4 Escala**

Asimismo, serán medidos por la escala ordinal tipo Likert.

### **3.2.5 Definición conceptual de aprendizaje significativo**

La variable aprendizaje significativo es una variable dependiente. Definido por el autor base Rodríguez (2012) argumenta que mediante procesos se manifiestan los aprendizajes significativos y se van generando poco a poco en la mentalidad de cada ser humano, ello es posible cuando recibe nuevas informaciones y lo van procesando con sus saberes previos que lleva consigo, con la predisposición de ir asimilando esos nuevos conocimientos y para luego ir potenciando lo que considere lo más significativo. Para así construir nuevos patrones cognitivos a través de los nuevos conocimientos de aprendizaje.

### **3.2.6 Definición operacional**

De acuerdo con la definición operacional, se tiene que el aprendizaje significativo tiene 3 dimensiones: el primero es el aprendizaje representacional, como segundo se tiene el de conceptos y finalmente el proposicional.

### **3.2.7 Indicadores**

Por lo tanto, presenta 16 indicadores y en un total de 25 ítems.

### **3.2.8 Escala**

La medición ordinal responde a la escala de tipo Likert.

## **3.3 Población, muestra y muestreo**

### **3.3.1 Población**

La población es determinada por el investigador, de acuerdo a la totalidad de estudio de los sujetos, según el estudio y la definición que se exponga (pastor, 2019). la población estuvo conformada por 154 estudiantes.

De tal manera para los criterios de inclusión son los estudiantes que tienen asistencia permanente y han sido matriculados el presente año lectivo 2024. De la misma forma para los criterios de exclusión son estudiantes que asisten eventualmente y otros que se negaron a participar en la investigación.

Tabla 1

Totalidad de estudiantes para la población

---

Secciones	Estudiantes
-----------	-------------

A	30
B	30
C	30
D	32
E	32
TOTAL	154

Nota: Relación de participantes de estudiantes de la provincia de Cañete, Nivel primaria 6° Colegio Público.

### 3.3.2 Muestra

De tal forma como exponen Otzen y Manterola c (2017) a una pequeña porción de la población se considera como una muestra la cual se integra el proceso de investigación conforme el investigador ha seleccionado sus criterios de inclusión y exclusión. Se considero una muestra de 64 estudiantes en la presente investigación.

Tabla 2

Institución Educativa	Grupo de estudiantes	Secciones	Número total de estudiantes
I.E Pública	Sexto Grado	D	32
	Sexto Grado	E	32
Total			64

Nota: Relación de estudiantes del sexto grado de primaria de una institución pública del distrito de Mala.

### 3.3.3 Muestreo

De la misma manera Ñaupas et al. (2018) precisan que el muestreo facilita al acceso de seleccionar las pequeñas unidades que permiten en el proceso de la investigación la recolección de datos que es su propósito fundamental. El método utilizado para este estudio fue el probabilístico por conveniencia es por ello que toda la población tendrá la misma probabilidad de ser seleccionada de acuerdo a la conveniencia del estudio. Asimismo, Mucha (2020) manifiesta que todo individuo tendrá la misma posibilidad de ser elegido para ser parte de la

investigación como muestra, también manifiesta, que este muestreo es uno de los más fiables para usar.

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Para el presente estudio la técnica que se usó para la primera variable fue la observación, es un método empírico que se considera a la observación se emplea para obtener respuestas objetivas acerca de un problema de investigación de tal forma que aporte información el objeto de estudio (Feria et al., 2020), Para la segunda variable fue la encuesta que se consideró como técnica, mediante ello sirvió para el recojo de sus datos en cuestión. La encuesta es una herramienta plasmada mediante un instrumento de recolección denominado cuestionario, en una pequeña porción es aplicado llamado muestra, Asimismo, nos permite obtener informaciones de opiniones sobre ciertos temas de comportamientos o percepciones (López et al.,2015).

#### **3.4.1 La validez**

dio mediante el juicio de expertos profesionales temáticos y metodólogos quienes garantizaron la conformidad de la validación determinando la aplicabilidad y suficiencia del instrumento. Considerando a López et al. (2019) la validación es un proceso que señala el grado en que un instrumento corresponde a la medición que debe efectuarse en un contexto o en diversos contextos que midiendo lo que debe medir.

Tabla 3

Validadores del instrumento

Experto	Grado	Aplicable
Mariadela Giselle Robles Huanhuayo	Doctora	X
Cindy Victoria Gejaño Ramos	Doctora	X

Nota:

#### **3.4.2 La confiabilidad**

Se desarrolló una prueba piloto para determinar la confiabilidad. Según manifiesta Díaz (2020) es un estudio preliminar la prueba piloto que se aplica con el propósito para evaluar el instrumento. A partir de ello, la confiabilidad del instrumento se obtuvo la confiabilidad mediante el software del Alfa de Cronbach para dicho instrumento donde se determinó la estabilidad. Considerando a Posso y Bertheau (2020) manifiestan que la estabilidad identifica a la confiabilidad del

instrumento donde permite aplicarlo en diferentes contextos. En los resultados de la confiabilidad del instrumento del presente trabajo se obtuvo lo siguiente:

Tabla 4  
Confiabilidad

	Estadísticos de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	N.º de elementos
Juegos didácticos	0.87	12
Aprendizaje significativo	0.88	12

Nota:

### 3.5 Procedimiento

Del mismo modo, Hernández y Mendoza (2018) manifiestan en una investigación su estudio debe efectuarse mediante un procedimiento que conlleven a obtener los resultados. De manera ordenada y secuenciales las evidencias deben ser recogidas. Con respecto a la ejecución de la investigación se consideraron las variables estudio las cuales presenta deficiencias en el entorno educativo. De la misma forma se procedió a recaudar información mediante los antecedentes internacionales y nacionales de acuerdo a las variables y dimensiones de cada una de ellas. De la misma manera por medio de esa explicación descriptiva los aportes internacionales, nacionales y locales fueron de suma importancia por lo que fueron considerados. Mediante la aplicación de los instrumentos, los resultados y datos arrojados fueron aplicados en una institución pública a estudiantes del V del nivel primaria. Para ello se presentó a la plana jerárquica de la institución la carta del consentimiento informado, dicha autoridad acepto y de esta manera se pudo acceder a aplicar los instrumentos. De la misma manera se informó a los participantes del propósito que tiene esta investigación y para que puedan participar de ello.

### 3.6 Método de análisis de datos

Una vez aplicado los instrumentos, la data obtenida será almacenada en un Excel, esta data se descarga y se procede a tratar:

En primer lugar, los datos adquiridos se trasladarán a una herramienta de procesamiento y se procede a ordenarlos según variables y dimensiones y se les asigna etiquetas para posteriormente trasladarlo al Software SPSS. Asimismo, con los datos ya registrados en el software se les asignarán las

características para cada dimensión y variable como escala de medición cuantitativa, y su codificación correspondiente. Seguido se procederá a reunir los ítems de acuerdo a cada dimensión y variable correspondiente para proceder a analizar la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach los datos recopilados, buscando un valor mayor a 0,80 recomendado por Sánchez (2022).

### **3.7 Aspectos éticos**

Los aspectos éticos se desarrollaron teniendo en consideración la guía de trabajos académicos de investigación y los parámetros de la Universidad para la obtención de grados y títulos con Resolución N°062-2023-VI- UCV del vicerrectorado académico y, Asimismo, se optó por considerar el código de ética con sus procedimientos para investigar de según anexo 01-RCUN°0470-2022-UCV. Por otra parte, se usó la normativa del manual APA séptima edición considerando las fuentes fiables. Asimismo, el derecho de autor se tomó en cuenta las citas y referencias en todo el proceso investigativo debidamente consignadas.

En cuanto al procedimiento del recojo de información de los instrumentos se consideró la presentación de la carta a las autoridades respectivas de la institución la cual brindó la autorización respectiva para ejecutar la investigación en tal institución. Asimismo, a los participantes para su participación se les brindó el consentimiento informado y colaboración en el recojo de datos, los cuales son consignados en los instrumentos. En ese sentido, se contó con el principio de confiabilidad precisando a los participantes el anonimato de los instrumentos y la participación voluntaria hasta el final del uso del instrumento en cuanto a su aplicación.

#### IV. RESULTADOS

##### ANÁLISIS DESCRIPTIVOS

Variable Aprendizaje significativo

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	Control	f	Experimenta l	f	Control	f	Experimenta l
Inicio	18	56%	15	47%	29	91%	0	0%
Proces o	9	28%	14	44%	3	9%	0	0%
Logro	5	16%	3	9%	0	0%	32	100%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

En la tabla “x” se observa que en el aprendizaje significativo los datos de la segunda variable, en el Pre-Test del grupo experimental hay un 47% de alumnos que se encuentran inicio y un 44% en proceso, sumando 91% luego en el Pos-Test se aprecia que el 100% de los alumnos se encuentran en el nivel logro.

Dimensión aprendizaje de representaciones

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	Control	f	Experimental	f	Control	f	Experimental
Inicio	25	78%	25	78%	29	91%	0	0%
Proceso	4	13%	6	19%	3	9%	2	6%
Logro	3	9%	1	3%	0	0%	30	94%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

En la tabla y”, se observa el aprendizaje de representaciones responde a la dimensión en el grupo experimental Pre-Test, se observa que el 78% de los alumnos se encuentra en inicio, mientras en el grupo experimental Pos-Test el resultado de inicio es de 0%, se puede mencionar que diferencias entre el grupo experimental antes y después



### Dimensión conceptos

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	Control	f	Experimental	f	Control	f	Experimental
Inicio	8	25%	9	28%	31	97%	0	0%
Proceso	15	47%	17	53%	1	3%	3	9%
Logro	9	28%	6	19%	0	0%	29	91%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

En la tabla “G” se puede apreciar datos del grupo experimental pretest, el cual tiene de 19 % en el nivel logro, en el grupo experimental en cuanto al postes se observa un aumento de 91% en el nivel logro

### Dimensión proposiciones

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	Control	f	Experimental	f	Control	f	Experimental
Inicio	21	66%	22	69%	25	78%	0	0%
Proceso	10	31%	10	31%	7	22%	2	6%
Logro	1	3%	0	0%	0	0%	30	94%
Total	32	100%	32	100%	32	100%	32	100%

Según los datos observados en la tabla “p” del grupo experimental pre-test, no se encuentra datos de que los alumnos estén en el nivel logro, a diferencia en el postest del grupo experimental, se puede visualizar que el 94% de los alumnos está en el nivel logro.

## ANÁLISIS INFERENCIAL

Hipótesis general

Ho: La aplicación de los juegos didácticos no influyen en el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto grado de primaria

Hi: La aplicación de los juegos didácticos influyen en el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto grado de primaria

Tabla N° 1

	Grupo experimental Pre_TEST significativo	Grupo experimental AprendizajePro_TEST significativo
U de Mann-Whitney	485,500	,000
W de Wilcoxon	1013,500	528,000
Z	-,394	-7,774
Sig. asintót. (bilateral)	,693	,000

Según la tabla N°1, se observa los resultados en el postest sobre la variable aprendizaje significativo tiene un valor de 0,00 de significancia Asintot. El cual es menor a  $\alpha$  ( $\alpha = 0.05$ ) en conclusión  $P < \alpha$  entonces se acepta la  $H_i$ , por lo cual la aplicación de los juegos didácticos influye en el aprendizaje significativo en los estudiantes de sexto grado de primaria

#### Hipótesis específicas 1

Ho: La aplicación de los juegos didácticos no influyen en la dimensión de aprendizaje de representaciones en los estudiantes de sexto grado de primaria

Hi: La aplicación de los juegos didácticos influyen en la dimensión de aprendizaje de representaciones en los estudiantes de sexto grado de primaria

Tabla N° 2

	Grupo experimental Pre_TEST aprendizaje representaciones	Grupo experimental DimensiónPost_TEST poraprendizaje representaciones
U de Mann-Whitney	505,000	3,000
W de Wilcoxon	1033,000	531,000
Z	-,130	-7,624
Sig. asintót. (bilateral)	,896	,000

Según la tabla N°2, se observa los resultados en el postest sobre la Dimensión aprendizaje por representaciones tiene un valor de 0,00 de significancia Asintot. El cual es menor a  $\alpha$  ( $\alpha = 0.05$ ) en conclusión  $P < \alpha$  entonces se acepta la  $H_i$ , por lo cual la aplicación de los juegos didácticos influye en la dimensión de aprendizaje de representaciones en los estudiantes de sexto grado de primaria

### Hipótesis específicas 2

Ho: La aplicación de los juegos didácticos no influyen en la dimensión conceptos en los estudiantes de sexto grado de primaria

Hi: La aplicación de los juegos didácticos influyen en la dimensión conceptos en los estudiantes de sexto grado de primaria

Tabla N° 3

	Grupo experimental	Grupo experimental
	Pre_TEST Dimensión conceptos	porPost_TEST Dimensión por conceptos
U de Mann-Whitney	464,500	1,500
W de Wilcoxon	992,500	529,500
Z	-,694	-7,696
Sig. asintót. (bilateral)	,487	,000

Según la tabla N°3, se observa los resultados en el postest sobre la dimensión conceptos tiene un valor de 0,00 de significancia Asintot. El cual es menor a  $\alpha$  ( $\alpha = 0.05$ ) en conclusión  $P < \alpha$  entonces se acepta la Hi, por lo cual la aplicación de los juegos didácticos influye en la dimensión conceptos en los estudiantes de sexto grado de primaria.

### Hipótesis específicas 3

Ho: La aplicación de los juegos didácticos no influyen en la dimensión proposiciones en los estudiantes de sexto grado de primaria

Hi: La aplicación de los juegos didácticos influyen en la dimensión proposiciones en los estudiantes de sexto grado de primaria.

Tabla N° 4

	Grupo experimental	Grupo experimental
	Pre_TEST Dimensión proposiciones	porPost_TEST Dimensión por proposiciones
U de Mann-Whitney	491,000	7,000
W de Wilcoxon	1019,000	535,000
Z	-,345	-7,421
Sig. asintót. (bilateral)	,730	,000

Según la tabla N°4, se observa los resultados en el postest sobre la dimensión por proposiciones tiene un valor de 0,00 de significancia Asintot. El cual es menor a  $\alpha$  ( $\alpha = 0.05$ ) en conclusión  $P < \alpha$  entonces se acepta la  $H_1$ , por lo cual la aplicación de los juegos didácticos influye en la dimensión proposiciones en los estudiantes de sexto grado de primaria.

## V. DISCUSIÓN

Teniendo en consideración los resultados obtenidos del pre test su significancia. Asintot (bilateral) ( $,693$ ) y en el post test ( $0,00$ ) se encontró en la hipótesis general en su prueba, la hipótesis alterna tuvo que ser aceptada, Por lo que se evidencio que los juegos didácticos en los aprendizajes significativos influyen cuando es aplicado en los estudiantes del sexto grado del nivel primaria, en cuanto a su correlación es alta en el aprendizaje los juegos didácticos. Asimismo, este resultado es semejante con lo evidenciado por Herreros y Sanz (2020), quien mencionó que los juegos didácticos generaron aprendizajes de la matemática por lo consiguiente beneficiaron el rendimiento académico manteniendo una constante disciplina en los estudiantes de educación primaria. Asimismo, Conforme sostiene Yáñez et al. (2023) Precisa que los juegos didácticos entonces consiguen aprendizajes que perduran con el tiempo porque son significativos y permiten manipular y experimentar nuevas experiencias de carácter relevantes. Asimismo, aportan desarrollar las posibilidades de las habilidades sociales, cognitivas, comunicativas y afectivas. Sirve como refugio al estudiante desmotivado porque despierta interés y genera motivación en su ejecución. Los resultados explican positivamente el alto grado de proporcionalidad que existe con la teoría argumentada por Piaget (1996) manifiesta que el juego es para aprender en cualquier grado y un pasatiempo. Que te permite desarrollar la información en el niño, principalmente en las primeras etapas sensoriomotor como el preoperacional. Con base en los resultados, los estudios a favor, los estudios en contra y la teoría base, se tomó una postura moderada y se sugiere que la institución educativa sobre la que se realizó el estudio debe implementar talleres de juegos pedagógicos, es decir que algunas sesiones en el horario pedagógico de los tutores y en otros días en horarios extracurriculares de docentes de educación física. Se llegó a esta postura debido a que se evidenciaron aspectos, como la destreza cognitiva y la motricidad fina, que no fueron trabajados minuciosamente pasando por alto estas habilidades, desvirtuando los beneficios de los juegos didácticos, y como potencian los aprendizajes significativos.

En cuanto a la primera hipótesis específica se aceptó alterna, puesto que la primera dimensión, juegos didácticos, tiene una correlación positiva baja de  $0.00$  de significancia Asintot. sobre la primera dimensión de aprendizajes de

representaciones. Por lo que guarda semejanza este resultado en relación de lo expresado por Diaz (2022), en donde manifiesta en el salón de clases se evidencian los aprendizajes significativos cuando los juegos se utilizan con una metodología muy dinámica y participativa, permiten al niño motivarse logrando en ellos mejor sus aprendizajes y el trabajo colaborativo. Por otro lado, el aprendizaje de representaciones de manifiestan siempre y cuando el símbolo es igual a su significado (Vilca et al., 2023). Asimismo se muestran los resultados ya que precisan que existe una semejanza proporcional positiva en cuanto a la teoría de aprendizaje de Piaget (1996) explica que el niño utiliza el juego como una herramienta porque le permite desarrollar sus capacidades motrices e intelectuales, Al respecto, se tomó una postura discreta porque producto de la pandemia dejaron secuelas tales como estudiantes cohibidos, con problemas de aprendizajes, dificultades al tomar decisiones y agregar además familias disfuncionales, es por ello que se recomienda realizar actividades colectivas de carácter colaborativas para poder evitar la desvirtuación de las bondades que se desarrollan con los juegos didácticos.

De igual manera, Correspondiente a la prueba de la hipótesis 2 cuando se aplicó, se optó por aceptar la alterna, en cuanto a su segunda dimensión, aprendizaje de conceptos, su valor es 0.00 de significancia Asintot. También se tuvo positivamente una correlación baja en relación a la variable 2, aprendizaje significativo. De tal manera que este resultado guarda coherencia lógica con la investigación de Vera (2022), donde manifiesta que se percibe que la variable juegos didácticos y aprendizaje significativo, se vinculan entre sí, y el juego permite despertar la activación motriz del estudiante, hace que sus capacidades intelectuales se activen. En dicho estudio, fehacientemente se comprobó a través de este estudio que el estudiante con coeficiente intelectual alto y capacidades diversas desarrollaron sus dimensiones motrices (Gutiérrez et al., 2021). Por lo anteriormente sustentado, se toma la teoría de aprendizaje de Piaget (1996) manifiesta que en cualquier momento se puede utilizar el juego como un espacio de ocio. Donde le permite desarrollar al niño su capacidad de desarrollo cognitivo, esto se manifiesta específicamente en las primeras etapas de vida tanto el sensorio y preoperacional. Por lo tanto, se asume positivamente una postura y se aconseja realizar eventos deportivos de carácter creativos e intelectuales para desarrollar competencias en que los estudiantes se

desenvuelvan de manera autónoma, interactúen socio motrizmente y asuman una vida saludable en la disciplina de ajedrez tanto presencial y virtual, donde si es viable este desarrollo.

Finalmente, se tiene a la tercera hipótesis para ello se acepta la alterna en esta específica, puesto que la tercera dimensión, aprendizaje proposicional, su valor 0,00 en cuanto a su significancia Asintot en cuanto a la segunda variable, aprendizaje significativo, Asimismo tiene una correlación muy baja y poco positivo. Por ello se concluye en su resultado de la misma manera coincide con Napa (2023), quien menciona que significativamente influye los juegos didácticos en las competencias matemáticas debido al nivel significativo alcanzado. De la misma manera, concluye que 2.4 puntos hay de diferencia del Grupo experimental con el de grupo control. Sustentan la interdisciplinariedad que los juegos didácticos se evidencian cuando se aplican una adecuada metodología de enseñanza y poco a poco van generando aprendizajes relevantes, esto es viable cuando el docente motiva, persuade y encamina a sus estudiantes al trabajo individual y trabajo colaborativo (Quiñones et al., 2022). De la misma manera Piaget (1996) manifiesta que el juego es para aprender en cualquier grado y un pasatiempo. Que te permite desarrollar la información en el niño, principalmente en las primeras etapas sensoriomotor como el preoperacional. De la misma manera, el niño utiliza el juego como una herramienta porque le es posible desarrollar sus potencialidades motrices e intelectuales, sirve como una herramienta porque diversas problemáticas solucionan en la vida diaria y se enfocan en plazos de corto y mediano plazo. Tomando como sustento se toma un postura viable y alcanzable, estos juegos de carácter pedagógico generan y despiertan la creatividad cuando son aplicados de acuerdo a las edades, en los procesos pedagógicos teniendo en cuenta la secuencia didáctica y las particularidades de cada estudiante. Asimismo, se recomienda a todos los que están inmerso en sector educativo precisar en sus jornadas pedagógicas integren, diversifiquen de manera trasversal en todas las áreas curriculares actividades donde los estudiantes desarrollen aprendizajes autónomos como juegos de exigencia corporal y neuropsicológico.

## **VI. CONCLUSIONES**

En correspondencia al objetivo general se demuestra que los juegos didácticos cuando se aplicó influye en el aprendizaje significativo en escolares del nivel primaria, institución pública, Mala – Cañete, 2024, se observa los resultados en el postest de aprendizaje significativo de su variable tiene un valor de 0,00 en cuanto a su significancia de nivel, se acepta la Hipotesis, por lo cual los juegos didácticos cuando es aplicado influye en el aprendizaje significativo en estudiantes del V ciclo específicamente sexto grado., conforme con el enfoque teórico de aprendizaje que indica que el juego como un pasatiempo sirve para asimilar nuevos conocimientos. Potencia su posibilidad de desarrollo de información en el menor de edad, especialmente a temprana edad de la etapa sensoriomotor como el preoperacional. Por lo que se asume como planteamiento la institución educativa sobre la que se realizó el estudio debe implementar talleres de juegos pedagógicos.

Conforme al objetivo específico 1, se demuestra que influye los juegos didácticos cuando se aplican en la dimensión de aprendizaje de representaciones en los estudiantes de sexto grado de primaria, alcanzo un valor los resultados en el postest sobre la Dimensión aprendizaje por representaciones de 0,00 de significancia. entonces se acepta la Hipotesis, por lo cual la aplicación de los juegos didácticos influye en la dimensión de aprendizaje de representaciones en los estudiantes de sexto grado de primaria, Asimismo coincide con la teoría de Piaget que explica que el niño utiliza el juego como una herramienta porque le permite desarrollar sus capacidades motrices e intelectuales. Por lo tanto, se asume como planteamiento que se deben realizar actividades colectivas de carácter didácticas y colaborativas para poder evitar la desvirtuación de las bondades que se desarrollan con los juegos didácticos.

Según al objetivo 3, se demostró que La aplicación de los juegos didácticos influyen en la dimensión conceptos en los estudiantes de sexto grado de primaria, Por lo que alcanzo según los resultados en el postest sobre la dimensión conceptos un valor de 0,00 de significancia, entonces se acepta la Hipotesis, por lo cual la aplicación de los juegos didácticos influye en la dimensión conceptos en los estudiantes de sexto grado de primaria, que concuerda con la teoría de aprendizaje de Piaget donde se ah podido comprobar en este estudio que, la aplicación de juegos didácticos desarrolla y potencian



altamente los aprendizajes significativos de los estudiantes. Por lo tanto, se asume como planteamiento que estos juegos de carácter pedagógico generan y despiertan la creatividad cuando son aplicados de acuerdo a las edades, en los procesos pedagógicos teniendo en cuenta la secuencia didáctica y las particularidades de cada estudiante.

Según el objetivo 4, se verifico que la aplicación de los juegos didácticos influye en la dimensión proposiciones en los estudiantes de sexto grado de primaria, se evidencia que logro en los resultados en el postest sobre la dimensión por proposiciones un valor de 0,00 de significancia. entonces se acepta la Hipotesis , por lo cual la aplicación de los juegos didácticos influye en la dimensión proposiciones en los estudiantes de sexto grado de primaria. De la misma manera coincide con la teoría de aprendizaje de Piaget (1996) manifiesta que el juego le sirve al niño como una herramienta porque le ayuda a solucionar diversas problemáticas de la vida cotidiana y aprender a enfocarse en metas de corto y mediano plazo. Finalmente se asume como planteamiento que estos juegos de carácter pedagógico generan y despiertan la creatividad cuando son aplicados de acuerdo a las edades, en los procesos pedagógicos teniendo en cuenta la secuencia didáctica y las particularidades de cada estudiante.

## **VII RECOMENDACIONES**

En primer lugar, a los directivos, coordinar con las autoridades competentes del distrito como la alcaldía para implementar programas de actualización docente que permitan potenciar las nuevas estrategias de acuerdo a las exigencias académicas que demanda el perfil de egreso del estudiante, tales como actividades lúdicas que generen aprendizajes significativos de los estudiantes.

En segundo lugar, al especialista de educación física de la jurisdicción, designar un técnico deportivo a la institución que sea ducho en el deporte y conozca de pedagogía en el deporte ciencia del ajedrez y así poder despertar el interés por participar, competir y sobre todo potenciar las habilidades creativas, estratégicas que generen aprendizajes significativos según las particularidades y exigencias de cada estudiante.

En tercer lugar, a los docentes del área de educación física, en su planificación curricular implementar actividades de juegos lúdicos sin dejar de lado las secuencias didácticas y los procesos pedagógicos que posibiliten potenciar su capacidad creativa, así como el cálculo, raciocinio, toma de decisiones y resolución de problemas que le conlleven generar aprendizajes significativos en las diferentes áreas curriculares de acuerdo a las exigencias del ciclo.

Finalmente, a los docentes tutores, planificar con todos los docentes del área para implementar talleres de actividades lúdicas en las diferentes áreas curriculares en horario curricular y extracurricular donde el pensamiento crítico, el pensamiento sistémico y el aprendizaje activo se desarrollen para despertar la creatividad que conlleven aprendizajes significativos requeridos por la política educativa.

## REFERENCIAS

- Ausubel. (1980). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: 4a. Ed. Trillas disponible en: <http://www.educainformatica.com>.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1–10. <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/ausubel/index.html>
- Ausubel, D. (2000). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós
- Anchundia, L. I., Jiménez, M. M., Jama, T. T., & Chango, L. B. (2021). Methodological strategies for accounting education. *South Florida Journal of Development*. 2(5), 8333–8345. doi: <https://doi.org/10.46932/SFJDV2N5-14>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021) Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Bedón Arteaga, V. G., & Cedeño Macías, L. M. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial Online learning games for the formation of mathematical logic notions in Initial *Education*. 8, 34–48. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>
- Canchanya, C. (2018). *El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de la matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 814 Oscar Iván – Iquitos – 2017*. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32931/Canchanya\\_fc.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32931/Canchanya_fc.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carneros, P. (2018). Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos. *Psicología y Mente*, 6(5), 75-86. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/DialnetEIAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035.pdf>
- Da Silva Santos, L. R., Souza-Pinho, M. J., Santos de Jesus, M., & Kalil, A. (2022). IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 2022(17), 27–44. <https://doi.org/10.46661/IJERI.4574>
- Delgado, S., & Alarcón, L. (2023). *vista de juegos didácticos innovadores para la estimulación del desarrollo psicomotor*. <https://doi.org/10.46296/yc.v7i12edespjun.0339>
- Díaz Muñoz, G. (2020). Metodología del estudio piloto. *Revista chilena de radiología*, 26(3), 100-104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-93082020000300100>

- Feria, H., Matilla, A. y Mantecón, S. (2020). The interview and the survey: ¿methods or techniques of the empirical inquiry? *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3), 1-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>
- Garmen, P., Rodríguez, C., García-Redondo, P., & San-Pedro-Veledo, J. C. (2019). Multiple intelligences and video games: Assessment and intervention with TOI software[Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI]. *Comunicar*, 27(58), 95–104. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-09>
- Gil, S. y Llinás, A. (2020). *Grandes herramientas, para pequeños guerreros: Habilidades sociales*. Editorial Flamboyant. <https://bit.ly/3NcRixv>
- Gutierrez, S., Quintero, R., & Borges, Á. (2021). mapeo de la identificación del talento y las altas capacidades intelectuales en españa. *Amazônica - Revista de Psicopedagogia, Psicologia Escolar e Educação*, 13(2, jul-dez), 151–168. [//periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/9040](http://periodicos.ufam.edu.br/index.php/amazonica/article/view/9040)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGRAW-HILL Interamericana Editores. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C y Baptista Lucio. (2018). Metodología de la investigación. Editorial Oso Panda <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>
- Londo, S. (2021). *Material Lúdico en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Nidia Jaramillo en el periodo 2020-2021*. [Tesis de maestría, Universitaria Nacional de Chimborazo] Repositorio institucional. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8281>
- López Fernández, R., Avello Martínez, R., Palmero Urquiza, D., Sánchez Gálvez, S. & Quintana Álvarez, M. (2019). Validation of instruments as a guarantee of credibility in scientific research. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(1). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0138-65572019000500011&lng=es&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500011&lng=es&tlng=pt).
- Ministerio de Educación de Perú (2021). Propuesta de metas educativas e Indicadores al 2022. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/propuesta-de-metas-educativas-indicadores-2021.pdf>
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático, ISSN-e 2174-0410, Vol. 7, Nº. 1, 2017, Págs. 75-92*, 7(1), 75–92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065&info=resumen&idioma=SPA>

- Ñaupas H., Valdivia M. R., Palacios J. J. y Romero H. E. (2018). *Título de libro 5ta ed. Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de tesis*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wpcontent/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-yualiHumbertoNaupas-Paitan.pdf>
- Otzen T. y Manterola C. (2017). Sampling Techniques on a Population Study. *International Journal of Morphology*, 35(1): 227-232. [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-95022017000100037&lng=es](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037&lng=es). <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>.
- Organización para la cooperación y el desarrollo económico. (2020). El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias. <https://www.oecd.org/education/El-trabajo-de-la-ocde-sobre-educacion-y-competencias.pdf>
- Organización para la cooperación y el desarrollo económico. (2019). El trabajo de la OCDE sobre educación y competencias. <https://www.oecd.org/education/El-trabajo-de-la-ocde-sobre-educacion-y-competencias.pdf>
- Organización para la cooperación y el desarrollo económico. (2018). Habilidades para el progreso social. El poder de las habilidades sociales y emocionales. <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264253292-es.pdf?expires=1682438483&id=id&accname=guest&checksum=73DC0826BEE63ED14EF14520334BA366>
- Pastor, B. (2019). Población y muestra. *Revista Pueblo continente*, 30(1), 245-247. <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1269/0>
- Palacio-Durán, E., Ochoa-Gómez, F., Acosta-Fernández, M., Patiño, Y. P., & Machado, J. R. C. (2022). Life experiences in social relationships during academic training of medical specialists[Vivencias y experiencias en las relaciones sociales durante la formación académica de médicos especialistas]. *Salud Uninorte*, 38(3), 786–803. <https://doi.org/10.14482/sun.38.3.610.1>
- Piaget, J. (1996). *Psicología y Pedagogía*. Madrid. Sarpe. España.
- Posso Pacheco, R. J. & Bertheau, E. L. (2020). Validity and reliability of the instrument "human determinant in the implementation of the physical education curriculum. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 205–223. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>
- Prudencia, L. (2018), *El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarillis - Shelby - Pasco - 2018*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. [¿Repositorio institucional](#)

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio\\_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Quiñones, Y., Valdez, Y., Maceo, Y., & Gonzales, A. (2022). *Juegos didácticos: una alternativa para la interdisciplinariedad en la formación del profesional de la Cultura Física* *Didactic games: an alternative for interdisciplinarity in the training of Physical Culture professionals* *Jogos didáticos: uma alternativa para a interdisciplinaridade na formação de profissionais da Cultura Física*. 17(3), 1155–1173. <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1282dehttps://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/12>

Ricce Salazar, C. M., Ricce Salazar, C. R., Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 391–404. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V5I18.182>

Rodríguez, L. (2012). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. 223. <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZSRPG-1HGWM5F-QZQ/Teoría del Aprendizaje Significativo a partir de la Perspectiva de la Psicología Cognitiva.pdf>

Santiago Torner, C., & Muriel Morales, N. M. (2023). Liderazgo ético, motivación intrínseca y comportamiento creativo en el sector eléctrico colombiano. *Revista Venezolana de Gerencia: RVG, ISSN-e 2477-9423, ISSN 1315-9984, Vol. 28, N.º. 104, 2023, Págs. 1648-1666, 28(104), 1648–1666*. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.28.104.16>

Sánchez, C. (2022). Juego didáctico y aprendizaje de la matemática en estudiantes tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Pimentel. [tesis Maestra, Universidad Cesar Vallejo] [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94233/Sanchez\\_LCA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94233/Sanchez_LCA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vilca, W. J. P., Vilca, R. A. L., Huanca, J. C. L., Pinto, R. O. C., Calsín, M. H., Vilca, J. J. H., & Espinoza, N. B. (2023). uso de las tecnologías de la información y comunicación para mejorar el aprendizaje de representaciones en los estudiantes del sector rural. *Ñawparisun - Revista de Investigación Científica de Ingenierías*, 4(2), 47–52. <https://doi.org/10.47190/NRIC.V4I2.236>

Vidal, J. E. (2023). Management of didactics aimed at promoting peace education in Colombia. *Revista Venezolana de Gerencia*, 28(104), 1765–1778. <https://doi.org/10.52080/RVGLUZ.28.104.24>

Yáñez-Sepúlveda, R., Gudenschwager-Sauca, K., Añasco-Rodríguez, P., Trigo-Alvarez, J., Muñoz-Rojas, C., Olivares-Arancibia, J., Hurtado-Almonacid, J., & Cortés-Roco, G. (2023). Efectos de los juegos didácticos en la clase de Educación Física en el logro de aprendizaje trasversal sobre hábitos de higiene escolar en estudiantes de 6 y 7 años (Effects of didactic games on

the achievement of hygiene habits in students from 6 to 7 years old). *Retos*, 49, 237–244. <https://doi.org/10.47197/RETOS.V49.97764>

Zegarra, J. (2018). *Formación continua en el uso de juegos didácticos para resolver problemas de cantidad en el III ciclo de la I.E. N°0088 Nuestra Señora del Carmen – SJL*. <https://hdl.handle.net/20.500.12866/2442>

## **ANEXOS**



### Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Juegos didácticos</b>	<p><b>Piaget (como se citó en Luna, 2017)</b> menciona que el juego didáctico es un procedimiento cooperativo de la enseñanza que busca desplegar en los estudiantes la conducta apropiada, la disciplina por medio de la autonomía; facilitando la obtención de</p>	<p>Para recoger información sobre el nivel del desarrollo del juego didáctico en los estudiantes de la muestra, se realizará mediante la técnica de la observación. Para ello se usará como instrumento una guía de observación con dos dimensiones. La primera dimensión</p>	Desarrollo cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La atención</li> <li>• La memoria</li> <li>• La percepción visual</li> <li>• El lenguaje</li> <li>• El pensamiento crítico</li> <li>• El razonamiento</li> </ul>	<p>1,2 3,4 5,6 7,8 9,10 11,12</p>	<p><b>Observación</b> <b>Guía de observación</b>  <b>ORDINAL</b></p> <p>1.- Nunca 2.-Casi nunca 3.-A veces 4.- Casi siempre 5.- Siempre</p>
		<p>La segunda dimensión</p>	Desarrollo de habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Respeto</li> <li>•Empatía</li> <li>•Escucha activa</li> <li>• Comunicación efectiva</li> </ul>	<p>13,14 15,16 17 18,19</p>	

	conocimientos y habilidades como también la motivación por las áreas.	corresponde al desarrollo cognitivo y la segunda dimensión al desarrollo de habilidades sociales. Siendo validado dicho instrumento por un juicio de expertos para su aplicación.				
<b>Variable de estudio</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>
<b>Aprendizaje significativo</b>	<b>Rodríguez (2012)</b> El aprendizaje significativo es el proceso que se genera en la mente	<b>Rodríguez (2012)</b> Sostiene que la variable aprendizaje significativo	<b>Aprendizaje representacional.</b> En la primera estancia esta la dimensión de aprendizaje representacional tiene una función identificativa según la	- Significado simbólico  - Asociación concreta y objetiva Indicador	1,2.  3,4.	<b>Encuesta Cuestionario ORDINAL</b>  1.- Nunca

	humana cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de subsumidores o ideas de anclaje en la estructura	presenta 3 dimensiones. En la primera estancia esta la dimensión de aprendizaje representacional, como segundo está el aprendizaje de conceptos y por último está el aprendizaje proposicional.	3 cual se establece una correspondencia entre el símbolo (en general, una palabra) y su referente. este aprendizaje es básicamente reiterativo y por descubrimiento; se produce primordialmente en la infancia y tiene naturaleza nominalista o representativa. <b>Rodríguez (2012)</b>	-Equivalencia representacional	5,6,7	2.-Casi nunca 3.-A veces 4.- Casi siempre 5.- Siempre
			<b>Aprendizaje de conceptos.</b> tiene una función simbólica que deriva de la relación de equivalencia que se establece esta vez entre el símbolo y los atributos definitorios, regularidades o criterios comunes de diferentes ejemplos del referente; tiene carácter de significado unitario. <b>Rodríguez (2012)</b>	- Relación de ideas abstractas  - Organización de categorías  - Por formación  - Por asimilación	8,9,10  11,12,13  14,15,16  17,18,19	

	cognitiva del que aprende.		<p><b>Aprendizaje proposicional.</b> tiene una función comunicativa de generalización, cuyo objeto es aprender ideas expresadas verbalmente con conceptos; maneja, por tanto, un significado compuesto. La finalidad del aprendizaje proposicional es la atribución de significados a las ideas expresadas verbalmente, que son mucho más que la suma de los significados de los conceptos que las componen.</p> <p><b>Rodríguez (2012)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Por diferenciación progresiva</li> <li>- Por reconciliación integradora</li> <li>- Por combinación</li> </ul>	<p>20,21</p> <p>22,23</p> <p>24,25</p>	
--	----------------------------	--	---	--	--	--

## Anexo: 2 FICHA TECNICA: JUEGOS DIDACTICOS

1	Nombre del instrumento	Guía de observación de Juegos didácticos
2	Autor	Adaptado por Eli Gustavo Mateo Ramos
3	Fecha	2024
4	Objetivo	Medir los juegos didácticos mediante la opinión de los estudiantes de la institución
5	Dirigido	Estudiantes de una Institución pública
6	Aplicación	Directa
7	Duración	20 minutos
8	Tipo de Ítems	Enunciados
9	N.º de Ítems	19
10	Distribución	Dimensión 1: Desarrollo cognitivo: 6 ítems. Dimensión 2: Desarrollo de las habilidades sociales :4 ítems
11	Escala valorativa	Escala de Likert : - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre
13	Asesor	
14	Fuente	Tesis de maestría - Sánchez Lora, Carmen Alexandra - 2022

## FICHA TÉCNICA: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

1	Nombre del instrumento	Cuestionario de Aprendizaje Significativo
2	Autor	Adaptado por Eli Gustavo Mateo Ramos
3	Fecha	2024
4	Objetivo	Medir el aprendizaje significativo mediante la opinión de los estudiantes de la institución
5	Dirigido	Estudiantes de una Institución pública
6	Aplicación	Directa
7	Duración	20 minutos
8	Tipo de Ítems	Enunciados
9	N.º de Ítems	25
10	Distribución	Dimensión 1: Aprendizaje de representaciones: 7 ítems Dimensión 2: Aprendizaje de conceptos :12 ítems Dimensión 3 : Aprendizaje de proposiciones : 6 ítems
11	Escala valorativa	Escala de Likert : - Nunca - Casi nunca - A vece - Casi siempre - Siempre
12	Nivel	Valor                      Intervalo
	Bajo	1                              25-58
	Medio	2                              59 -92
	Alto	3                              93-125
	Asesor	
	Fuente	Tesis de maestría - 2023

**Anexo 3:** Instrumento 1: Guía de observación Juegos didácticos

Estimado(a) estudiante opina sobre el Aprendizaje Significativo realizado en tu institución. Marca sólo una puntuación de la escala que creas que se cumple por cada ítem.

Nº	DIMENSIONES/INDICADORES/	Escala de medición				
		Nunca (1)	Casi Nunca (2)	A veces (3)	Casi Siempre (4)	Siempre (5)
	<b>DIMENSION 1: Desarrollo cognitivo</b>					
	<b>INDICADOR 1: La atención</b>					
1	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su capacidad de atención					
2	Presta atención a las indicaciones y orientaciones del docente					
	<b>INDICADOR 2: La memoria</b>					
3	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el desarrollo de su memoria					
4	Acierta en las tácticas de memoria					
	<b>INDICADOR 3: La percepción</b>					
5	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su percepción visual					

6	Identifica los movimientos de sus compañeros					
<b>INDICADOR 4: El lenguaje</b>						
7	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el lenguaje.					
8	Se expresa con propiedad de acuerdo a las reglas de juego					
<b>INDICADOR 5: El pensamiento crítico</b>						
9	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el pensamiento crítico.					
10	Utiliza su creatividad para desarrollar estrategias didácticas					
<b>INDICADOR 6: El razonamiento</b>						
11	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su razonamiento.					
12	En situaciones críticas utiliza su capacidad de cálculo					
<b>DIMENSION 2: Desarrollo de habilidades sociales</b>						
<b>INDICADOR 1: Respeto</b>						
13	Se observa la práctica de respeto entre compañeros al usar el juego didáctico en clase					
14	Respetar las reglas de juego y su procedimiento.					
<b>INDICADOR 2: Empatía</b>						



15	Se observa acciones donde demuestra empatía entre compañeros al usar el juego didáctico en clase					
16	Se solidariza con sus compañeros después del juego					
	<b>INDICADOR 3: Escucha activa</b>					
17	Se observa la escucha activa entre compañeros al usar el juego didáctico en clase					
	<b>INDICADOR 4: Comunicación efectiva</b>					
18	Se observa una comunicación efectiva para expresar sentimientos y emociones entre compañeros al usar el juego didáctico en clase					
19	Participa activamente en los ejercicios del juego					

Instrumento 2: Cuestionario de Aprendizaje Significativo

Nº	DIMENSIONES/INDICADORES/	Escala de medición				
		Nunca (1)	Casi Nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
<b>DIMENSIÓN 1: APRENDIZAJE DE REPRESENTACIONES</b>						
<b>INDICADOR 1: Aprendizaje simbólico</b>						
1	¿Crees que frecuentemente puedes explicar los significados de los símbolos ajedrecístico?					
2	¿Consideras que frecuentemente se te hace fácil retener el nombre de los símbolos de las piezas?					
<b>INDICADOR 2: Asociación concreta y objetiva</b>						
3	¿Crees que frecuentemente asocias los movimientos de las piezas con sus referentes?					
4	¿Frecuentemente asocias las técnicas aprendidas a los conceptos nuevos?					
<b>INDICADOR 3: Equivalencia representacional</b>						
5	¿Consideras habitualmente poseer un vocabulario acorde a tu edad?					
6	¿Llamas con frecuencia a las piezas por sus nombres?					
7	¿Frecuentemente comprendes la información dada por tu docente?					
<b>DIMENSIÓN 2: APRENDIZAJE DE CONCEPTOS</b>						
<b>INDICADOR 1: Relaciones de ideas abstractas</b>						

8	¿Cuándo tu docente recoge los saberes previos respondes frecuentemente a las preguntas?					
9	¿Fácilmente integras los nuevos conocimientos con los ya adquiridos?					
10	¿Habitualmente aplicas tu conocimiento adquirido en diversos contextos?					
<b>INDICADOR 2: Organización de categorías</b>						
11	¿Frecuentemente adquieres categorías representadas a través de símbolos?					
12	¿Habitualmente relacionas categorías en tu estructura cognitiva?					
13	¿Usualmente destacas los nuevos conceptos relacionándolos con los otros aprendidos?					
<b>INDICADOR 3 : Por formación</b>						
14	¿Frecuentemente construyen conceptos formulando hipótesis?					
15	¿Constantemente seleccionas características comunes para identificar conceptos?					
16	¿Fácilmente relacionas conceptos con los diversos elementos otorgando un significado lingüístico?					
<b>INDICADOR 4: Por Asimilación</b>						
17	¿Frecuentemente vinculas la nueva información con aspectos relevantes preexistentes?					
18	¿Habitualmente haces uso de principios para asimilar estructuras conceptuales?					
19	¿Constantemente logras asimilar conceptos de orden universal?					
<b>DIMENSIÓN 3 : APRENDIZAJE DE PROPOSICIONES</b>						
<b>INDICADOR 1: Por diferenciación progresiva</b>						
20	¿Frecuentemente respondes a diversas situaciones con plena conciencia?					

21	¿Usualmente incluyes la información nueva dentro de una proposición más general?					
<b>INDICADOR 2 : Por reconciliación integradora</b>						
22	Usualmente integras tus nuevos conocimientos para dar sentido a lo que aprende					
23	¿Continuamente dar mayor peso a los conceptos nuevos que a los antiguos?					
<b>INDICADOR 3 : Por combinación</b>						
24	¿Constantemente combinas conceptos generando ideas nuevas en forma de oraciones otorgando un significado diferente a una proposición?					
25	¿Constantemente realizas combinaciones lógicas para realizar evaluaciones complejas?					

#### **Anexo 4: Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje significativo de escolares del nivel primaria, institución pública, Mala – Cañete, 2024

Investigador: Eli Gustavo Mateo Ramos

Propósito del estudio Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje significativo de escolares del nivel primaria, institución pública, Mala – Cañete, 2024”, cuyo objetivo es Determinar cómo influyen los juegos didácticos en los aprendizajes significativos Esta investigación es desarrollada por el estudiante de pregrado del programa de la segunda especialidad en didáctica de la Investigación en entornos virtuales, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución 21015 de mala.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Se observa estudiantes a causa de la pandemia con problemas de atención, creatividad, motricidad, pensamiento crítico u otros.

#### **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:” Juegos didácticos y aprendizaje significativo”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del taller de ajedrez educativa de la institución 21015. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):** Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):** Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):** Se le informará 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 deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde 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) (Apellidos y Nombres) Mateo Ramos, Eli Gustavo email: Tavoxp\_10@hotmail.com y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Dra. Yangali Vicente, Judith Soledad email:  
.....

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: ..... Fecha y hora:  
...

**Anexo: 5**

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE  
MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

Experto 1

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr.

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda especialidad de la Escuela de Pregrado de la UCV, FILIAL TRUJILLO, Periodo 202401 – Semestre II, SecciónA2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: **JUEGOS DIDACTICOS** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

.....  
**ELI GUSTAVO MATEO RAMOS**

D.N.I 43361630



## **Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento para medir la Variable Juegos didácticos. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### **Datos generales del juez:**

<b>Nombre del juez:</b>	Robles Huanhuayo, Mariadela Giselle	
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctora ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social ( )
	Educativa ( x )	Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación	
<b>Institución donde labora:</b>	I.E 2022 PAVP	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)		

### **Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### **Datos de la escala**

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Instrumento para medir la variable Juegos didácticos (adaptado)
<b>Autora:</b>	Eli Gustavo Mateo Ramos
<b>Procedencia:</b>	Guía de observación
<b>Administración:</b>	Directa
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Publica de Mala- Cañete

Significación:	
----------------	--

### **Soporte teórico**

**Juegos Didácticos.** - Piaget (como se citó en Luna, 2017) menciona que el juego didáctico es un procedimiento cooperativo de la enseñanza que busca desarrollar en los estudiantes la conducta apropiada, la disciplina por medio de la autonomía; facilitando la obtención de conocimientos, habilidades y la motivación. Así mismo menciona que el juego didáctico permite el desarrollo de dos dimensiones desarrollo cognitivo y desarrollo de habilidades sociales.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos Didácticos	Desarrollo cognitivo	Luna (2017) El desarrollo cognitivo es el proceso progresivo de las capacidades intelectuales (percepción visual, atención, memoria, lenguaje, pensamiento crítico y razonamiento) del niño, capacidades que interactúan en el aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas.
	Desarrollo de habilidades sociales	Luna (2017) El desarrollo de habilidades sociales corresponde a aspectos de las relaciones interpersonales contiene habilidades como la comunicación efectiva, escucha activa, respeto y empatía.

### **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento cuestionario para medir la Juegos didácticos elaborado por Eli Gustavo Mateo Ramos en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
-----------	--------------	-----------



<b>Indicadores</b>	<b>Ítem</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Recomendaciones</b>
La atención	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su capacidad de atención	4	4	4	
	Presta atención a las indicaciones y orientaciones del docente	4	4	4	
La memoria	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el desarrollo de su memoria	4	4	4	
	Acierta en las tácticas de memoria	4	4	4	
La percepción	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su percepción visual	4	4	4	
	Identifica los movimientos de sus compañeros	4	4	4	
El lenguaje	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el lenguaje.	4	4	4	
	Se expresa con propiedad de acuerdo a las reglas de juego	4	4	4	
El pensamiento crítico	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el pensamiento crítico.	4	4	4	
	Utiliza su creatividad para desarrollar estrategias didácticas	4	4	4	
El razonamiento	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su razonamiento.	4	4	4	
	En situaciones críticas utiliza su capacidad de calculo	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Desarrollo de habilidades sociales
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el nivel de habilidades sociales

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto	Se observa la práctica de respeto entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
	Respeto las reglas de juego y su procedimiento.	4	4	4	
Empatía	Se observa acciones donde demuestra empatía entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
	Se solidariza con sus compañeros después del juego	4	4	4	
Escucha activa	Se observa la escucha activa entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
		4	4	4	
Comunicación efectiva	Se observa una comunicación efectiva para expresar sentimientos y emociones entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
	Participa activamente en los ejercicios del juego	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

---

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]  
[ ]

Aplicable después de corregir [ ] No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador:

Especialidad del validador:

16 de abril del 2024.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



**Dra. Giselle Robles H.**  
**DNI: 44922636**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr.

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda especialidad de la Escuela de Pregrado de la UCV, en la sede FILIAL TRUJILLO, Periodo 202401 – Semestre II, Sección A2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: **Aprendizaje significativo** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

-

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

.....  
**ELI GUSTAVO MATEO RAMOS**

D.N.I 43361630

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento para medir la Variable Competencias investigativas. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### Datos generales del juez:

<b>Nombre del juez:</b>	Robles Huanhuayo, Mariadela Giselle	
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctora ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social ( )
	Educativa ( X )	Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación	
<b>Institución donde labora:</b>	I.E. 2022 PAVP	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)		

### Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Instrumento para medir la variable Aprendizaje significativo (adaptado)
<b>Autora:</b>	Eli Gustavo Mateo Ramos
<b>Procedencia:</b>	Cuestionario
<b>Administración:</b>	Directa
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Publica de Mala- Cañete



Significación:	
----------------	--

**Soporte teórico**

**Aprendizaje significativo.** - Rodríguez (2012). Es el proceso que se genera en la mente cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de subsumidores o ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Aprendizaje representacional	Rodríguez (2012) En la primera estancia esta la dimensión de aprendizaje representacional tiene una función identificativa según la cual se establece una correspondencia entre el símbolo (en general, una palabra) y su referente. este aprendizaje es básicamente reiterativo y por descubrimiento; se produce primordialmente en la infancia y tiene naturaleza nominalista o representativa.
	Aprendizaje de conceptos.	Rodríguez (2012) Tiene una función simbólica que deriva de la relación de equivalencia que se establece esta vez entre el símbolo y los atributos definitorios, regularidades o criterios comunes de diferentes ejemplos del referente; tiene carácter de significado unitario.
	Aprendizaje proposicional.	Rodríguez (2012) Tiene una función comunicativa de generalización, cuyo objeto es aprender ideas expresadas verbalmente con conceptos; maneja, por tanto, un significado compuesto. La finalidad del aprendizaje proposicional es la atribución de significados a las ideas expresadas verbalmente, que son mucho más que la suma de los significados de los conceptos que las componen.

**Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo para medir la Variable Aprendizaje significativo adaptado por Eli Gustavo Mateo Ramos en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticasemántica son adecuadas.	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 laordenación deestas.
	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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencialo 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 brindes sus observaciones que considere pertinente

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

### Dimensiones del instrumento:

- **Primera dimensión:** Aprendizaje de representación
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el aprendizaje de representación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Significado simbólico	¿Crees que frecuentemente puedes explicar los significados de los símbolos ajedrecístico?	4	4	4	
	¿Consideras que frecuentemente se te hace fácil retener el nombre de los símbolos de las piezas?	4	4	4	
Asociación concreta y objetiva Indicador	¿Crees que frecuentemente asocias los movimientos de las piezas con sus referentes?	4	4	4	
	¿Frecuentemente asocias las técnicas aprendidas a los conceptos nuevos?	4	4	4	
Equivalencia representacional	¿Consideras habitualmente poseer un vocabulario acorde a tu edad?	4	4	4	
	¿Llamas con frecuencia a las piezas por sus nombres?	4	4	4	
	¿Frecuentemente comprendes la información dada por tu docente?	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Aprendizaje de conceptos
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el aprendizaje de conceptos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relaciones de ideas abstractas	¿Cuándo tu docente recoge los saberes previos respondes frecuentemente a las preguntas?	4	4	4	
	¿Fácilmente integras los nuevos conocimientos con los ya adquiridos?	4	4	4	
	¿Habitualmente aplicas tu conocimiento adquirido en diversos contextos?	4	4	4	

Organización de categorías	¿Frecuentemente adquieres categorías representadas a través de símbolos?	4	4	4	
	¿Habitualmente relacionas categorías en tu estructura cognitiva?	4	4	4	
	¿Usualmente destacas los nuevos conceptos relacionándolos con los otros aprendidos?	4	4	4	
Por formación	¿Frecuentemente construyen conceptos formulando hipótesis?	4	4	4	
	¿Constantemente seleccionas características comunes para identificar conceptos?	4	4	4	
	¿Fácilmente relacionas conceptos con los diversos elementos otorgando un significado lingüístico?	4	4	4	
Por Asimilación	¿Frecuentemente vinculas la nueva información con aspectos relevantes preexistentes?	4	4	4	
	¿Habitualmente haces uso de principios para asimilar estructuras conceptuales?	4	4	4	
	¿Constantemente logras asimilar conceptos de orden universal?	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Aprendizaje de proposiciones
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el aprendizaje de proposiciones

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Por diferenciación progresiva	¿Frecuentemente respondes a diversas situaciones con plena conciencia?	4	4	4	
	¿Usualmente incluyes la información nueva dentro de una	4	4	4	

	proposición más general?				
Por reconciliación integradora	Usualmente integras tus nuevos conocimientos para dar sentido a lo que aprende	4	4	4	
	¿Continuamente das mayor peso a los conceptos nuevos que a los antiguos?	4	4	4	
Por combinación	¿Constantemente combinas conceptos generando ideas nuevas en forma de oraciones otorgando un significado diferente a una proposición?	4	4	4	
	¿Constantemente realizas combinaciones lógicas para realizar evaluaciones complejas?	4	4	4	

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

---

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [  ]

Aplicable después de corregir [  ]

No aplicable [  ]

**Apellidos y nombres del juez validador:**

**Especialidad del validador:**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

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

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

  
-----  
**Dra. Giselle Robles H.**  
**DNI: 44922636**

16 de abril del 2024

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE  
MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS  
(Experto 2)**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr.

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda especialidad de la Escuela de Pregrado de la UCV, FILIAL TRUJILLO, Periodo 202401 – Semestre II, SecciónA2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: **JUEGOS DIDACTICOS** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

.....  
**ELI GUSTAVO MATEO RAMOS**  
D.N.I 43361630

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento para medir la Variable Juegos didácticos. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### Datos generales del juez:

<b>Nombre del juez:</b>	Gejaño Ramos, Cindy Victoria	
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctora ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social ( )
	Educativa ( x )	Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación	
<b>Institución donde labora:</b>	Institución educativa N° 19 Santa Margarita	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)		

### Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### Datos de la escala

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Instrumento para medir la variable Juegos didácticos (adaptado)
<b>Autora:</b>	Eli Gustavo Mateo Ramos
<b>Procedencia:</b>	Guía de observación
<b>Administración:</b>	Directa
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Publica de Mala- Cañete



Significación:	
----------------	--

### **Soporte teórico**

**Juegos Didácticos.** - Piaget (como se citó en Luna, 2017) menciona que el juego didáctico es un procedimiento cooperativo de la enseñanza que busca desarrollar en los estudiantes la conducta apropiada, la disciplina por medio de la autonomía; facilitando la obtención de conocimientos, habilidades y la motivación. Así mismo menciona que el juego didáctico permite el desarrollo de dos dimensiones desarrollo cognitivo y desarrollo de habilidades sociales.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juegos Didácticos	Desarrollo cognitivo	Luna (2017) El desarrollo cognitivo es el proceso progresivo de las capacidades intelectuales (percepción visual, atención, memoria, lenguaje, pensamiento crítico y razonamiento) del niño, capacidades que interactúan en el aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas.
	Desarrollo de habilidades sociales	Luna (2017) El desarrollo de habilidades sociales corresponde a aspectos de las relaciones interpersonales contiene habilidades como la comunicación efectiva, escucha activa, respeto y empatía.

### **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento cuestionario para medir la Juegos didácticos elaborado por Eli Gustavo Mateo Ramos en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
-----------	--------------	-----------



<b>Indicadores</b>	<b>Ítem</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Recomendaciones</b>
La atención	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su capacidad de atención	4	4	4	
	Presta atención a las indicaciones y orientaciones del docente	4	4	4	
La memoria	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el desarrollo de su memoria	4	4	4	
	Acierta en las tácticas de memoria	4	4	4	
La percepción	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su percepción visual	4	4	4	
	Identifica los movimientos de sus compañeros	4	4	4	
El lenguaje	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el lenguaje.	4	4	4	
	Se expresa con propiedad de acuerdo a las reglas de juego	4	4	4	
El pensamiento crítico	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular el pensamiento crítico.	4	4	4	
	Utiliza su creatividad para desarrollar estrategias didácticas	4	4	4	
El razonamiento	Utiliza el estudiante el juego didáctico para estimular su razonamiento.	4	4	4	
	En situaciones críticas utiliza su capacidad de calculo	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Desarrollo de habilidades sociales
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el nivel de habilidades sociales

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Respeto	Se observa la práctica de respeto entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
	Respeto las reglas de juego y su procedimiento.	4	4	4	
Empatía	Se observa acciones donde demuestra empatía entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
	Se solidariza con sus compañeros después del juego	4	4	4	
Escucha activa	Se observa la escucha activa entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
		4	4	4	
Comunicación efectiva	Se observa una comunicación efectiva para expresar sentimientos y emociones entre compañeros al usar el juego didáctico en clase	4	4	4	
	Participa activamente en los ejercicios del juego	4	4	4	

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

---

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

**Aplicable después de corregir [ ]**    **No aplicable**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Gejaño

Ramos, Cindy Victoria

**Especialidad del**

**validador:**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**20 de abril del 2024**



**Dra. Cindy Victoria Gejaño Ramos**

**DNI: 41003320**

<https://orcid.org/0000-0001-6233-3626>

**Asesora en investigación cuantitativa y cualitativa**

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr.

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda especialidad de la Escuela de Pregrado de la UCV, en la sede FILIAL TRUJILLO, Periodo 202401 – Semestre II, Sección A2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: **Aprendizaje significativo** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

-

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

.....  
**ELI GUSTAVO MATEO RAMOS**

D.N.I 43361630

## **Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento para medir la Variable Competencias investigativas. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### **Datos generales del juez:**

<b>Nombre del juez:</b>	Gejaño Ramos, Cindy Victoria	
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )	Doctora ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )	Social ( )
	Educativa ( X )	Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación	
<b>Institución donde labora:</b>	Institución educativa N° 19 Santa Margarita	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( )	Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)		

### **Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### **Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Instrumento para medir la variable Aprendizaje significativo (adaptado)
<b>Autora:</b>	Eli Gustavo Mateo Ramos
<b>Procedencia:</b>	Cuestionario
<b>Administración:</b>	Directa
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Institución Publica de Mala- Cañete

Significación:	
----------------	--

### **Soporte teórico**

**Aprendizaje significativo.** - Rodríguez (2012). Es el proceso que se genera en la mente cuando subsume nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva y que requiere como condiciones: predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de subsumidores o ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Aprendizaje representacional	Rodríguez (2012) En la primera estancia esta la dimensión de aprendizaje representacional tiene una función identificativa según la cual se establece una correspondencia entre el símbolo (en general, una palabra) y su referente. este aprendizaje es básicamente reiterativo y por descubrimiento; se produce primordialmente en la infancia y tiene naturaleza nominalista o representativa.
	Aprendizaje de conceptos.	Rodríguez (2012) Tiene una función simbólica que deriva de la relación de equivalencia que se establece esta vez entre el símbolo y los atributos definitorios, regularidades o criterios comunes de diferentes ejemplos del referente; tiene carácter de significado unitario.
	Aprendizaje proposicional.	Rodríguez (2012) Tiene una función comunicativa de generalización, cuyo objeto es aprender ideas expresadas verbalmente con conceptos; maneja, por tanto, un significado compuesto. La finalidad del aprendizaje proposicional es la atribución de significados a las ideas expresadas verbalmente, que son mucho más que la suma de los significados de los conceptos que las componen.

### **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo para medir la Variable Aprendizaje significativo adaptado por Eli Gustavo Mateo Ramos en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticy semántica son adecuadas.	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.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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:

- **Primera dimensión:** Aprendizaje de representación
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el aprendizaje de representación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Significado simbólico	¿Crees que frecuentemente puedes explicar los significados de los símbolos ajedrecístico?	4	4	4	
	¿Consideras que frecuentemente se te hace fácil retener el nombre de los símbolos de las piezas?	4	4	4	
Asociación concreta y objetiva Indicador	¿Crees que frecuentemente asocias los movimientos de las piezas con sus referentes?	4	4	4	
	¿Frecuentemente asocias las técnicas aprendidas a los conceptos nuevos?	4	4	4	
Equivalencia representacional	¿Consideras habitualmente poseer un vocabulario acorde a tu edad?	4	4	4	
	¿Llamas con frecuencia a las piezas por sus nombres?	4	4	4	
	¿Frecuentemente comprendes la información dada por tu docente?	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Aprendizaje de conceptos
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el aprendizaje de conceptos

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relaciones de ideas abstractas	¿Cuándo tu docente recoge los saberes previos respondes frecuentemente a las preguntas?	4	4	4	
	¿Fácilmente integras los nuevos conocimientos con los ya adquiridos?	4	4	4	
	¿Habitualmente aplicas tu conocimiento adquirido en diversos contextos?	4	4	4	

Organización de categorías	¿Frecuentemente adquieres categorías representadas a través de símbolos?	4	4	4	
	¿Habitualmente relacionas categorías en tu estructura cognitiva?	4	4	4	
	¿Usualmente destacas los nuevos conceptos relacionándolos con los otros aprendidos?	4	4	4	
Por formación	¿Frecuentemente construyen conceptos formulando hipótesis?	4	4	4	
	¿Constantemente seleccionas características comunes para identificar conceptos?	4	4	4	
	¿Fácilmente relacionas conceptos con los diversos elementos otorgando un significado lingüístico?	4	4	4	
Por Asimilación	¿Frecuentemente vinculas la nueva información con aspectos relevantes preexistentes?	4	4	4	
	¿Habitualmente haces uso de principios para asimilar estructuras conceptuales?	4	4	4	
	¿Constantemente logras asimilar conceptos de orden universal?	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Aprendizaje de proposiciones
- **Objetivos de la Dimensión:** Medir el aprendizaje de proposiciones

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Por diferenciación progresiva	¿Frecuentemente respondes a diversas situaciones con plena conciencia?	4	4	4	
	¿Usualmente incluyes la información nueva dentro de una	4	4	4	

	proposición más general?				
Por reconciliación integradora	Usualmente integras tus nuevos conocimientos para dar sentido a lo que aprende	4	4	4	
	¿Continuamente dar mayor peso a los conceptos nuevos que a los antiguos?	4	4	4	
Por combinación	¿Constantemente combinas conceptos generando ideas nuevas en forma de oraciones otorgando un significado diferente a una proposición?	4	4	4	
	¿Constantemente realizas combinaciones lógicas para realizar evaluaciones complejas?	4	4	4	

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

---

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

Aplicable después de corregir [ ]  
 No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez**

**validador:** Especialidad del

**validador:**



**Dra. Cindy Victoria Gejaño Ramos**

**DNI: 41003320**

<https://orcid.org/0000-0001-6233-3626>

**Asesora en investigación cuantitativa y cualitativa**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. <sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo <sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

**20 de abril del 2024**

**Anexo 6: Prueba piloto, confiabilidad Alfa de cronbach**

### Coeficientes de fiabilidad: Alfa de Cronbach

Ficha	PREGUNTAS																			Suma de ítems
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	
1	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	81
2	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	3	3	3	84
3	5	5	4	4	3	3	4	5	4	3	5	3	4	4	3	3	4	3	3	72
4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	80
5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	82
6	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	53
7	5	5	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	5	4	4	72
8	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	73
9	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	81
10	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	5	4	5	4	5	3	72
11	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	77
12	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	87
VARI	0.69	0.52	0.45	0.74	0.47	0.31	0.33	0.41	0.31	0.81	0.58	0.67	0.41	0.58	0.58	0.74	0.64	0.81	0.81	79

#### COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH

Requiere de una sola aplicación del instrumento y se basa en la medición de la respuesta del sujeto con respecto a los ítems del instrumento.

K: 40  
 $S_{\Sigma}^2$ : 72.81  
 $S_{\Sigma i}^2$ : 10.83

K: El número de ítems  
 $S_{\Sigma}^2$ : Sumatoria de Varianzas de los ítems  
 $S_{\Sigma i}^2$ : Varianza de la suma de los ítems

a = 0.8730995

### Coeficientes de fiabilidad: Alfa de Cronbach

Ficha	PREGUNTAS																									Suma de ítems
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	
1	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	5	4	5	115
2	5	4	4	3	5	5	4	4	5	3	4	2	3	3	3	5	3	4	2	4	3	2	3	5	3	91
3	5	5	4	2	5	5	5	4	5	4	3	3	5	2	4	5	5	4	3	5	4	5	3	4	4	103
4	5	3	5	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	5	4	5	3	3	4	5	4	3	3	3	96
5	5	3	5	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	5	4	5	3	3	4	5	4	3	3	3	96
6	5	3	3	2	3	4	4	3	4	3	5	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	79
7	5	3	1	3	4	4	5	2	3	3	3	1	2	3	1	4	5	2	2	1	4	3	3	3	1	71
8	4	3	1	3	1	4	5	4	3	2	2	3	4	3	4	5	4	4	2	4	5	3	3	3	3	82
9	5	2	3	3	2	5	3	3	5	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	2	2	4	2	4	4	84
10	4	3	3	4	5	5	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4	3	5	5	3	104
11	4	5	5	4	4	5	4	3	5	2	3	5	3	4	3	5	1	2	1	4	3	5	1	4	5	90
12	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	113
VARI	0.19	1.06	1.91	0.92	1.47	0.19	0.74	0.56	0.74	1.06	0.92	1.22	0.72	0.72	1.31	0.25	1.58	0.75	1.14	1.47	1.24	0.85	1.14	0.56	1.22	183

#### COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH

Requiere de una sola aplicación del instrumento y se basa en la medición de la respuesta del sujeto con respecto a los ítems del instrumento.

K: 40  
 $S_{\Sigma}^2$ : 167.72  
 $S_{\Sigma i}^2$ : 23.92

K: El número de ítems  
 $S_{\Sigma}^2$ : Sumatoria de Varianzas de los ítems  
 $S_{\Sigma i}^2$ : Varianza de la suma de los ítems

a = 0.8793878

## Anexo 7: Base de datos grupo de control pre test

Juegos didacticos												Aprendizaje Significativo																											
vo					Desarrollo de habilidades sociales							Aprendizaje de representaciones								Aprendizaje de conceptos												Aprende							
p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38	p39	p40							
4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2							
3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3							
5	4	3	4	3	5	5	5	3	4	3	4	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2							
5	3	3	3	3	5	3	4	5	5	4	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2							
5	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3							
4	3	3	3	2	5	5	3	3	2	3	4	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	3	3	2	2	3							
4	4	3	3	2	3	5	3	4	4	4	5	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2							
3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2							
3	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	1	1	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3							
2	5	5	4	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2							
3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	1	4	1	1	1	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2							
3	1	2	1	2	3	4	5	3	3	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3							
5	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2							
4	4	5	4	3	3	5	3	5	5	2	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
5	1	3	3	1	4	5	5	4	3	5	4	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
5	1	4	1	3	1	2	3	2	4	3	5	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3						
1	1	3	2	3	2	5	3	2	5	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2							
5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
3	3	3	2	4	5	3	4	3	3	4	2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2							
3	4	3	3	5	3	2	3	5	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3							
4	1	1	1	3	3	5	1	3	4	3	5	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3							
1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3							
3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2							
2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2							
2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3						
3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3								
2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2							
5	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3								
4	4	5	4	3	3	5	3	5	5	2	3	1	1	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3							
5	1	3	3	1	4	5	5	4	3	3	4	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2							
5	1	4	1	3	1	2	3	2	4	3	3	1	1	1	1	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2							

## Base de datos grupo de experimental pre test

Sujeto	Juegos didacticos																		Aprendizaje Signifi															
	Desarrollo cognitivo												Desarrollo de habilidades sociales						Aprendizaje de representaciones						Aprendizaje de									
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32		
1	3	5	4	4	5	3	4	5	4	5	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5		
2	3	3	5	4	3	4	3	5	3	4	5	4	3	5	3	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5		
3	4	5	4	4	5	3	2	5	5	4	4	2	5	4	4	4	2	2	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4		
4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5		
5	4	4	5	3	4	5	3	4	3	5	3	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4		
6	4	5	5	4	2	4	5	4	3	5	5	4	4	3	3	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5		
7	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	
8	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	4		
9	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	5	3	4	5		
10	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5		
11	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4		
12	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	
13	5	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
14	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4		
15	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5		
16	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5		
17	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4		
18	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5		
19	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
20	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
21	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	5	4	5	
22	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	3	3	
23	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	4	5	4	4	
24	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
25	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	
26	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	3	3	3	
27	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5
28	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	
29	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	3	
30	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	
31	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	
32	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	

### Base de datos grupo de control post test

Sujeto	Desarrollo cognitivo												Desarrollo de habilidades sociales							Aprendizaje de representaciones						Aprendizaje de						
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32
1	4	3	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	
2	4	3	4	4	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	
3	3	4	4	3	3	2	3	5	4	3	4	3	3	3	5	3	4	3	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
4	3	5	3	4	3	3	3	5	3	3	3	3	5	3	4	5	5	4	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	4	3	4	4	5	2	2	5	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3
6	3	4	3	3	2	3	5	4	3	3	3	5	5	3	3	3	2	3	4	1	1	1	1	3	2	3	2	2	1	3	2	2
7	2	5	3	4	4	4	2	4	4	3	3	2	3	5	3	4	4	4	5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
8	1	3	1	2	1	1	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	4	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	1
9	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	1	1	1	1	2	2	3	2	3	1	3	3	2
10	4	3	3	4	3	3	1	2	5	5	4	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	2	2	3
11	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	4	1	1	1	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3
12	3	4	2	2	3	1	1	3	2	2	1	2	3	4	5	3	3	2	2	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2
13	2	4	3	3	2	4	3	5	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2
14	3	5	3	3	4	1	3	4	4	5	4	3	3	5	3	5	5	2	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	4	5	4	3	4	2	2	3	1	3	3	1	4	5	5	4	3	5	4	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3
16	1	2	2	3	2	4	2	5	2	4	2	3	2	2	3	2	4	3	5	1	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2
17	3	5	2	3	1	2	3	1	1	3	2	3	2	5	3	2	5	2	3	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2
18	2	2	2	2	2	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
19	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	4	5	3	4	3	3	4	2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2
20	3	3	4	2	4	5	3	3	4	3	3	5	3	2	3	5	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	3	3	2	3	2	4	1	4	2	1	2	3	3	5	1	3	4	3	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
22	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3
23	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3
24	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2
25	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3
26	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2
27	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
28	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3
29	2	4	3	3	2	4	3	5	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	3	3	3	2	3	2	2
30	3	5	3	3	4	1	3	4	4	5	4	3	3	5	3	5	5	2	3	1	1	1	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2
31	4	5	4	3	4	2	2	5	2	3	3	1	4	5	5	4	3	3	4	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3
32	1	2	2	3	1	4	2	5	2	4	1	3	1	2	3	2	4	3	3	1	1	1	1	3	2	2	3	2	2	3	3	3



## Base de datos grupo experimental post test

Sujeto	Juegos didácticos																			Aprendizaje Signin															
	Desarrollo cognitivo												Desarrollo de habilidades sociales							Aprendizaje de representaciones						Aprendizaje de									
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32			
1	3	5	4	4	5	3	4	5	4	5	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5		
2	3	3	5	4	3	4	3	5	3	4	5	4	3	5	3	4	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
3	4	5	4	4	5	3	2	5	5	4	4	2	5	4	4	4	2	2	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	
4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5		
5	4	4	5	3	4	5	3	4	3	5	3	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4		
6	4	5	5	4	2	4	5	4	3	5	5	4	4	3	3	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	
7	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	2	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	
8	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	5	
9	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	4	5	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	5	3	4	4	5		
10	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
11	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	
12	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	
13	5	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	
14	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	
15	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	
16	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
17	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
18	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	
19	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
20	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
21	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5
22	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	3	4	3	
23	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	
24	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
25	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	
26	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	3	3	
27	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	
28	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	
29	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	3	
30	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	
31	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	
32	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	

## Anexo 8 Porcentaje de similitud

The screenshot shows the Feedback Studio interface. The main document contains the following text:

**PROGRAMA ACADÉMICO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**  
**ESPECIALIDAD**  
 Aplicación de juegos didácticos en el aprendizaje significativo de escolares de nivel primaria, institución pública, Mala - Cañete, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES**

**AUTOR:**  
 Mateo Ramos, El Gustavo ([elgustavo000236726773@gmail.com](mailto:elgustavo000236726773@gmail.com))

**ASESOR:**  
 Dra. Yanqali Vicente, Judith Soledad ([yanqali.vicente@unmsm.edu.pe](mailto:yanqali.vicente@unmsm.edu.pe))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**  
 Educación y calidad educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
 Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

Título - Perú  
 2024

The sidebar on the right shows a 'Resumen de coincidencias' (Summary of coincidences) with a total of 12%. Below this, a list of sources is shown with their respective similarity percentages:

Rank	Source	Percentage
1	Entregado a Universidad...	4%
2	repositorio.uladech.edu.pe	3%
3	publicaciones.unmsm.edu.pe	1%
4	repositorio.unmsm.edu.pe	1%
5	Entregado a Universidad...	1%
6	slidshare.net	1%
7	www.grafiati.com	<1%
8	www.coursehero.com	<1%
9	Entregado a Universidad...	<1%
10	www.clubensayos.com	<1%
11	www.coursehero.com	<1%

		1%
10	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
11	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1%
12	<a href="https://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	<1%
13	<a href="https://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1%
14	<a href="https://nanopdf.com">nanopdf.com</a> Fuente de Internet	<1%
15	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1%
16	<a href="https://repositorio.uileam.edu.ec">repositorio.uileam.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
17	<a href="https://ri.ues.edu.sv">ri.ues.edu.sv</a> Fuente de Internet	<1%
18	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1%
19	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1%
20	<a href="https://www.tdx.cat">www.tdx.cat</a> Fuente de Internet	<1%

32	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://repositorio.ucss.edu.pe">repositorio.ucss.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://www.journaltoacs.ac.uk">www.journaltoacs.ac.uk</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a> Fuente de Internet	<1 %
37	Delgado Pacheco, Marily Rosa   Mayta Quispe, Erika Isabel   Alfaro Medina, Marisol Lizbeth. "Efectividad del "Metodo Singapur" en la Resolucion de Problemas Matematicos en Estudiantes del Tercer Grado de Primaria de una Institucion Educativa Privada del Distrito de Villa El Salvador.", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2020 Publicación	<1 %
38	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1 %

## Evidencias de la Investigación Cuasi-experimental

### Grupo de control



Grupo Experimental



## Aplicación del instrumento



## Desarrollo de las sesiones

### • Sesiones

- Sesión N° 1 Temas generales de ajedrez: tablero y piezas de ajedrez
- Sesión N° 2 Introducción al movimiento de las piezas. Nociones del juego
- Sesión N° 3 Movimiento de peón. Inicio del juego. Comprensión de turno
- Sesión N° 4 Movimiento de rey. Acción de mover y capturar las piezas. Componer o acomodar
- Sesión N° 5 Movimiento de torre y alfil. Anotación básica
- Sesión N° 6 Movimiento de dama. Ataque y defensa de las piezas
- Sesión N° 7 Movimiento de caballo. Valor de las piezas (estático)
- Sesión N° 8 Movimientos especiales del rey: enroque, jugadas ilegales asociadas con el rey
- Sesión N° 9 Movimientos especiales del peón: al paso y coronación
- Sesión N° 10 Jaque y jaque mate. Juego con todas las piezas
- Sesión N° 11 Posibilidades ante el jaque
- Sesión N° 12 Empate. Finalización de la partida
- Sesión N° 13 Mates en una jugada con torre, dama, alfil, caballo y peón

Sesión N°1  
Tablero y piezas de ajedrez

1.2 Anotar la inicial de cada pieza y las letras y número de cada casilla

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____