



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en educación

AUTORA:

Br. María Elena Sifuentes Padilla (ORCID: 0000-0001-9608-6342)

ASESOR:

Dr. Felipe Guizado Oscco (ORCID: 0000- 0001-9608-6342)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Calidad Educativa

Lima – Perú

2019

Dedicatoria

A Dios, en primer lugar, por darme la fortaleza, tenacidad para lograr conseguir mis objetivos previstos.

A mi familia por todo su apoyo y ser la razón de mi superación personal y profesional.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo y a la Escuela de Posgrado por brindarme la formación continua y por su gran aporte a la sociedad. Un agradecimiento especial al Dr. Felipe Guizado Oscco por su orientación, asesoramiento y experiencia durante el desarrollo de la investigación.

DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): SIFUENTES PADILLA MARIA ELENA

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA N° 11 COMAS, 2019

Fecha: 16 de agosto de 2019

Hora: 1:15 p.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Edwin Martínez López

SECRETARIO: Dr. Segundo Pérez Saavedra

VOCAL: Dr. Felipe Guizado Oscco

Firma:

Firma:

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

APROBAR por MAYORÍA

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

Revisar estilo APA



Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

Declaración de autenticidad

Yo, María Elena Sifuentes Padilla, identificado con DNI N° 09969533, estudiante del programa Maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; declaro el trabajo académico titulada "La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019" presentada, para la obtención del grado académico de Maestro en Gestión pública, es de mi autoría

- La tesis es de mi autoría.
- He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 19 agosto de 2019.

5



Br. María Elena Sifuentes Padilla

DNI: 09969533

Índice

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Dictamen de la sustentación de tesis	iv
Declaración de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tabla	vii
Índice de figura	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. Introducción	1
II. Método	17
2.1. Tipo y diseño de investigación	17
2.2 Variables y operacionalización	18
2.3 Población, muestra y muestreo	19
2.4 Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad	20
2.5 Procedimientos	22
2.6 Métodos de análisis de datos	22
2.7 Aspectos éticos	22
III. Resultados	23
IV. Discusión	31
V. Conclusión	34
VI. Recomendación	35
Referencias	36
Anexos	41
Anexo 1: Matriz de consistencia	
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	
Anexo 3: Base de datos y confiabilidad	
Anexo 4: Certificados de validación del instrumento	
Anexo 4: Consentimiento informado de la aplicación del instrumento	

Índice de tabla

	Pág.
Tabla 1. Operacionalización de la variable actividad lúdica	18
Tabla 2. De la variable del aprendizaje significativo	19
Tabla 3. Ficha técnica de actividades lúdicas	20
Tabla 4. Ficha técnica de aprendizaje significativo	20
Tabla 5. Validación de juicio de expertos	20
Tabla 6. Niveles de confiabilidad	21
Tabla 7. Estadística de fiabilidad de la actividad lúdica	22
Tabla 8. Estadística de fiabilidad de aprendizaje significativo	23
Tabla 9. Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable actividad lúdica	24
Tabla 10. Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones de la actividad lúdica	24
Tabla 11. Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable aprendizaje significativo.	25
Tabla 12. Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones del aprendizaje significativo	26
Tabla 13. Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.	27
Tabla 14. Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.	28
Tabla 15. Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.	29
Tabla 16. Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y el material didáctico en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.	30

Índice de figura

	Pág.
Figura 1. Percepción de actividad lúdica.	23
Figura 2. Percepción de dimensiones de la variable actividad lúdica.	24
Figura 3. Percepción de aprendizaje significativo.	25
Figura 4. Percepción de dimensiones de la variable aprendizaje significativo.	26

Resumen

En la presente investigación el objetivo fue determinar la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

El tipo de investigación fue básica del nivel descriptivo correlacional, de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental. La población estuvo representada por 150 estudiantes, la muestra de 108 estudiantes de la institución mencionada y el muestreo fue probabilística aleatorio simple. La técnica empleada para recolectar información fue una encuesta y los instrumentos de recolección de datos fueron de tipo cuestionario que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos y determinando su confiabilidad mediante Alfa de Cronbach y los resultados fueron de alta confiabilidad.

En la parte descriptiva se arribó el 47,2% de los encuestados manifiestan que la actividad lúdica es regular y el 46,3% se ubican en proceso. Concluyó según Rho de Spearman el coeficiente de correlación estadísticamente significativamente entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, siendo el valor de 0,512; en consecuencia, es una correlación positiva moderada; a su vez existiendo también una correlación a nivel de la población; puesto que $p < 0.05$.

Palabras clave: Actividad lúdica, aprendizaje significativo, conocimientos previos, motivación y material didáctica.

Abstract

In the present study objective was to determine the relationship between recreational activity and significant learning in students of third grade educational institution faith and joy No. 11 comma, 2019.

The type of investigation was applied correlational descriptive level, quantitative approach; non-experimental design. The population was represented by 150 students, the sample of 108 students of the mentioned institution and the sampling was simple random probability. The technique employed to collect information was a survey and data collection instruments were of type questionnaire, which were duly validated through expert opinions and determining its reliability using Cronbach's alpha and the results were highly

It is arrived the 47.2% in third grade students of primary educational institution faith and joy No. 11 comma, 2019, manifest that recreational activity is found in the regular level and 46.3% of the students are located at a process level. He concluded according to Spearman Rho correlation coefficient statistically significantly between playful activity and significant learning in students of third grade educational institution faith and joy No. 11 comma, 2019, being the value of 0,512; Consequently, it is a moderate positive correlation; at the same time there is also a correlation at the population level; Since $p < 0.05$.

Key words: activity fun, meaningful learning, knowledge, motivation and didactic material.

I. Introducción

En la actualidad el contexto nos muestra una situación de crisis con respecto a la educación, esto se puede evidenciar en la mayoría de países a nivel mundial; específicamente en estados americanos. Una experiencia de ello son los resultados obtenidos de la prueba PISA; las cuales son deficientes. En nuestro país la educación forma parte de la problemática social, pese a que en los recientes resultados ya no nos ubicamos en el último lugar. Esta posición se podría deber a la integración reciente de dos países. Esta problemática viene desde décadas atrás.

Somos parte de las políticas establecidas en diversos periodos, las cuales no gozaban de pertinencias, esto debido a la incoherencia entre las propuestas y la llevada a la práctica de estas. De esta forma no se garantiza el cumplimiento de un derecho fundamental del ciudadano, que es la educación de calidad sin distinción de clase social, raza o sexo.

Sin embargo, el contexto educacional nacional no muestra un cambio significativo a favor de un aprendizaje de calidad. Esta situación se viene observando desde décadas atrás. Esto se debe a la inconsistencia política educativa, debido a que las propuestas no son dirigidas por educadores en ejercicio. Asimismo, es necesario mencionar la falta de una política educativa integral.

Generalmente se observa indicios de querer cambiar la educación a partir de propuestas de corta duración. Estas en muchas ocasiones forman parte de improvisaciones o simplemente copias de modelos educativos de otros países con realidades diferentes a la nuestra. Por otro lado, el presupuesto destinado al sector educación está por debajo del 6%. Se puede considerar a esto como motivo del por qué los resultados de la prueba PISA no son favorables.

Se hace necesario remarcar que el presupuesto nacional dirigido para el sector educación ha sido mayor que años anteriores, pero esto se ha sido destinado para la implementación de materiales educativos y para capacitar a los docentes. Sin embargo, no ha sido suficiente para resolver los problemas educativos nacionales. Ante ello se debe tener presente que no solo el poco aumento del presupuesto permitirá el avance en el sector sino también debemos tener presente todo lo expuesto en líneas atrás. Los resultados de la prueba PISA y de la ECE son unas de las tantas evidencias notables que exigen propuestas viables. En el sector educación podemos evidenciar propuestas que buscan el cambio educativo a través de un aprendizaje para la vida; esto se puede notar en las principales áreas académicas. Se promueve a nivel nacional la práctica de un aprendizaje significativo.

En estos tiempos el aprendizaje es visto como un asunto difícil de llevar a cabo; debido a que se le considera como una ciencia abstracta. Esto trae consigo el alejamiento, por parte del discente, de sus aprendizajes. En relación a lo mencionado se muestra el caso de la institución educativa Fe Alegría N° 11, de la jurisdicción de Comas. En este colegio la práctica docente es realizada por algunos docentes de forma tradicional. No usan estrategias que motive al estudiante ser partícipe de su aprendizaje. No se evidencia el uso de medios pertinentes en relación a su edad cronológica, tipo de aprendizaje y objetivos.

Estas prácticas alejadas de las propuestas nacionales pueden ocasionar alejamiento y desgano por aprender; debido a esto no se podrá lograr los objetivos, por consiguiente, el estudiante no recibirá un derecho que le corresponde: educación de calidad. Diversos estudios han demostrado la significatividad del uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje; estos medios permiten llevar a cabo un aprendizaje para la vida. Sobre todo, es necesario mencionar que el estudiante sentirá placer durante el aprendizaje lo que permitirá sentirse motivado por aprender y por consiguiente su interés por asistir al colegio se incrementará.

En razón a lo expuesto el objetivo del trabajo de investigación consiste en establecer el avance en el paralelismo de conocimientos y desarrollo de destrezas haciendo uso de juegos educativos; los cuales serán usados como estrategias de aprendizaje. Por último, en este trabajo se presentará y se analizará la problemática a partir de los resultados de los estudiantes. Se busca dar lugar a aprendizajes significativos, donde el estudiante sienta agrado por aprender, en este caso las matemáticas. De esta forma favorecer en la prosperidad de la eficacia formativa del estado peruano.

De esta manera, se menciona los antecedentes internacionales como se detalla: *Physiol Behav.* (2017) el objetivo fue determinar el aprendizaje la actividad lúdica mejora el rendimiento de la formación en el Labrador Retriever perro (*familiaris del lupus de Canis*). Situaciones que son emocional y despertar tienen un efecto sobre el rendimiento cognitivo. Se cree que la activación beta adrenérgicos y la liberación de hormonas de estrés mejoran la consolidación de la memoria y conducen a un aumento en impresionantes de acontecimientos emocionales. Este efecto beneficioso se ha demostrado en humanos, primates no humanos y roedores. Técnicas que podrían mejorar la memoria para las tareas específicas de aprendizaje sería muy valiosas, especialmente en los perros, que se entrenan extensivamente para ayudar a los seres humanos. Pseudo aleatorios, contrapesado, entre el estudio del tema fue utilizado diseños y 16 Retrievers Labrador desde 1 hasta 9 años de edad

fueron entrenados en un paradigma de discriminación 2-opción. Después de la adquisición de la tarea, ya sea una intervención de actividad lúdica (N = 8) o un período de descanso (N = 8) tuvo lugar, durante 30 minutos. Una gama de factores, incluyendo edad, sexo, experiencias y ensayos al criterio de cada día fue sometida a análisis generales modelo lineal múltiple factor/covariable. Los resultados muestran que post-aprendizaje actividad lúdica mejorado rendimiento formación evidenciada por menos ensayos debían volver a aprender la tarea 24 h después de la adquisición inicial (grupo de actividad lúdica: media del número de ensayos 26, SD 6; descanso Grupo: significa número de ensayos 43, SD 19, tamaño del efecto 1.2). Promedio del ritmo cardíaco, como una medida de la excitación, durante la intervención fue significativamente mayor en el grupo de actividad lúdica (143beats/min, SD 16) versus el grupo de reposo (86beats/min, 19 SD, $P < 0.001$). Cortisol salival no significativamente difirió entre los grupos durante el entrenamiento, sin embargo, una importante disminución (T: $P=4,10 < 0.01$) fue visto después de la actividad lúdica. A nuestro conocimiento ésta es la evidencia influye en el rendimiento.

Sharan (2017) el objetivo fue determinar el aprendizaje significativo, la investigación fue de tipo básica con un nivel descriptivo, el diseño no experimental de corte transversal, la población 200 discípulos y la muestra de 132 estudiantes. Promueve la construcción de conocimiento de los estudiantes experiencia, sentimientos e intercambios con otros estudiantes. Concluyó que 76% de los alumnos se ubican en el nivel regular de aprendizaje significativo. Por lo tanto, en este parte se basa en el enfoque constructivista del aprendizaje y el enfoque de aprendizaje cooperativo. Investigadores y profesionales en diferentes países y lugares buscan maneras de incorporar estos métodos para crear un aprendizaje significativo en el aula multicultural y en el aula de aprendizaje cooperativo. Este artículo presenta algunas de las ideas, estudios y métodos que un importante cambio de énfasis en la educación del producto al proceso de la señal.

Yliportimo, Teemu (2016) el objetivo de este estudio fue investigar y describir las experiencias significativas de los estudiantes. Las intenciones de este estudio fue describir experiencias de los escolares desde el punto de vista del marco teórico de aprendizaje experimental de este estudio se refieren a estudios previos sobre educación experiencial de aprendizaje y aventura. Estudiantes (N44) del curso de "Deportes y Actividades en la Naturaleza participó este estudio y por último los textos de los estudiantes se analizaron cualitativamente en este estudio. Al principio del curso las estudiantes divididas en grupos de 4-5 personas. El curso incluyó dos asignaciones escritas; Grupo de diarios y

autoevaluación individual después del curso. Los estudiantes escribieron las expectativas de aprendizaje para el curso al principio del curso. En este estudio se utilizaron métodos de investigación cualitativa. Llevó en detenimiento cinco grupos diarios y cuatro autoevaluaciones de un grupo. Las expectativas de aprendizaje de los estudiantes eran los marco para mi análisis de estudio. Los datos de la investigación consistieron en 92 páginas de mano escrita grupo diarios y 6 páginas de autoevaluaciones de los estudiantes. Los resultados del estudio indican que los estudiantes experimentaron fuertes y significativas experiencias durante el curso al aire libre y aventura. En los textos en los diarios de grupo y autoevaluaciones destacan cómo las nuevas situaciones desconocidas eran ricos en experiencias y motivación. Los resultados de este estudio apoyan los resultados de estudios anteriores, que Educación de aventura al aire libre puede proporcionar diversas oportunidades para aprendizaje y el desarrollo personal.

Solorzano y Tariguano (2015) realizan una investigación acerca de las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática. Esta investigación toma como muestra a 42 alumnos del 3er grado de educación básica. Es de tipo descriptivo con un trabajo de campo dentro de su contexto real en el ámbito educativo. Como resultado se tiene que el 57% de estudiantes afirman que se aburren en la clase de matemática, mientras que el 36% afirma que siente cansancio en la clase y solo un 7% siente alegría para el aprendizaje de la matemática, esto nos indica que es necesario realizar actividades dinámicas en las clases para lograr motivar a los estudiantes. Por otro lado, el 91% sostienen que les gustaría que el docente enseñe la matemática con materiales creativos, mientras que el 7% expresan que se encuentra bien así, mientras que el 2% se muestra indiferente ante la pregunta.

González (2015) Su objetivo fue señalar la significatividad de las actividades lúdicas en el ejercicio docente, específicamente en la enseñanza de matemáticas; en la institución Liceo N. Antonio Arraiz. Los estudiantes están en el séptimo grado. Se presentó como hipótesis la idea de que las acciones lúdicas ayudan a mejorar el rendimiento académico en el curso de matemática. El trabajo presenta una estructura de tipo explicativa. Para la investigación se presentó una propuesta que permita probar la efectividad de esta dentro del ejercicio docente. El diseño que se trabajó en la investigación fue experimental; para ello se tomó como muestra intencional a 70 educandos de dicha institución. Los resultados evidenciaron un nivel alto en el desarrollo de las competencias de la asignatura de matemática. De esta manera se llega al desenlace de que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje de las matemáticas.

Asimismo, se tiene los antecedentes nacionales según Bedrillana (2018) y Medina (2017), Condori (2018) el objetivo del trabajo fue señalar la interrelación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la conciencia fonológica. Esto dentro del curso de matemática. La investigación fue correlacional- básico. Con respecto a su diseño fue no experimental, cuyo corte es transversal. Se trabajó bajo un método hipotético deductivo. Asimismo, el enfoque que se presentó fue cuantitativo. 77 y 90 estudiantes conforman la población. El juicio de expertos con respecto a los instrumentos tuvo como resultado aplicable. En la investigación se usó el coeficiente Kuder Richardson 20. Al respecto los resultados evidenciaron 0.827 en relación a la variable actividades lúdicas, se usó para ello una lista de observación. Con respecto a conciencia fonológica tenemos 0,813, para ello se usó una lista de cotejo. Se usó la prueba de correlación de Spearman para la relación de variables y dimensiones. La investigación evidencia la existencia de una relación positiva entre ambas variables; siendo esta de ($r = .652$). Esto se llevó a cabo en el colegio Niño Manuelito del distrito de San Juan de Lurigancho, en el año 2017. La investigación fue aplicada a los niños de 5 años de edad.

Castillo (2018), Palomino (2018) y Chumpitaz (2017) en la presente investigación cuyos objetivos fueron similares porque los investigadores plantearon determinar la relación de ambas variables. De la misma forma, fue de enfoque cuantitativo, tipo básico de nivel descriptivo, diseño no experimental y correlacional de corte transversal. La población estuvo conformada por una población representativa, a la vez, las investigaciones tienen la muestra y el muestreo. Concluyó que las variables estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo según Rho de Spearman el valor fue una correlacional positiva moderada. De esta manera, se llega a la conclusión, según la prueba de Rho de Spearman, que el valor del coeficiente de correlación es ($r = 0.483$). Esto señala la existencia de una correlación positiva y además moderada. Por otro lado, se observa una relación directa de las variables Potencial humano escolar y Aprendizaje significativo. Esto está enmarcado en el área de E. P. T. Además, se usó como población a discentes del VII ciclo del colegio de Aplicación U.N.E. esto en el distrito de Lurigancho-Chosica 2015.

De esta manera en la teoría relacionada al tema se consideró la variable actividades lúdica según Cascallana (1988, citado por Yapó, 2017) indicó que son acciones didácticas que permite al docente construir y reconstruir el nuevo saber; es decir sirve como apoyo para dar lugar al aprendizaje. Asimismo, es importante mencionar el uso de materiales didácticos

en las actividades lúdicas, estas sirven de apoyo para el profesor al momento de darse el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Freire (2015) señaló que el juego que hace uso de del material educativo; siendo este un medio que contribuye a estimular el aprendizaje haciendo uso de materiales didácticos. Esto con la finalidad de optimizar la enseñanza y de esta forma acentuar el aprendizaje. Este último se usa en el salón de clase con el objetivo de que el alumno desarrolle competencias y habilidades. Su empleo fortalece la comprensión de los saberes. Además, permite que el estudiante identifique el proceso de su aprendizaje.

Según Jiménez (2015) sobre lo importante de la actividad lúdica y su participación en las sesiones de aprendizaje señala que: el juego forma parte de una condicionante, permite la formación placentera frente a la cotidianidad. Es una forma de disfrutar y de gozar los espacios reales de la vida. Estas actividades recreativas dan lugar a un aprendizaje más placentero.

Posada (2014) precisó que dentro del proceso de aprendizaje una forma de crear espacios placenteros para los colaboradores es por medio de las actividades lúdicas. Esto accede un acercamiento grato al momento de conocer, comprender y transformar nuestro contexto. Asimismo, es importante resaltar la investigación en el proceso de enseñanza. A partir de esto se hace posible una mayor facilidad para la adquisición de saberes.

Omeñaca y Ruiz (2015) expresaron que consiste en acciones amenas, jocosas, llenas de libertad en la cual la persona desarrolla sus potenciales sin necesidad de preocuparse por alcanzar objetivos extrínsecos. Debido a ser situaciones agradables va repercutir en gran medida en la formación de la persona. Esto llevado al campo educativo permite un aprendizaje para la vida. (p. 45) Ante esa situación el alumno repite sus actividades sin sentirse obligado sino llevado por el placer que siente al momento de realizarlo. Sin saberlo el estudiante está potencializando sus habilidades y formando su personalidad. Ellos seguirán sus acciones sin dar lugar al cansancio.

Medina (2015) señaló que la actividad lúdica favorece al estudiante en la resolución de conflictos. Además, le permite desarrollar la capacidad de liderazgo, fortalecer su autoconfianza y tomar decisiones midiendo las consecuencias. Asimismo, estos juegos se presentan como retos que deben enfrentar. Lo esencial de este medio es que genera espacios gratos para dar lugar a aprendizajes duraderos; siendo estos generadores de situaciones gratificantes. El colegial aprende a pensar, a crear, a ser y a convivir.

Gutiérrez (2015) señaló que la interacción entre los estudiantes a través del juego permite plantear normas y respetarlas. Además, pide acomodar la imaginación simbólica a lo establecido por el grupo, dando lugar al fortalecimiento de su capacidad creativa”. Para Piaget “la actividad lúdica es un móvil para dar lugar a aprendizajes” y al respecto indica: cada vez que un texto, una operación matemática y las normas ortográficas son desarrolladas a través del juego, es decir transmitidas mediante el juego, el estudiante se apasiona por esas temáticas y lo dejan de ver como saberes engorrosos.

Bracamonte y Ortegano (2016) indicó que es un método participativo, pedagógicamente consistente, que permite generar aprendizajes significativos de una forma amena, a través de la interacción con sus pares. El estudiante no solo se formará conceptos en relación a conocimiento, sino que también favorece al desarrollo de su personalidad; permitiendo una formación integral del mismo.

Gómez (2015) señaló al juego como el reflejo de una súper estructura social. Menciona que da lugar a la existencia de un mundo pequeño que cumple responsablemente con la práctica de los valores. A partir de esto se puede considerar al juego como factor importante para el desarrollo cultural. Esto debido a que no existen investigaciones biológicas que explique el placer.

Dimensión 1: Material didáctico estructurado según Cascallana (1988, citado por Yapó, 2017), cada uno de los materiales va dirigido a favorecer el desarrollo de ciertas competencias y habilidades. Existen materiales cuyo uso es adecuado para acentuar y fortalecer diversos conocimientos. La edad cronológica no necesariamente determina el uso de un tipo de material didáctico. Es posible su uso en diferentes grados, va a depender muchas veces de la complejidad del mismo. Su uso va depender del objetivo que se plantea para la sesión.

El Ministerio de Educación y Cultura (2015) señaló la importancia de brindar al personal docente los instrumentos necesarios para llevar a cabo el aprendizaje significativo. Es importante tener presente que existe materiales que se debe usar a cada determinada edad. En este sentido, la familia cumple un rol importante como apoyo activo para dar lugar al aprendizaje. A partir de esto se puede afirmar que es fundamental contar con medios sencillos que contribuyan en el trabajo manipulativo y aplicativo.

Estrada (2014) manifestó que existen materiales creados específicamente para el uso en el aula, los cuales los puedes comprar en diferentes establecimientos. Estos son: mapas, globos terráqueos, bloques lógicos, etc. Como podemos evidenciar cada uno de ellos ha sido

creado con cierto fin; algunos para el desarrollo de habilidades comunicativas, otros para potenciar habilidades matemáticas, etc.

También se mencionó que los bloques lógicos según Jiménez (2015) Estos son medios básicos dentro de la pedagogía que permite al alumno formar conceptos en relación a competencias matemáticas. Consiste en un conjunto de piezas sólidas, constituido de diferentes materiales y se puede manipular con facilidad. Cada una de las piezas presentan ciertas peculiaridades: puede ser en cuanto a la forma, el color, su tamaño, entre otros. Se le puede asignar diferentes valores.

Castro (2016), el juego es parte del proceso pedagógico. Este medio existe sin la necesidad de que existe el docente. La metodología de aprendizaje a través del juego genera espacios de interacción que dan lugar a un aprendizaje duradero y para la vida. Estos forman parte del agrado de sus participantes.

De igual manera, González (2015) ayuda a la relación que se puede dar entre cada uno de los bloques; es decir, la igualdad de color, forma, entre otras. Cada bloque no está aislado del otro. Su importancia radica en que la relación existente entre estos y su respectiva manipulación permite la generación de conflictos cognitivos.

Waichman (2016) Los medios manipulables usados para la educación como los bloques lógicos permiten un aprendizaje significativo, menos tedioso dentro del campo matemático, esto debido a que el estudiante realizará una manipulación física y concreta. Se presenta respondiendo a las necesidades del estudiante. Estos medios son primordiales para desarrollar habilidades matemáticas; permite al estudiante construir conceptos. Esto a partir resoluciones de conflictos. Los bloques lógicos presentan formas, grosor, colores y tamaños variados.

También, el Ábaco según Jiménez (2015) Medio que se caracteriza por tener un soporte y varias varillas, las cuales se pueden tener una ubicación horizontal y vertical. En estas se encuentran las bolas o anillos de colores variados. Cada una de las varillas representa dentro del sistema decimal unidades, decenas, centenas, etc.

Zabalsa (2015) Este instrumento es comúnmente usado, en el área de matemática, por profesores tanto del nivel inicial como primaria. Permite codificar y decodificar el aprendizaje en el área referido. Con este medio permite que el aprendizaje abstracto se convierta en concreto a partir de la manipulación del material.

Coriat (2015), es un medio que motiva, dinamiza, acentúa y fortalece el aprendizaje significativo es utilizado por un docente que realiza el buen ejercicio de su profesión. Él

conoce los beneficios que el material le brinda al estudiante en el campo matemático. (p. 30) Es un recurso antiquísimo que se usa para el aprendizaje de la matemática. Este material permite comprender las operaciones matemáticas, específicamente, ordenación y numeración. Previo a su uso se recomienda acentuar el concepto de cantidad.

Asimismo, Multibase 10, el instrumento que facilita la comprensión del sistema de numeración; esto debido a que se da lugar a un aprendizaje concreto, ya que alumno manipulará el instrumento. Consta de piezas diversas, de forma cúbica y simbolizan unidades. Estas pueden estar construidas por diferentes materiales.

De esta manera, regletas Estos sirven como materiales didácticos para realizar operaciones matemáticas; es decir permiten de una manera entretenida la composición y descomposición de datos numéricos. Asimismo, apoya el proceso inicial en situaciones de cálculo, esto debido que a través de diferentes actividades lúdicas el estudiante será capaz de acentuar conceptos. El material didáctico está conformado por prismas cuadrangulares de diferentes tamaños y colores variados. Estas cualidades forman parte de la motivación para el desarrollo de habilidades matemáticas; permite reforzar y acentuar diferentes conocimientos.

Dimensión 2: Material didáctico no estructurado según Cascallana, (1988, el a, citado por Yapó, 2017) la manipulación de un objeto fortalece el desarrollo de competencias y habilidades. Los medios que se usan para dar lugar a la enseñanza puede ser un juguete, animales, entre otros. Tráves del uso de aquellos medios se puede acentuar relaciones lógicas como: agrupación, seriación, clasificación entre otros. Esto les permite adquirir un conocimiento completo.

Según Collantes, López, Planas y Gonzales (2016), hay materiales que no están construidas con un fin educativo, pero su uso en el proceso de enseñanza da lugar a aprendizajes significativos, estos reciben el nombre de materiales no estructurados. Algunos ejemplos de lo mencionado pueden ser los siguientes: frutas, animales, tierra, cartón, botellas, etc. Es decir, estos medios permiten al estudiante manipular y recibir conceptos concretos en vez de ideas abstractas y de engorroso entendimiento.

Además, Ganchos de ropa son objetos elaborados con diferente tipo de material. Su uso permite ejercitar la habilidad motora fina. Asimismo, ayuda de forma significativa en la coordinación de ojos y manos. Además, permite una mejor ubicación espacial. Esto va a depender de lo que el pedagogo se plantea como objetivo.

Chapas, este objeto es elaborado de materiales diversos. Se le puede considerar como un recurso que permite aprendizajes duraderos, su significatividad va a depender del uso que le pueden dar. El uso de un medio reciclado como recurso didáctico permite desarrollar competencias. Asimismo, favorece el progreso de la inventiva

También, Funciones de los materiales didácticos en la educación, según Cascallana (2002, citado por yapo, 2017), estos están diseñados en concordancia a lo que se quiere lograr. Su forma de uso va a depender de la capacidad que se desea desarrollar. Su utilidad resalta en la enseñanza de las matemáticas.

Morales (2017) Señala que comúnmente para referirse a material didáctico utilizan otras expresiones como recursos didácticos y medios didácticos. Por otro lado, se debe tener presente que estos aportan en gran medida al proceso de aprendizaje. Hacen de este un espacio agradable y placentero. Es importante indicar que el tipo de material a usar debe ser seleccionado con sumo cuidado para lograr su propósito dentro de una sesión de aprendizaje.

Carrasco y Baignol (2016), estos son considerados como técnicas que permiten una instrucción e ilustración grata. Estos medios poyan al estudiante por la forma ilustrativa de mostrar el conocimiento. No solo le sirve al estudiante sino también al docente pues permite el logro de objetivos. El aprendizaje es principalmente perceptivo, es decir cuando el alumno reciba una enseñanza más vivencial tendrá un aprendizaje más significativo (p. 21). Dicho de otra manera, los materiales usados en la enseñanza son medios que pueden usarse en cualquier circunstancia durante el proceso de aprendizaje; con el objetivo de dar lugar a saberes duraderos y aprendizajes significativos por ende a formar estudiantes transformadores de su propia realidad.

Asimismo, Cebrián (como se citó en Cabero, 2017) De igual modo, Cebrián (como se citó en Cabero, 2017) expresa que estos son recursos que permiten una representación simbólica para dar lugar al fortalecimiento del aprendizaje. Además, aclara que los materiales didácticos son de interés para el discente. Apoya en concretizar los objetivos planeados para cada sesión y por consiguiente para el ciclo; esto debido a que permite el análisis del contexto y la transformación de la misma.

Dicho de otro modo, los materiales usados permiten a los involucrados a descubrir el proceso de la sesión de aprendizaje. Le sirve al escolar como estimulador que le motiva a seguir aprendiendo, de esta forma el aprendiz desarrollará con mayor firmeza y rapidez sus competencias. Además, son de gran apoyo para el cumplimiento de objetivos tanto del

plan de estudio como en la formación del educando.

Importancia de los materiales didácticos en el aula, en relación a la temática, Freire (2015) declara permiten la potencialización de aprendizajes. Su influencia será significativa siempre en cuando se escoja el material adecuado para el desarrollo de un aprendizaje determinado; es decir la utilidad del material va a depender en gran medida del uso que se le da y su pertinencia en relación a la competencia a desarrollar. Estos sirven de apoyo para el tratamiento de diversos saberes. Asimismo, permite que el estudiante pueda realizar una reflexión de su aprendizaje.

Encontramos diferentes materiales educativos que son usados como herramientas dentro del ejercicio docente para la enseñanza de cualquier materia; su utilidad está en función al saber usar. Tiene como objetivo de facilitar el aprendizaje.

Según Barriga y Hernández (2017), la utilización de los materiales didácticos tiene como propósito optimizar el proceso de aprendizaje; es decir busca lograr el desarrollo integral, autónomo del estudiante a partir de un aprendizaje significativo y práctica docente efectiva. En este contexto, le facilita al discente en la adquisición de nuevos conocimientos; esto debido a que, mediante una forma agradable, el alumno, será capaz de relacionar el nuevo concepto con sus saberes previos y lograr de esta forma el equilibrio. (p. 45). Básicamente el uso del material en la práctica docente es desarrollar un sumario de enseñanza-aprendizaje efectivo; que le permita conocimientos para la vida.

El material didáctico para alcanzar el aprendizaje significativo según Fernández (2016) Expresa que estos medios, sin duda alguna, permiten afianzar con mayor eficacia los aprendizajes. Por otro lado, el responsable de la efectividad de los medios a utilizar para acentuar el nuevo conocimiento va a depender del maestro. Él a partir de su experiencia, de sus conocimientos y en concordancia con los objetivos de la sesión escogerá el medio más pertinente.

Morales (2017) el uso de estos recursos permitirá una formación amena y apropiada para el escolar. La experiencia del ejercicio docente indica que el alumno comprende mejor una materia cuando se siente motivado. El área de matemática no es ajena a dicha mención. Cuando el aprendiz manipula, observa y experimenta el conocimiento se acentúa con mayor rapidez y a la vez es más duradera.

Según Careaga (2017), se facilita y se da una mejor comprensión de los saberes, es decir un conocimiento duradero, cuando se hace uso de materiales y técnicas pertinentes. Además, motiva a los sentidos para inserción de los conocimientos, logrando un mejor

desarrollo de competencias y habilidades. Además, permite una formación adecuada de los valores y en consecuencia de las actitudes.

También Anderson (2017) Precisa que los materiales educativos son medios importantes que favorecen el proceso de aprendizaje. Si el docente se toma el tiempo para dar lugar a un material pertinente en concordancia con el objetivo, las cualidades del alumno y el contexto el educando tendrá una actitud propicia para el aprendizaje y por ende hacia los recursos usados por el maestro.

En cuanto a la variable el aprendizaje significativo según, se tiene como base la teoría de Ausubel (2002) (citado por Guevara, 2018) cuando la nueva información establece una conexión con el conocimiento existente se da lugar a un aprendizaje significativo. En otras palabras, la conexión entre el nuevo saber con lo que el estudiante conoce no debe ser de forma arbitraria. Esto depende en gran medida de la predisposición del estudiante por aprender, así como de los materiales seleccionados.

Learner (2015) El uso de las tecnologías en el proceso de aprendizaje es considerado por los docentes como herramientas que favorecen el ejercicio docente. Por otro lado, es necesario tener presente que su uso tiene tanto ventajas como desventajas. Todo va a depender del uso adecuado de las mismas para dar lugar a un aprendizaje significativo.

Pérez (2014) es el proceso mediante el cual el nuevo saber se relaciona con el conocimiento previo y da lugar a una idea con sentido. Esto crea en el estudiante una motivación intrínseca; lo cual favorece en mayor medida el proceso de aprendizaje. Asimismo, para dar lugar a aprendizajes significativos es necesario que el estudiante se sienta identificado con su aprendizaje, dando como resultado un afecto positivo.

Moreira (2015) consiste en la asociación de la nueva información con los conocimientos previos. Dando lugar al reajuste y reconstrucción del conocimiento, el cual aporta mayor estabilidad cognitiva.

Novak (2010, citado por Palomino, 2017) expresa: la construcción no arbitraria del conocimiento es considerado aprendizaje significativo. Este concepto permite la integración de nuevos saberes, sentimientos y acciones que permiten una formación integral.

Dimensión 1: Conocimientos previos según Ausubel (2002) (citado por Guevara, 2018) adquirir conceptos nuevos va a depender en gran medida de la información previa. Es decir, para que se dé lugar a un aprendizaje significativo es necesario que la nueva información se relacione con los conocimientos existentes del estudiante. Se entiende como

saber previo al conjunto de conocimientos que tiene el estudiante en relación con su realidad.

Dimensión 2. Motivación según Ausubel (2002) (citado por Picado, 2015), “diferencia ciertas condiciones para dar lugar a un aprendizaje significativo, siendo una de estas: predisposición escolar, esta debe ser positiva. El estudiante debe sentirse motivado, debe presentar una actitud entusiasta en todo momento”. Cuando se lleva a cabo la sesión de aprendizaje el discente en todo momento sentirse motivado y dispuesto a realizar un excelente trabajo, para ello es necesario crear situaciones apropiadas que impulsen al logro de objetivos propuestos.

Ferreira y Pedrazzi (2016) Cada uno de los alumnos presenta capacidades diferentes, experiencias variadas, intereses diversos e infinidad de estímulos; estas situaciones hacen que el educando se enfrente al nuevo aprendizaje de diferentes maneras. En base a esto se debe realizar sesiones de aprendizaje diferenciados; para de esta manera emplear los recursos pertinentes a cada tipo de aprendizaje. De lo contrario no se podrá dar lugar a aprendizajes significativos.

Díaz y Hernández (2014) El contexto nos muestra un grupo de estudiantes con habilidades y motivaciones diversas. Es esta la razón por el cual se debe llevar a cabo sesiones diferenciadas que respondan a las necesidades de cada discente; de esta forma se dará lugar a un saber significativo, donde el educando puede ser un agente de cambio.

En la dimensión 3. Material didáctico según Ausubel (2002) (citado, por Guevara), al dar una aclaración sobre el aprendizaje significativo señala lo siguiente: cada material didáctico debe relacionarse con los conocimientos previos del estudiante. Este medio debe generar en la discente predisposición para aprender, esto permitirá un aprendizaje significativo. Con respecto al material debe ser pertinente y significativo, para ello se debe considerar diversos aspectos tanto como las cualidades del estudiante, la edad cronológica y los objetivos a alcanzar. Además, es importante que se relacione con los saberes previos.

González (2016) Los medios usados para el proceso de enseñanza-aprendizaje son esenciales, permiten el logro de actividades significativas. Estos deben estar en concordancia con la edad y el ciclo que este cursando el aprendiz. Un material didáctico no necesariamente debe ser complejo o simple, sino apropiado para el logro de objetivos en concordancia con las características del estudiante. Asimismo, debe generar motivación, en otras palabras, ser revelador.

Teoría del aprendizaje significativo, con respecto al aprendizaje significativo, se tendrá presente los postulados de Ausubel (2002), quien expresa lo siguiente:

Un aprendizaje significativo va a depender de la predisposición por parte del educando y de la pertinencia del material.

El maestro se debe dar cuenta de cada día es diferente; esto se debe a que, al contexto, el cual generalmente varía. Por un lado, vemos a un alumno con sus propias cualidades de aprendizaje, teniendo presente que no todos aprenden de la misma forma, cada uno con conocimientos previos diversos en gran medida, con motivaciones y actitudes variadas; y por otro lado está el contexto de la escuela, las condiciones que presenta.

Ausubel (2002) señala:

Que transmitir conocimientos, en este contexto, no se considera como parte del concepto de educación. Debemos dejar de lado el pensamiento de estudiante como simple espectador o receptor pasivo del saber. El estudiante tiene que ser un agente que construye activamente su conocimiento. Cuando se practique esta idea se podría hablar de un aprendizaje significativo.

Cuando un estudiante realiza una interrelación con sentido entre el saber existente y el nuevo se da lugar a un aprendizaje significativo. Para dar pase a la construcción de la información se debe reajustar el concepto, reconstruir o reemplazar los saberes existentes con la nueva información; para ello es necesario comprender la relación que guardan.

Condiciones para el aprendizaje significativo Ausubel (2002) declaró un aprendizaje significativo se hace forzoso: primero, el nuevo saber debe tener sentido para el estudiante; es decir él debe comprender para qué servir el nuevo aprendizaje. Segundo que el saber presentado por el docente esté bien estructurado; es decir que presente significatividad lógica. Tercero que el nuevo saber debe tener relación con los saberes previos; aquí podemos hablar de significatividad psicológica. Por último, el aprendiz debe disponer de estrategias suficientes que le permitan procesar tanto el saber nuevo como los previos. Los docentes deben tener presente la significatividad de los aprendizajes; esto con la finalidad de que sean perennes y permita la construcción de nuevos saberes.

Estrategias de aprendizaje según Ausubel (2002) Dentro de las estrategias cognitivas remarca dos aspectos: la primera es la estrategia que usa para el proceso de asimilación del nuevo saber. La segunda consiste en estrategias que permitan o faciliten la recuperación del nuevo conocimiento. Esto permite ejercitar la capacidad de aprendizaje y recuperación de

los saberes. Estas pueden ser organizadores gráficos, resúmenes, representaciones visuales, etc.

Ausubel (2002) señaló que el aprendizaje significativo es fomentado por el aprendizaje cooperativo. Esto debido a que:

Un trabajo donde existe cooperación activa de cada uno de las partes da lugar a un intercambio de saberes previos en el equipo. Esto permitirá un apoyo mutuo para la construcción del nuevo conocimiento. Realizar tareas de forma colaborativa contribuye a comprender con mayor facilidad conocimientos y estrategias para su aprendizaje.

El desarrollo integral de los estudiantes es generado por un aprendizaje cooperativo. Esto debido a que se da lugar al desarrollo de habilidades y competencias diversas durante la interacción de los mismos.

De esta manera, se plantean formulación del problema general: ¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019? Asimismo, de los problemas específicos: (a) ¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019?, (b) ¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019? y (c) ¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y los materiales didácticos en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019?

La justificación teórica de dicha investigación se basa en el enfoque teórico, debido a que nos da alcances con base científica. Por otro lado, permite una mayor comprensión e interpretación de los vocablos utilizados en las actividades lúdicas. Según Jiménez (2015) es una actividad que nos ayuda para el desarrollo el proceso pedagógico para un aprendizaje duradero. Ausubel (2002), se considera al estudio revelador como un proceso intencional que está enfocado a dar lugar a relaciones significativas y no arbitrarias; es decir el discente va a relacionar el aprendizaje nuevo con el ya existente. Por consiguiente, se hace necesario la reflexión de todos los responsables en la mejora de los aprendizajes del escolar. De esta forma poder mejorar tanto el desempeño docente como el aprendizaje del alumno.

Justificación práctica está en relación a que contribuirá en la solución de problemas diversos; esto debido a que presenta una serie de estrategias; las cuales permitirán la mejora de la práctica docente. Uno de los tantos beneficios que nos brinda los resultados es fortalecer los saberes en relación a la temática trabajada. Esto permitirá a obtener mejores resultados en cuanto al aprendizaje, debido a que se podrá lograr aprendizajes significativos; aproximándose sin recelo a las matemáticas. Los beneficiados serán todos los involucrados en el proceso de aprendizaje, debido a que permite conocer con mayor amplitud conceptos en relación a al proceso de aprendizaje. Los padres de familia conocerán que podrá aplicarse estrategias más placenteras para el aprendizaje de las matemáticas, asumiendo actitudes positivas en la enseñanza.

Tenemos como justificación metodológica el fundamento de que el trabajo servirá de asiento para el desarrollo de investigaciones futuras que presenten el mismo diseño. En cuanto a los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos solo es necesario demostrar su validez y grado de confiabilidad.

A continuación, la hipótesis general: Existe relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019. Asimismo, las hipótesis específicas como: (a) Existe relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019, (b) Existe relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019 y (c) Existe relación entre la actividad lúdica y los materiales didácticos en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019.

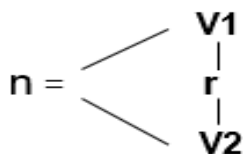
Seguidamente, el objetivo general: Determinar la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019. También los objetivos específicos: (a) Determinar la relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019, (b) Determinar la relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019 y (c) Determinar la relación entre la actividad lúdica y los materiales didácticos en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019.

II. Método

2.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación es de tipo básica. Valderrama (2017) precisó que se encuentra en la investigación teórica; su finalidad específica es aplicar las teorías existentes a la producción de normas y procedimientos tecnológicos, para controlar situaciones o procesos de la realidad.

El diseño de la siguiente investigación es no experimental, estudio que no se realizan sin la manipulación. Los diseños transeccionales o transversales recogen datos en un solo tiempo único. (Hernández, Fernández y Baptista, 2018). El esquema es el siguiente:



Dónde:

- n** : Muestra de estudio
- V1** : Actividades lúdicas
- V2** : Aprendizaje significativo
- r** : Correlación

La investigación presente usó el método hipotético deductivo, consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de la hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis deduciendo de ellas conclusiones generales que debe confrontarse con los hechos antes de constituirse en teorías. (Bernal, 2016)

La presente investigación presenta un enfoque cuantitativo, es decir se realiza la medición de las variables y se muestran los resultados de la medición en valores numéricos y el análisis estadístico para prevalecer patrones de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

De esta manera, el nivel de exploración es el descriptivo correlacional. Es decir, los saberes correlacionales, el evaluar el grado de relación o agrupación entre dos o más variables, calculan cada una de ellas después cuantifican y examinan la relación. (Valderrama (2017)

2.2 Variables y operacionalización

Tabla 1

Operacionalización de la variable actividad lúdica

Dimensiones	indicadores	ítems	Escalas de valoración	Nivel y rango por dimensiones	Nivel y Rango de la variable
Materiales didácticos estructurados	Utiliza los materiales didácticos estructurado para resolver operaciones matemáticas	1 - 10	Escala ordinal	Malo	
				10 - 15	
				Regular	
				16 - 22	Malo
				Bueno	20 - 32
			Nunca 1	23 - 30	Regular
			A veces 2	Malo	33 - 45
Materiales didácticos no estructurado	Utiliza los materiales didácticos no estructurado que le ayudan resolver operaciones matemáticas	11 - 20	Siempre 3	10 - 15	Bueno
				Regular	46 - 60
				16 - 22	
				Bueno	
				23 - 30	

Tabla 2

Operacionalización de la variable del aprendizaje significativo

Dimensiones	indicadores	ítems	Escalas de valoración	Nivel y rango por dimensiones	Nivel y Rango de la variable
Conocimientos previos	Conocimientos previos de lo que el alumno ya sabe. Interacción de los nuevos aprendizajes con los saberes previos.	1,2,3	Escala ordinal	Inicio	
				6 - 9	
				Proceso	
				10 - 13	
				Logrado	
				14 - 18	
Motivación	Disposición para el aprendizaje de adquisición y retención. El amplio desarrollo de las capacidades para aprender y resolver problemas	7,8,	Nunca 1	Inicio	
				4 - 5	
				Proceso	
				6 - 8	Inicio
				Logrado	20 - 32
				9 - 12	Proceso
					33 - 45
Materiales Didácticos	Material de aprendizaje que el estudiante relaciona con el nuevo conocimiento. Recursos educativos para motivar el aprendizaje hacia metas concretas.	11,12,13	Siempre 3		Logrado
					46 - 60
				Inicio	
				10 - 15	
				16 - 22	
				Logrado	
				23 - 30	

2.3 Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección)

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) es el conjunto de personas. La proporción, son 150 discípulos de tercer grado de la Institución Educativa mencionada.

$$n = \frac{NZ^2PQ}{d^2(N-1) + Z^2PQ}$$

$$N = 150$$

$$Z = 1.96$$

$$P = 0.5$$

$$Q = 0.5$$

$$d = 0.05$$

$$n = 108.080126$$

Muestra

La muestra es el subconjunto de una población. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014). La muestra estará constituida por 108 estudiantes.

Muestreo

Probabilística aleatorio simple.

Este tipo de muestreo es un aspecto básico y a la vez esencial es el supuesto de que cada uno de los miembros de una población tiene iguales posibilidades de pertenecer a la muestra (Sánchez y Reyes, 2015)

2.4 Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad

Se manejó la técnica de encuesta según Carrasco (2014) es una técnica para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen una unidad de análisis.

El instrumento es de tipo cuestionario, según Carrasco (2014) los cuestionarios radican en mostrar a los encuestados unas hojas conteniendo una serie regulada y coherente de interrogaciones enunciadas, con claridad, precisión y objetividad, para que sean solucionadas de similar modo.

Tabla 3

Ficha técnica de actividades lúdicas

<i>Ficha técnica del instrumento para medir actividades lúdicas</i>	
Nombre	: Encuesta de actividades lúdicas
Autor	: Cascallana, (1988)
Adaptado por	: María Elena Sifuentes
Lugar	: Lima- Perú, 2019
Fecha de aplicación	: Julio de 2019
Objetivo	: Determinar la actividad lúdica
Administración	: Individual, colectivo
Tiempo	: Aproximadamente de 15 a 20 minutos.
Margen de error	: 5%
Estructura	: La encuesta consta de 20 ítems.
Nivel de escala calificación	: Nunca 1, a veces 2, y siempre 3

Tabla 4

Ficha técnica de aprendizaje significativo

<i>Ficha técnica del instrumento para medir el aprendizaje significativo</i>	
Nombre	: Encuesta de aprendizaje significativo
Autor	: Ausubel (2002)
Adaptado por	: María Elena Sifuentes
Procedencia	: Lima- Perú, 2019
Objetivo	: Aprendizaje significativo
Administración	: Individual, colectivo
Tiempo	: Aproximadamente de 15 a 20 minutos
Margen de error	: 5%
Estructura	: La encuesta consta de 20 ítems.
Nivel de escala calificación	: Nunca 1, a veces 2 y siempre 3

Validez

Según Hernández et al. (2018) indicó que es el grado en que un instrumento en verdad mide la variable que se busca medir (p. 201). Para la validez y confiabilidad de los instrumentos participaron 3 jueces califican los tres aspectos: pertinencia, relevancia y claridad.

Tabla 5

Validación de juicio de expertos

Nº	Grado académico	Nombre y apellidos del experto	Dictamen
1	Dr.	Felipe Guisado Oscco	Aplicable
2	Dr.	Segundo Pérez Saavedra	Aplicable
3	Mqtr	Virginia Cerafin Urbano	Aplicable

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se encontró mediante el modo de consistencia interna con el coeficiente Alfa de Cronbach. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010)

Tabla 6

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De -1 a 0	No es confiable
De 0,01 a 0,49	Baja confiabilidad
De 0,5 a 0,75	Moderada confiabilidad
De 0,76 a 0,89	Fuerte confiabilidad
De 0,9 a 1	Alta confiabilidad

Nota: la escala de valores que determinan la confiabilidad está dada por los siguientes valores (Hogan, 2004).

La escala de valores que determina la confiabilidad está dada por los siguientes valores (Hogan, 2004). El resultado que se obtuvo fue el siguiente:

Tabla 7

Estadística de fiabilidad de la actividad lúdica

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.834	20

Nota: Resultado de la prueba piloto (2018)

Por lo tanto, el nivel de confiabilidad es de fuerte confiabilidad

Tabla 8

Estadística de fiabilidad de aprendizaje significativo

Alfa de Cronbach	Nº de ítems
0.876	20

Por lo tanto, el nivel de confiabilidad es de fuerte confiabilidad

2.5 Procedimientos

En la actual investigación, una vez realizada la validación y la confiabilidad de los instrumentos se procedió a realizar la prueba piloto obteniendo mediante Alfa de Cronbach se obtuvo un resultado óptimo para aplicar la muestra de estudio, de esta manera se realizó la recolección de datos para realizar el análisis estadístico donde se dividió en dos apartados que son: los resultados descriptivos que realiza mediante tablas y figura y en la parte inferencial se demuestra la hipótesis mediante el Rho de Spearman por contar con una escala ordinal.

2.6 Métodos de análisis de datos

Según sean los diseños de investigación se aplicará la estadística descriptiva e inferencial (coeficiente de correlación de Rho de Spearman). Es decir, la prueba es no paramétrica se utiliza para encontrar el grado de relación de las variables.

2.7 Aspectos éticos

La investigación que se está realizando contará con una autorización de las autoridades de la Institución Educativa oportunamente mencionada en el que se realizó la investigación, por lo tanto, la investigación es de mí autoría y tomado de fuentes bibliográficas, las cuales serán citadas con sus autores

III. Resultados

3.1 Resultado descriptivo de la investigación

Tabla 9

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable actividad lúdica.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Malo	21	19,4%
	Regular	51	47,2%
	Bueno	38	33,3%
	Total	108	100%

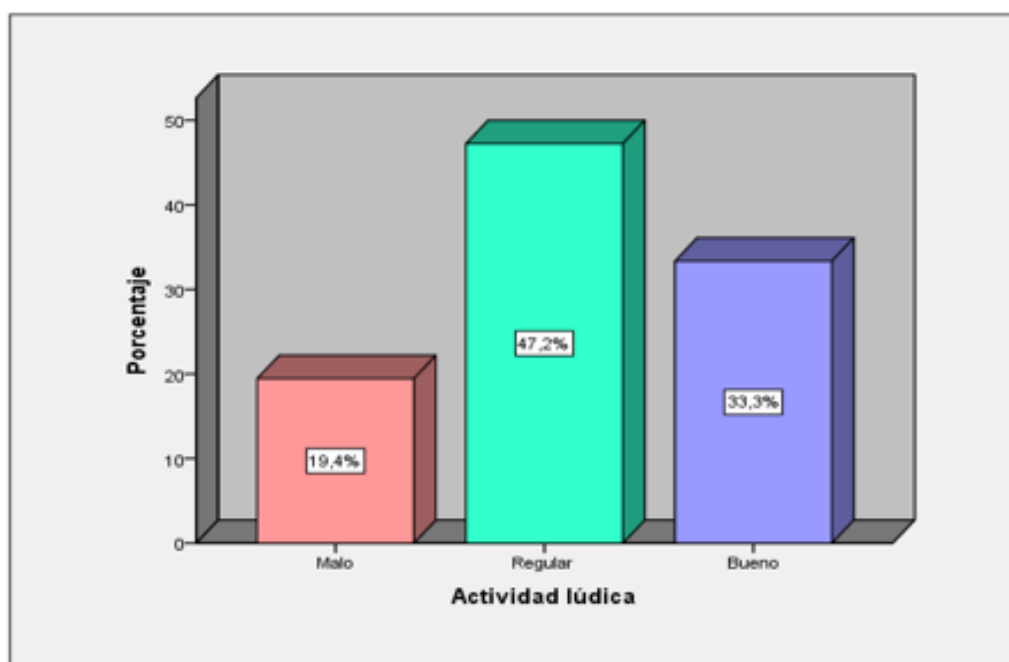


Figura 1. Percepción de actividad lúdica.

Con respecto a la tabla 9 y la figura 1, se observa a la variable actividad lúdica, donde el 47,2% en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, manifiestan que la variable en mención se encuentra en el nivel regular, el 33,3% de los estudiantes señalan que la actividad lúdica se halla en el nivel bueno, y el 19,4% de los estudiantes revelan que la actividad lúdica se ubica en el nivel es malo.

Tabla 10

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones de la actividad lúdica

Niveles	f	Materiales didácticos estructurados.	f	Materiales didácticos no estructurado.
Malo	21	19,4%	21	19,4%
Regular	54	50%	51	47,2%
Bueno	33	30,6%	36	33,3%
Total	108	100%	108	100%

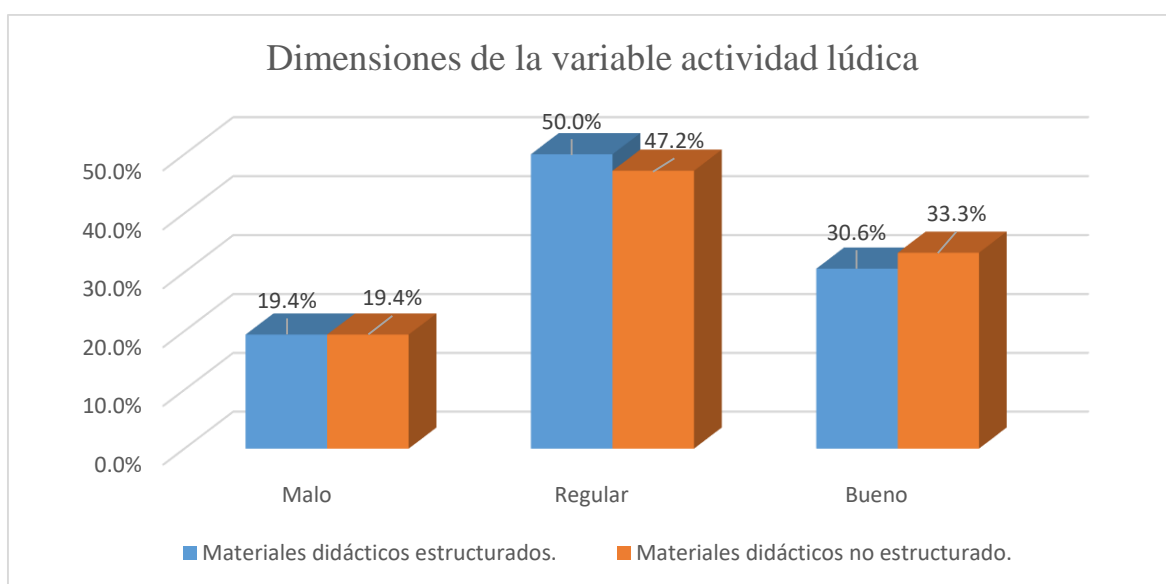


Figura 1. Percepción de dimensiones de la variable actividad lúdica.

Con respecto a la tabla 10 y la figura 2, se observa a la dimensión materiales didácticos estructurados, donde el 50% en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, presentan que la dimensión en mención se encuentra en el nivel regular, el 30,6% de los estudiantes señalan que los materiales didácticos estructurados se halla en el nivel bueno, y el 19,4% de los estudiantes revelan que los materiales didácticos estructurados se ubican en el nivel es malo. Asimismo, en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, muestran que la dimensión en mención se encuentra en el nivel regular, el 33,3% de los estudiantes marcan que los materiales didácticos no estructurados se hallan en el nivel bueno, y el 19,4% de los estudiantes indican que los materiales didácticos no estructurados se ubican en el nivel es malo.

Tabla 11
Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable aprendizaje significativo.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Inicio	34	31,5%
	Proceso	50	46,3%
	Logrado	24	22,2%
	Total	108	100%

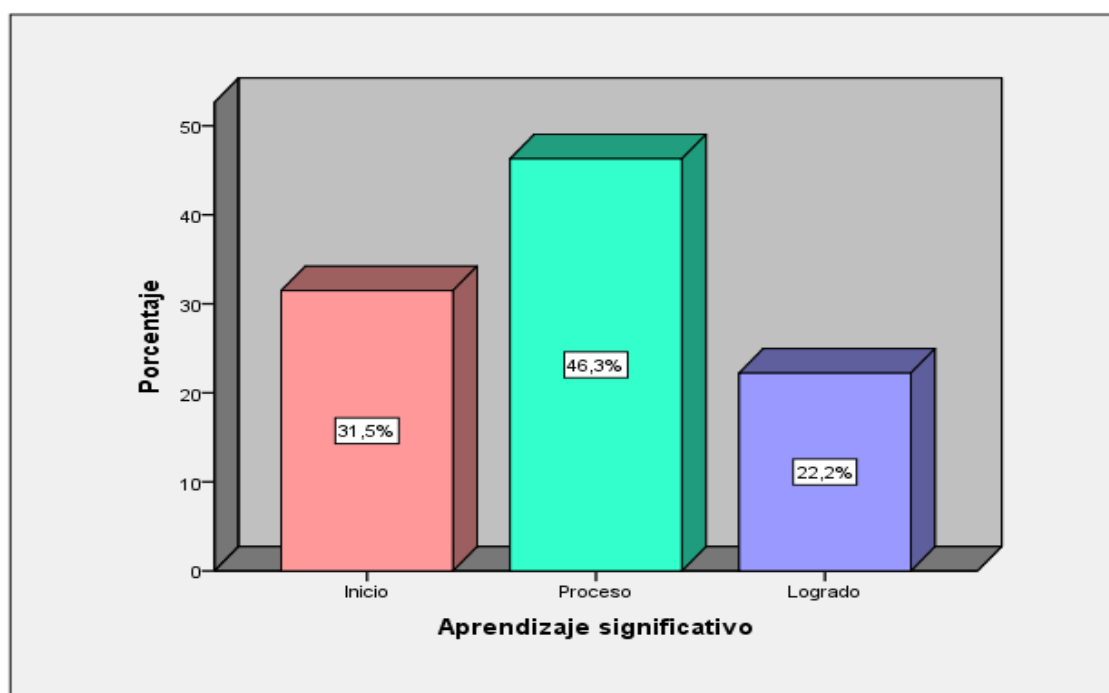


Figura 2. Percepción de aprendizaje significativo.

Con respecto a la tabla 11 y la figura 3, se observa a la variable aprendizaje significativo, donde el 46,3% en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, descubren que la variable en mención se encuentra en el nivel proceso, el 31,5% de los estudiantes numeran que el aprendizaje significativo se halla en el nivel inicio, y el 22,2% de los alumnos de la revelan que el aprendizaje significativo se ubica en el nivel es logrado.

Tabla 12

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones del aprendizaje significativo

Tabla 12

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones del aprendizaje significativo

Niveles	f	Conocimientos previos	f	Motivación	f	Materiales didácticos
Inicio	34	31,5%	33	30,6%	33	30,6%
Proceso	52	48,1%	53	49,1%	59	54,6%
Logrado	22	20,4%	22	20,4%	16	14,8%
Total	108	100%	108	100%	108	100%

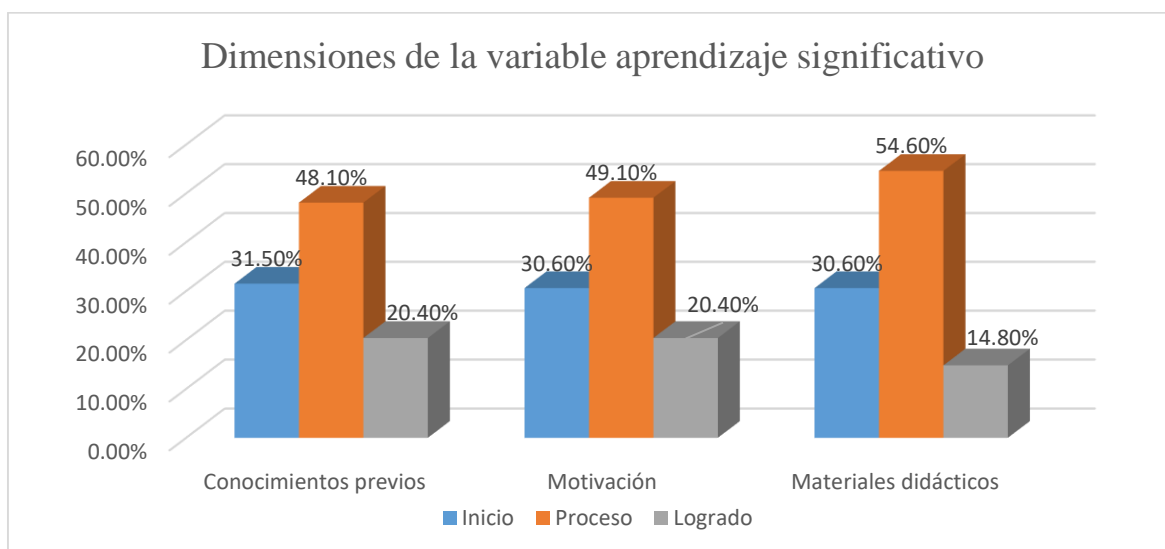


Figura 3. Percepción de dimensiones de la variable aprendizaje significativo.

Con respecto a la tabla 12 y la figura 4, se observa a la dimensión conocimientos previos, donde el 48,1% en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, revelan que se encuentra en el nivel proceso, el 31,5% de los estudiantes señalan que el conocimiento previo se muestra en el nivel inicio, y el 20,4% de los estudiantes indican que el conocimiento previo se ubica en el nivel es logrado. Asimismo, se observa a la dimensión motivación, donde el 49,1% señalan que la dimensión en mención se encuentra en el nivel proceso, el 30,6% de los estudiantes señalan que motivación se descubre en el nivel inicio, y el 20,4% de los estudiantes revelan que la motivación se ubica en el nivel es logrado. Finalmente, se observa a la dimensión materiales didácticos, donde el 54,6% en los estudiantes de tercer grado, muestran que la dimensión en mención se encuentra en el nivel proceso, el 30,6% de los estudiantes marcan que los materiales didácticos se hallan en el nivel inicio, y el 14,8% de los estudiantes revelan que los materiales didácticos se ubican en el nivel es logrado.

3.2 Contrastación de hipótesis

Hipótesis general de la investigación

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

Tabla 13

Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo

			Actividad lúdica	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Actividad lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,512**
		Siz. (bilateral)	.	.000
		N	108	108
Aprendizaje significativo	Actividad lúdica	Coefficiente de correlación	,512**	1,000
		Siz. (bilateral)	.000	.
		N	108	108

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

Los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo coeficiente de correlación es ($r = 0.512$) lo que indica una correlación positiva moderada, asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

Hipótesis específica 1

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

Tabla 14

Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y el conocimiento previo

		Conocimientos		
		Actividad lúdica		previos
Rho de Spearman	Actividad lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,495**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Conocimientos previos	Coefficiente de correlación	,495**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo valor el coeficiente de correlación ($r = 0.495$) asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

Tabla 15

Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y la motivación

		Actividad lúdica	Motivación	
Rho de Spearman	Actividad lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,517*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Motivación	Coefficiente de correlación	,517*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo coeficiente de correlación es ($r = 0.517$) lo que indica una correlación positiva moderada, asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

Hipótesis específica 3

H₀: No Existe relación entre la actividad lúdica y el material didáctico en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y el material didáctico en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

Tabla 16

Relación de la muestra no paramétricas, según Spearman entre la actividad lúdica y el material didáctico

			Actividad lúdica	Materiales didácticos
Rho de Spearman	Actividad lúdica	Coefficiente de correlación	1,000	,416**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	Materiales didácticos	Coefficiente de correlación	,416**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

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

Los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo coeficiente de correlación es ($r = 0.416$) asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y el material didáctico en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.

IV. Discusión

La contemporánea investigación se arribó que los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo coeficiente de correlación es ($r = 0.512$) lo que exterioriza una correlación positiva moderada, además el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $p = 0,05$ y en consecuencia la relación es significativa al 95% y se rechaza la hipótesis nula (H_0) asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019. Hay semejanza con la tesis de Bedrillana (2018) y Medina (2017), Condori (2018) el objetivo del trabajo fue señalar la interrelación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la conciencia fonológica. Esto dentro del curso de matemática. Se empleó la prueba de correlación de Spearman para la relación de variables y dimensiones. La investigación evidencia la existencia de una relación positiva entre ambas variables; siendo esta de ($r = .652$). Esto se llevó a cabo en el colegio Niño Manuelito del distrito de San Juan de Lurigancho, en el año 2017. La investigación fue aplicada a los infantes de 5 años de edad. En esta indagación, se basó a la teoría de Cascallana (1988, citado por Yapó, 2017) son acciones didácticas que permite al docente construir y reconstruir el nuevo saber; es decir sirve como apoyo para dar lugar al aprendizaje. Asimismo, es importante mencionar el uso de materiales didácticos en las actividades lúdicas, estas sirven de apoyo para el profesor al instante de darse el proceso de enseñanza- aprendizaje. También, se apoyó a la teoría de Ausubel (2002, citado por Guevara, 2018) cuando la nueva información establece una conexión con el conocimiento existente se da lugar a un aprendizaje significativo. En otras palabras, la conexión entre el nuevo saber con lo que el estudiante conoce no debe ser de forma arbitraria. Esto depende en gran medida de la predisposición del estudiante por aprender, así como de los materiales seleccionados.

Concluyó que los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo valor el coeficiente de correlación ($r = 0.495$) lo que muestra una correlación positiva moderada, además el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $p = 0,05$ y en consecuencia la relación es significativa al 95% y se rechaza la hipótesis nula (H_0) asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los aprendices de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019. Hay una semejanza, con la tesis Castillo (2018), Palomino (2018) y Chumpitaz (2017) llegó a la conclusión, según la prueba de Rho de Spearman, que el valor del coeficiente de correlación es ($r = 0.483$). Esto señala

la existencia de una correlación positiva y además moderada. Por otro lado, se observa una relación directa de las variables Potencial humano escolar y Aprendizaje significativo. Esto está enmarcado en el área de E. P. T. Además, se usó como población a discentes del VII ciclo de la institución educativa Experimental de Aplicación U.N.E. esto en el distrito de Lurigancho-Chosica 2015. Asimismo, hay una aproximación con la tesis de Solorzano y Tariguano (2015) los resultados se tienen que el 57% de estudiantes afirman que se aburren en la clase de matemática, mientras que el 36% afirma que siente cansancio en la clase y solo un 7% siente alegría para el aprendizaje de la matemática, esto nos indica que es necesario realizar actividades dinámicas en las clases para lograr motivar a los estudiantes. Por otro lado, el 91% sostienen que les gustaría que el docente enseñe la matemática con materiales creativos, mientras que el 7% expresan que se encuentra bien así, mientras que el 2% se muestra indiferente ante la pregunta. También, hay una parecido con la tesis de González (2015) los resultados evidenciaron un nivel alto en el desarrollo de las competencias de la asignatura de matemática. De esta forma se llega a la conclusión de que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje de las matemáticas. Se apoyó a la teoría de Ausubel (2002, citado por Guevara, 2018) adquirir conceptos nuevos va depender en gran medida de la información previa. Es decir, para que se dé lugar a un aprendizaje significativo es necesario que la nueva información se relacione con los conocimientos existentes del estudiante. Se entiende como saber previo al conjunto de conocimientos que tiene el estudiante en relación a su realidad.

Concluyó en la hipótesis específica 2, los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo coeficiente de correlación es ($r = 0.517$) lo que indica una correlación positiva baja, además el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $p = 0,05$ y en consecuencia la relación es significativa al 95% y se rechaza la hipótesis nula (H_0) asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019. Hay una semejanza con la tesis de Physiol Behav. (2017) concluyó durante la intervención fue significativamente mayor en el grupo de actividad lúdica (143beats/min, SD 16) versus el grupo de reposo (86beats/min, 19 SD, $P < 0.001$). Cortisol salival no significativamente difirió entre los grupos durante el entrenamiento, sin embargo, una importante disminución ($T: P-4,10 < 0.01$) fue visto después de la actividad lúdica. A nuestro conocimiento ésta es la evidencia influye en el rendimiento. Se apoyó a la teoría de Ausubel (2002, citado por Picado, 2015, p. 84), las condiciones para dar lugar a un aprendizaje significativo, siendo

una de estas: predisposición escolar, esta debe ser positiva. El discípulo debe sentirse motivado, debe presentar una actitud entusiasta en todo momento”. Cuando se lleva a cabo la sesión de aprendizaje el discente en todo momento sentirse motivado y dispuesto a realizar un excelente trabajo, para ello es necesario crear situaciones apropiadas que impulsen al logro de objetivos propuestos.

Concluyó en la hipótesis específica 3, Los resultados de la prueba de Rho Spearman, cuyo coeficiente de correlación es ($r = 0.416$) lo que indica una correlación positiva moderada, además el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $p = 0,05$ y en consecuencia la relación es significativa al 95% y se rechaza la hipótesis nula (H_0) asumiendo que existe relación significativa entre la actividad lúdica y el material didáctico en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019. Hay una similitud con la tesis de Sharan (2017) el objetivo fue determinar el aprendizaje significativo, la investigación fue de tipo básica con un nivel descriptivo, el diseño no experimental de corte transversal, la población 200 estudiantes y la muestra de 132 estudiantes. De esta manera, el aprendizaje significativo se basa en más de lo que transmiten profesores; promueve la construcción de conocimiento de los estudiantes experiencia, sentimientos e intercambios con otros estudiantes. Concluyó que 76% de los estudiantes se ubican en el nivel regular de aprendizaje significativo, también. De esta manera, Yliportimo, Teemu (2016) los resultados del estudio indican que los escolares experimentaron fuertes y significativas experiencias durante el curso al aire libre y aventura. En los textos en los diarios de grupo y autoevaluaciones destacan cómo las nuevas situaciones desconocidas eran ricos en experiencias y motivación.

V. Conclusión

- Primera: Se estableció el coeficiente de correlación estadísticamente entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, siendo el valor de 0,512; en consecuencia, es una correlación positiva moderada; a su vez existiendo también una correlación a nivel de la población; puesto que $p < 0.05$.
- Segunda: Se estableció el coeficiente de correlación estadísticamente entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, siendo el valor de 0.495; en consecuencia, es una correlación positiva moderada; a su vez existiendo también una correlación a nivel de la población; puesto que $p < 0.05$.
- Tercera: Se estableció el coeficiente de correlación estadísticamente significativa entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, siendo el valor de 0.517; en consecuencia, es una correlación positiva moderada; a su vez existiendo también una correlación a nivel de la población; puesto que $p < 0.05$.
- Cuarta: Se estableció el coeficiente de correlación entre la actividad lúdica y el material didáctico en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019, siendo el valor de 0.416; en consecuencia, es una correlación moderada; a su vez existiendo también una correlación a nivel de la población; puesto que $p < 0.05$.

VI. Recomendación

Primero: A la directora de la Institución realizar una capacitación acerca de la importancia del uso de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Ya que favorece notablemente el aprendizaje, logrando tener mejores resultados en los estudiantes.

Segundo: Se recomienda a los docentes cumplir con todas las actividades pedagógicas para logra aprendizajes significativos si se tiene en cuenta los conocimientos previos de nuestros estudiantes, para lograr incorporar sus nuevos aprendizajes y que estos sean realmente significativos para ellos.

Tercero: Se recomienda a los docentes fomentar un ambiente, donde los estudiantes se sientan contantemente motivados, acogidos. entusiasmados con diversas actividades lúdicas que permitan a los estudiantes estar más dispuestos a lograr nuevos conocimientos significativos.

Cuarto: Se recomienda a los docentes usar materiales didácticos tanto estructurados brindamos por el MINEDU, como los materiales didácticos no estructurados en las sesiones de aprendizaje ya que permiten un aprendizaje más ameno y significativo en nuestros estudiantes.

Referencias

- Anderson, P. (2017). *La Relevancia del material didáctico dentro del Aula. Programas que benefician a la niñez de 0 a 6 años.* (Tesis de licenciatura). Hogskolan Dalarna.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva.* Ed. Paidós. Barcelona.
- Bedrillana, L. (2018) *Actividades lúdicas y desarrollo de la conciencia fonológica en los estudiantes de 5 años, Institución Educativa Niño Manuelito-A, 2017,* (Teis de maestría) Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa.
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación* (3 ed.). Bogotá D.C.: Pearson Educación.
- Barriga, F. y Hernández, G. (2017). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.* México: McGraw Hill.
- Bracamonte, M., & Ortegano, R. (2016). *Actividades lúdicas como estrategias didácticas para el mejoramiento de las competencias operacionales en E-A de las matemáticas básicas.* Trujillo, Puerto Rico: Imprint2.
- Carrasco (2014). *Metodología de la investigación científica* (2da. ed.). Lima: Editorial San Marcos.
- Carrasco, J, Baignol, J. (2016) *Técnicas y recursos para motivar a los alumnos.* Madrid: Ediciones RIALP, S. A.
- Castillo, S. (2018). *Estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa CEAUNE - LA CANTUTA - 2018 TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE: Maestría en: Administración de la Educación.*

- Careaga, M. (2017). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Síntesis S.A.
- Cascallana, M. (1988). *Iniciación de la Matemática. Materiales y recursos didácticos*. Madrid: Santillana.
- Castro, D. (2016) *Material estructurado en las relaciones lógico matemáticas* (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato.
- Condori, S. (2018). *Actividades lúdicas para favorecer las capacidades del área de lógico matemático en los niños de segundo grado del nivel primario de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores Tacna*.
- Collantes, López, Planas, & Gonzales. (2016). *¿Cómo elaborar Material Didáctico con Recursos del Medio?* En Dirección General de Educación. Chile.
- Coriat, M. (2015). *Los materiales, recursos y actividades: un panorama. La educación matemática en la enseñanza secundaria*. Barcelona: Horsori.
- Chumpitaz, M. (2017). *Potencial humano escolar y Aprendizaje significativo en el área de E. P. T. en estudiantes del VII ciclo del Colegio Experimental de Aplicación de la U.N.E., Lurigancho-Chosica 2015*
- Díaz, F., & Hernández, G. (2014). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Bogotá: McGRAW-HILL.
- Estrada, G. (2014). *Material estructurado*. Montreal: Océano.
- Ferreira, H., y Pedrazzi, G. (2016). *Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje: Aportes conceptuales básicos*. El modelo de enlace para la interpretación de las prácticas escolares en contexto, 1 a edición, NOVEDUC, 2007.
- Fernández, J. (2016). *Didáctica de la matemática en educación infantil*. Madrid: Mayéutica.

- Freire, I. (2015). *Tipos de material didáctico*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Gonzales, A. (2016). *Motivación académica teoría, aplicación y evaluación*.Vigo. Universidad de Vigo, Pirámide.
- Gómez, R. (2015). *Actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*.
- González, M. (2015). *Recursos, Material didáctico y juegos y pasatiempos para Matemáticas en Infantil, Primaria y ESO: consideraciones generales*. Málaga: Didáctica de las Matemáticas. Universidad de Málaga.1-24
- González, H. (2015). *Actividades Lúdicas del juego para el mejoramiento académico en la asignatura de matemáticas de los alumnos del 7 grado del Liceo N. Antonio Arraiz desarrollada en La Universidad Nacional de Argentina*.
- Gutiérrez, I. (2015). *Actividades lúdicas en el aula de E/LE: una propuesta*”. Revista Foro de profesores de E/LE (2012): 1-9, <http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/19>.
- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. (5ta ed.). México: Mc Graw – Hill.
- Jiménez, C. (2015). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Magisterio.
- Larmer, J. (2015). *Siete elementos esenciales para el aprendizaje basado en proyectos*. Liderazgo educacional. Obtenido de http://www.ascd.org/publications/educational_leadership/sept10/vol68/num01/Seven_Essentials_for_Project-Based_Learning.aspx
- Medina, R. (2017). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*. (Maestro en

Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa) Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Medina V. (2015) *Creatividad infantil*. Lima

Morales J. (2017). *Los recursos didácticos y su función pedagógica*. México. Santillana.

Moreira, M. (2015). *¿Al final, qué es aprendizaje significativo?* Recuperada desde: <http://hdl.handle.net/10183/96956>

Novak, J.D. (2010). *Aprendizaje, creación y uso del conocimiento: Mapas conceptuales como herramientas de facilitación en escuelas y corporaciones (2da Ed.)*. Nueva York: Routledge, Taylor-Francis.

Omeñaca, R.y Ruiz, J. (2015). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.

Palomino, J. (2018) *Aprendizaje significativo y las actitudes hacia las matemáticas en estudiantes del VII ciclo, en la Institución Educativa 1227-Ate 2018* (Tesis de maestría) Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa.

Pérez, A. (2014). *Análisis didáctico de las Teorías del Aprendizaje*. Málaga: Universidad de Málaga.

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá-Colombia: Universidad Nacional de Colombia.

Physiol Behav. (2017). *Aprendizaje la actividad lúdica mejora el rendimiento de la formación en el Labrador Retriever perro (familiaris del lupus de Canis)*. Jan 1;168:62-73. doi: 10.1016/j.physbeh.2016.10.014. Epub 2016 Oct 21.

Sánchez C, y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseño en la investigación científica*. Lima: San Marcos.

- Solorzano, J. y Tariguano, Y. (2010) *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Sotos, M. (2015). *Didáctica de las matemáticas*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2282535>.
- Teemu, Y. (2016). *Experiencias de aprendizaje significativo de los estudiantes durante un curso al aire libre en Chile*, (Tesis de maestría) Universidad de Jyväskylä
- Valderrama, S. (2017). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Waichman, A. (2016). *Herramientas de pensamiento*. España: Siglo XXI.
- Yael S. (2017) Significativas de aprendizaje en el aula cooperativismo. Article (PDF Available) in *Education 3-13* 43(1) · January 2015 with 1,561 Reads
- Yapo, R. (2017). *Uso de los materiales didácticos en el área de Matemática en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa Villas de Ancón, 2016* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo, Lima Perú.
- Zabalza, M. (2015). *Didáctica de la educación infantil*, Narcea, Madrid.

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia							
Título: La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019							
Autor: María Elena Sifuentes Padilla							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema general:</p> <p>¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y los materiales didácticos en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Establecer la relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p> <p>Identificar la relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p> <p>Establecer la relación entre la actividad lúdica y los materiales didácticos en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe relación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Existe relación entre la actividad lúdica y el conocimiento previo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p> <p>Existe relación entre la actividad lúdica y la motivación en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p> <p>Existe relación entre la actividad lúdica y los materiales didácticos en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 Comas, 2019.</p>	Variable 1: Actividad lúdica				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Materiales didácticos estructurados	Utiliza los materiales didácticos estructurados para resolver operaciones matemáticas	1 - 10	Malo Regular Bueno	Malo Regular Bueno
			Materiales didácticos no estructurado	Utiliza los materiales didácticos no estructurado que le ayudan resolver operaciones matemáticas	11 - 20		
			Variable 2: Aprendizaje significativo				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Conocimientos previos	Conocimientos previos de lo que el alumno ya sabe.	1,2,3	Nunca 1 A veces 2 Siempre 3	Inicio Proceso Logrado
				Interacción de los nuevos aprendizajes con los saberes previos.	4, 5, 6		
			Motivación	Disposición para el aprendizaje de adquisición y retención.	7,8		
				El amplio desarrollo de las capacidades para aprender y resolver problemas	9,10		
Materiales Didácticos	Material de aprendizaje que el estudiante relaciona con el nuevo conocimiento.	11,12,13					
	Recursos educativos para motivar el aprendizaje hacia metas concretas.	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20					

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Nivel: Correlacional</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No experimental-de corte transversal</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p>	<p>Población: 150 estudiantes</p> <p>Muestra: 108 estudiantes</p> <p>Muestreo: Probabilística aleatorio simple</p>	<p>Variable 1: Actividad lúdica Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Autor: Cascallana (1988, citado por Yapo, 2017) Año: 2019 Monitoreo: Individual Ámbito de Aplicación: Comas Forma de Administración: Directa</p> <p>Variable 2: Gestión de calidad Técnicas: Encuesta Instrumentos: Cuestionario Autor: Ausubel (2002, citado por Guevara, 2018) Año: 2019 Monitoreo: Individual Ámbito de Aplicación: Comas Forma de Administración: Directa</p>	<p>DESCRIPTIVA: Distribución de frecuencia, tablas de contingencia, figuras</p> <p>INFERENCIAL: Según Rho de Spearman</p>

Anexo 2: Instrumentos

TEST PARA MEDIR EL ACTIVIDADES LÚDICAS

Las preguntas que te presentamos a continuación se hacen con el fin de conocer las actividades lúdicas. Te Pedimos que respondas con sinceridad. Los resultados serán utilizados para mejor tu aprendizaje.

Lee atentamente las preguntas marcando con una “X” en una sola alternativa de acuerdo a su opinión. La prueba es anónima.

N o	ITEMS ACTIVIDADES LÚDICAS	Nunca 1	A veces 2	Siempre 3
	Dimensión 1: Materiales didácticos estructurado			
01	Utiliza bloques lógicos de manera individual			
02	Utiliza bloques lógicos de manera grupal			
03	Manipula los bloques lógicos con facilidad			
04	Utiliza el ábaco para identificar unidad, decena y centena			
05	Utiliza el ábaco para entender mejor las ideas de un tema de matemática.			
06	Utiliza el ábaco con facilidad			
07	Utiliza las regletas para comparar cantidades			
08	Utiliza regletas en todo tema de matemática.			
09	Realiza operaciones de la adición con material multibase.			
10	Realiza operaciones de la sustracción utilizando multibase.			
	Dimensión 2: Materiales didácticos no estructurado			
11	Realiza operaciones de sustracción con facilidad utilizando chapitas.			
12	Realiza operaciones de adición con facilidad utilizando chapas.			
13	Utiliza chapitas para desarrollar ejercicios de matemática.			
14	Utiliza palitos para resolver diferentes operaciones matemáticas.			
15	Utiliza palitos de manera libre para contar cantidades.			
16	Usa palitos para aprender mejor las operaciones matemáticas.			
17	Usa ganchos de ropa para entender mejor las ideas de un tema en matemática.			
18	Resuelve operaciones de suma y resta con los ganchos de ropa.			
19	Utiliza ganchos de ropa para resolver los problemas de matemáticas.			
20	Aprende con los diferentes materiales no estructurado a resolver los ejercicios de matemática.			

TEST PARA MEDIR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Las preguntas que te presentamos a continuación se hacen con el fin de conocer el aprendizaje significativo. Te Pedimos que respondas con sinceridad. Los resultados serán utilizados para mejorar tu aprendizaje.

Lee atentamente las preguntas marcando con una “X” en una sola alternativa de acuerdo a su opinión. La prueba es anónima.

N o	ITEMS APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Nunca 1	A veces 2	Siempre 3
	Dimensión 1: Conocimientos previos			
01	Tu profesor (a) te pregunta sobre tus conocimientos y experiencias.			
02	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes			
03	Tu profesor(a) inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.			
04	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.			
05	Demuestras lo que has aprendido en clase.			
06	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.			
	Dimensión 2: Motivación			
07	El docente trabaja con entusiasmo en el aula.			
08	Sientes atracción por lo que te enseña tu profesor(a).			
09	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor(a).			
10	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.			
	Dimensión 3: Materiales didácticos			
11	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.			
12	Tu profesor(a) utiliza la sala de computación u otros ambientes para desarrollar la clase.			
13	Tu profesor(a) usa los textos en las actividades que desarrollas			
14	Trabajas con materiales elaborados por tu profesor(a).			
15	Tu profesor(a) utiliza recursos educativos, PC, TV, multimedia, radio.			
16	Analizas el material educativo y brinda algunas opciones sobre su uso.			
17	Categorizas los problemas de acuerdo a sus contenidos.			
18	Argumentas verbalmente significados de palabras en situaciones problemáticas.			
19	Argumentas significados de las frases presentadas en las situaciones problemáticas.			
20	Agrupas datos para clasificar y resolver problemas de la vida diaria.			

Anexo 3: Base de dato y la confiabilidad de la prueba piloto

Base de dato de la prueba piloto de la actividad lúdica

	Actividades lúdicas																			
	Materiales didácticos estructurado										Materiales didácticos no estructurado									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	
2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	
4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	
5	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	
6	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	
7	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	
8	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	
9	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
11	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
12	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	
13	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
14	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
15	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
17	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	
18	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	
19	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	
20	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	

Resultado de la confiabilidad de la variable actividad lúdica

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,834	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	50,7000	12,958	,337	,728
VAR00002	50,6000	14,358	-,041	,857
VAR00003	50,5500	13,103	,352	,727
VAR00004	50,6500	12,976	,345	,727
VAR00005	50,6000	14,253	-,012	,755
VAR00006	50,4000	13,411	,411	,826
VAR00007	50,6500	12,871	,376	,724
VAR00008	50,4000	14,253	,036	,746
VAR00009	50,5500	13,313	,284	,732
VAR00010	50,7000	14,116	,017	,754
VAR00011	50,6500	14,134	,016	,754
VAR00012	50,5000	12,579	,579	,711
VAR00013	50,4500	13,418	,327	,730
VAR00014	50,6500	14,450	-,069	,860
VAR00015	50,5500	12,576	,526	,713
VAR00016	50,8000	12,274	,527	,710
VAR00017	50,7500	11,566	,750	,889
VAR00018	50,9000	12,937	,344	,827
VAR00019	50,7500	11,566	,750	,689
VAR00020	50,9000	12,937	,344	,727

Base de dato de la prueba piloto del aprendizaje significativo

	Aprendizaje significativo																			
	Conocimientos previos						Motivación				Materiales didácticos									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3
2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2
3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
5	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3
6	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3
7	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3
11	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3
13	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3
14	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3
15	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
16	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
20	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2

Resultado de la confiabilidad de la variable del aprendizaje significativo

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,876	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	50,7500	15,039	,176	,872
VAR00002	50,9000	13,147	,670	,836
VAR00003	50,9000	14,200	,367	,860
VAR00004	50,8000	14,800	,227	,770
VAR00005	50,7000	15,695	-,006	,882
VAR00006	50,7500	13,882	,533	,749
VAR00007	50,9000	15,779	-,047	,789
VAR00008	50,8000	15,326	,080	,879
VAR00009	50,8500	15,082	,137	,876
VAR00010	50,7000	14,958	,225	,769
VAR00011	50,6000	15,095	,273	,766
VAR00012	50,8500	14,029	,429	,755
VAR00013	50,7500	14,197	,432	,756
VAR00014	51,0500	13,945	,429	,755
VAR00015	50,8500	14,134	,399	,757
VAR00016	51,1500	13,713	,521	,748
VAR00017	50,9500	13,839	,459	,853
VAR00018	50,6500	14,345	,491	,754
VAR00019	50,9500	13,839	,459	,853
VAR00020	50,6500	14,345	,491	,754

Base de dato de las variables

	Actividades lúdicas																					
	Materiales didácticos estructurado										Materiales didácticos no estructurado											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	27	3	2	3	3	2	3	3	3	3	28	55
2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	58
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29	3	2	3	3	2	2	3	3	3	27	56
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22	3	2	3	3	3	2	2	3	2	26	48
6	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	26	3	3	2	2	3	2	2	2	2	23	49
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	59
8	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	25	2	3	3	2	2	2	2	3	2	24	49
9	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	28	3	2	3	3	3	2	2	3	2	26	54
10	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	28	2	3	3	2	3	3	3	3	3	28	56
11	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57
12	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	27	2	2	3	2	3	3	3	2	3	25	52
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
14	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	24	3	2	3	3	3	2	3	2	3	26	50
15	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	26	3	2	2	3	2	2	2	2	2	22	48
16	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	57
17	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	26	2	2	3	2	3	2	2	2	2	22	48
18	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	26	2	2	3	3	3	2	3	2	3	25	51
19	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	24	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28	52
20	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	56
21	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28	2	2	3	3	2	3	3	3	3	27	55
22	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	27	2	3	2	2	2	3	2	2	2	22	49
23	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	57
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	2	2	3	3	2	2	3	2	3	24	54
25	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	28	2	2	3	3	2	3	3	3	3	27	55
26	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	25	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	54

27	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	54
28	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	28	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	27	55
29	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	25	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	25	50
30	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	28	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	26	54
31	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	27	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	48
32	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	28	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	23	51
33	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	25	54
34	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	26	50
35	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	57
36	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	58
37	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	27	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	26	53
38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	59
39	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	25	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	27	52
40	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	26	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	23	49
41	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	27	55
42	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24	53
43	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	24	52
44	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	26	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	24	50
45	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	24	52
46	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57
47	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	26	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	55
48	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	23	50
49	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	26	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24	50
50	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	27	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21	48
51	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	23	51
52	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	25	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28	53
53	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	56
54	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	27	56

55	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	25	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	46
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	57
57	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	22	50
58	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	25	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	23	48
59	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	26	54
60	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	26	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24	50
61	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	25	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	25	50
62	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	27	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	27	54
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	58
64	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	57
65	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	26	50
66	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	57
67	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	58
68	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	27	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	26	53
69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	59
70	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	25	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	27	52
71	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	26	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	23	49
72	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	27	55
73	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24	53
74	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	24	52
75	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	26	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	24	50
76	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	24	52
77	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57
78	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	26	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	55
79	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	27	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	23	50
80	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	26	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	24	50

81	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	27	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	21	48
82	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	23	51
83	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	25	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28	53
84	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	56
85	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	27	56
86	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	25	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21	46
87	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	57
88	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	22	50
89	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	25	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	23	48
90	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	28	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	26	54
91	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	26	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24	50
92	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	25	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	25	50
93	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	27	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	27	54
94	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	58
95	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	28	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	57
96	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	24	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	26	50
97	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	57
98	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	58
99	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	27	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	26	53
100	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	59
101	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	25	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	27	52
102	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	26	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	23	49
103	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	27	55
104	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24	53
105	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	28	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	24	52
106	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	26	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	24	50
107	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	24	52
108	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57

		Aprendizaje significativo																							
		Conocimientos previos						Motivación				Materiales didácticos													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1		3	3	3	2	3	3	17	3	2	2	3	10	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	27	54
2		2	3	3	3	3	3	17	2	3	3	3	11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	57
3		3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	11	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	24	53
4		3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
5		2	2	2	2	3	2	13	3	2	2	3	10	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	51
6		2	2	2	3	3	2	14	3	3	3	3	12	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	24	50
7		3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	27	57
8		2	2	2	3	2	3	14	3	3	2	2	10	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	23	47
9		3	3	3	2	3	3	17	2	3	3	3	11	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	27	55
10		3	3	3	3	2	3	17	2	3	3	2	10	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	55
11		3	3	2	3	3	3	17	3	2	2	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57
12		3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	2	8	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	23	49
13		3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
14		2	2	2	2	2	3	13	2	3	3	3	11	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	53
15		3	2	2	2	3	2	14	3	3	3	3	12	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	23	49
16		3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26	55
17		3	2	2	2	3	3	15	3	3	3	2	11	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22	48
18		3	3	3	3	2	3	17	2	2	2	2	8	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	24	49
19		2	3	2	2	2	3	14	3	2	2	3	10	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	24	48
20		3	2	2	2	3	3	15	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57
21		3	3	3	3	2	3	17	3	3	2	2	10	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	56
22		3	3	3	3	3	2	17	3	2	2	2	9	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	23	49
23		3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	11	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	25	54
24		3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	11	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	51
25		3	3	3	3	3	2	17	3	2	3	2	10	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	25	52
26		3	2	2	2	2	3	14	3	3	3	3	12	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	55
27		3	3	3	2	2	2	15	3	2	2	3	10	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	54
28		3	3	3	3	3	2	17	2	3	3	3	11	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	24	52
29		2	3	3	2	2	3	15	2	3	3	3	11	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	55
30		3	3	2	3	3	3	17	3	3	2	3	11	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	27	55

31	3	3	3	3	2	2	16	3	3	3	2	11	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	24	51
32	3	3	3	2	3	3	17	2	3	3	3	11	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26	54
33	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	2	2	2	2	3	2	3	2	23	52	
34	2	3	2	3	2	2	14	3	2	2	3	10	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29	53	
35	3	3	3	3	2	2	16	3	3	3	3	12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	57	
36	2	3	3	2	3	3	16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	3	2	3	26	54	
37	2	3	3	3	2	3	16	3	3	2	2	10	3	2	3	3	2	2	3	2	3	25	51	
38	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	11	3	3	3	3	2	2	2	2	2	24	53	
39	2	3	2	2	3	2	14	3	3	2	3	11	3	3	3	2	2	2	2	3	2	25	50	
40	2	2	3	3	3	2	15	3	2	3	3	11	2	3	2	2	3	3	3	3	3	27	53	
41	3	2	3	3	3	3	17	3	3	2	2	10	3	3	3	3	3	2	2	2	2	25	52	
42	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	3	12	3	2	3	2	3	2	2	2	2	23	52	
43	3	3	2	3	3	2	16	3	3	3	2	11	3	3	2	3	2	2	2	2	2	23	50	
44	3	3	2	2	3	3	16	2	3	3	2	10	2	3	2	3	2	3	2	2	2	23	49	
45	3	3	2	3	3	3	17	2	3	3	3	11	2	3	2	2	3	3	3	3	3	27	55	
46	3	3	3	2	3	2	16	3	2	3	3	11	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28	55	
47	3	3	3	3	3	2	17	2	2	2	2	8	3	3	3	3	2	2	3	2	3	26	51	
48	3	2	3	3	2	3	16	3	3	2	3	11	2	2	2	2	3	3	3	3	3	26	53	
49	3	3	3	2	2	3	16	2	3	3	3	11	2	2	2	2	3	3	3	2	3	24	51	
50	2	3	3	2	3	3	16	3	3	2	2	10	2	2	2	2	2	3	3	2	3	23	49	
51	2	3	3	3	2	3	16	3	3	3	2	11	2	3	2	3	3	3	2	2	2	24	51	
52	3	3	3	2	3	3	17	2	2	2	2	8	3	3	3	3	3	2	2	2	2	25	50	
53	2	3	2	3	3	3	16	3	2	2	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	56	
54	3	2	3	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	57	
55	2	3	2	2	3	3	15	3	3	2	2	10	2	3	2	2	2	2	3	2	3	23	48	
56	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	59	
57	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	2	11	3	2	3	2	3	2	3	3	3	27	55	
58	2	3	3	2	2	2	14	3	2	3	2	10	3	3	2	3	3	2	2	3	2	26	50	
59	2	3	3	3	2	3	16	3	3	3	3	12	2	3	2	3	3	3	2	3	2	26	54	
60	3	2	3	3	3	2	16	3	2	2	3	10	3	2	3	2	2	2	3	2	3	24	50	

61	3	2	2	2	3	2	14	2	3	3	3	11	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	22	47
62	3	3	2	3	2	3	16	2	3	3	3	11	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	56
63	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	11	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	57
64	3	2	3	3	3	3	17	3	2	3	2	10	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	26	53
65	3	3	3	2	3	3	17	3	2	2	3	10	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	27	54
66	2	3	3	3	3	3	17	2	3	3	3	11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	57
67	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	11	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	24	53
68	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
69	2	2	2	2	3	2	13	3	2	2	3	10	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28	51
70	2	2	2	3	3	2	14	3	3	3	3	12	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	24	50
71	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	27	57
72	2	2	2	3	2	3	14	3	3	2	2	10	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	23	47
73	3	3	3	2	3	3	17	2	3	3	3	11	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	27	55
74	3	3	3	3	2	3	17	2	3	3	2	10	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28	55
75	3	3	2	3	3	3	17	3	2	2	3	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57
76	3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	2	8	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	23	49
77	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	60
78	2	2	2	2	2	3	13	2	3	3	3	11	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	53
79	3	2	2	2	3	2	14	3	3	3	3	12	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	23	49
80	3	3	3	3	3	2	17	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26	55
81	3	2	2	2	3	3	15	3	3	3	2	11	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	22	48
82	3	3	3	3	2	3	17	2	2	2	2	8	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	24	49
83	2	3	2	2	2	3	14	3	2	2	3	10	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	24	48
84	3	2	2	2	3	3	15	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	57
85	3	3	3	3	2	3	17	3	3	2	2	10	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29	56
86	3	3	3	3	3	2	17	3	2	2	2	9	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	23	49
87	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	11	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	25	54
88	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	11	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22	51
89	3	3	3	3	3	2	17	3	2	3	2	10	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	25	52
90	3	2	2	2	2	3	14	3	3	3	3	12	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	55

91	3	3	3	2	2	2	15	3	2	2	3	10	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	54
92	3	3	3	3	3	2	17	2	3	3	3	11	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	24	52
93	2	3	3	2	2	3	15	2	3	3	3	11	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	55
94	3	3	2	3	3	3	17	3	3	2	3	11	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	27	55
95	3	3	3	3	2	2	16	3	3	3	2	11	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	24	51
96	3	3	3	2	3	3	17	2	3	3	3	11	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	26	54
97	3	3	2	3	3	3	17	3	3	3	3	12	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	23	52
98	2	3	2	3	2	2	14	3	2	2	3	10	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	53
99	3	3	3	3	2	2	16	3	3	3	3	12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	57
100	2	3	3	2	3	3	16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	26	54
101	2	3	3	3	2	3	16	3	3	2	2	10	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	25	51
102	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	11	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24	53
103	2	3	2	2	3	2	14	3	3	2	3	11	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	25	50
104	2	2	3	3	3	2	15	3	2	3	3	11	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	27	53
105	3	2	3	3	3	3	17	3	3	2	2	10	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	25	52
106	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	3	12	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	23	52
107	3	3	2	3	3	2	16	3	3	3	2	11	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	23	50
108	3	3	2	2	3	3	16	2	3	3	2	10	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	23	49

Anexo 4: Certificados de validación del instrumento



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE ACTIVIDAD LÚDICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
	Dimensión 1: Materiales didácticos estructurado							
01	Utiliza bloques lógicos de manera individual	✓		✓		✓		
02	Utiliza bloques lógicos de manera grupal	✓		✓		✓		
03	Manipula los bloques lógicos con facilidad	✓		✓		✓		
04	Utiliza el ábaco para identificar unidad, decena y centena	✓		✓		✓		
05	Utiliza el ábaco para entender mejor las ideas de un tema de matemática.	✓		✓		✓		
06	Utiliza el ábaco con facilidad	✓		✓		✓		
07	Utiliza las regletas para comparar cantidades	✓		✓		✓		
08	Utiliza regletas en todo tema de matemática.	✓		✓		✓		
09	Realiza operaciones de la adición con material multibase.	✓		✓		✓		
10	Realiza operaciones de la sustracción utilizando multibase.	✓		✓		✓		
	Dimensión 2: Materiales didácticos no estructurado	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza operaciones de sustracción con facilidad utilizando chapitas.	✓		✓		✓		
12	Realiza operaciones de adición con facilidad utilizando chapas.	✓		✓		✓		
13	Utiliza chapitas para desarrollar ejercicios de matemática.							
14	Utiliza palitos para resolver diferentes operaciones matemáticas.	✓		✓		✓		
15	Utiliza palitos de manera libre para contar cantidades.							
16	Usa palitos para aprender mejor las operaciones matemáticas.	✓		✓		✓		
17	Usa ganchos de ropa para entender mejor las ideas de un tema en matemática.	✓		✓		✓		
18	Resuelve operaciones de suma y resta con los ganchos de ropa.	✓		✓		✓		

19	Utiliza ganchos de ropa para resolver los problemas de matemáticas.	✓		✓		✓	
20	Aprende con los diferentes materiales no estructurado a resolver los ejercicios de matemática.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

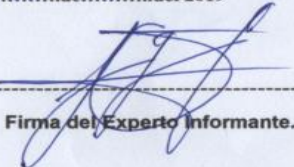
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Quiroz Escio Felisa DNI: 31169557

Especialidad del validador: Docente matemático

08 de 06 del 2019

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


 Firma del Experto Informante.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
Dimensión 1: Conocimientos previos								
01	Tu profesor (a) te pregunta sobre tus conocimientos y experiencias.	✓		✓		✓		
02	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes	✓		✓		✓		
03	Tu profesor(a) inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	✓		✓		✓		
04	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.	✓		✓		✓		
05	Demuestras lo que has aprendido en clase.	✓		✓		✓		
06	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Motivación		Si	No	Si	No	Si	No	
07	El docente trabaja con entusiasmo en el aula.	✓		✓		✓		
08	Sientes atracción por lo que te enseña tu profesor(a).	✓		✓		✓		
09	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor(a).	✓		✓		✓		
10	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Materiales didácticos		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.	✓		✓		✓		
12	Tu profesor(a) utiliza la sala de computación u otros ambientes para desarrollar la clase.	✓		✓		✓		
13	Tu profesor(a) usa los textos en las actividades que desarrollas	✓		✓		✓		
14	Trabajas con materiales elaborados por tu profesor(a).	✓		✓		✓		

15	Tu profesor(a) utiliza recursos educativos, PC, TV, multimedia, radio.	/		/		/	
16	Analizas el material educativo y brinda algunas opciones sobre su uso.	/		/		/	
17	Categorizas los problemas de acuerdo a sus contenidos.	/		/		/	
18	Argumentas verbalmente significados de palabras en situaciones problemáticas.	/		/		/	
19	Argumentas significados de las frases presentadas en la situaciones problemáticas..	/		/		/	
20	Agrupas datos para clasificar y resolver problemas de la vida diaria.	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Guizado Osorio Felipe DNI: 31169557

Especialidad del validador: Docente metodólogo

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

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

08 de 06 del 2019



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE ACTIVIDAD LÚDICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
	Dimensión 1: Materiales didácticos estructurado	/		/		/		
01	Utiliza bloques lógicos de manera individual	/		/		/		
02	Utiliza bloques lógicos de manera grupal	/		/		/		
03	Manipula los bloques lógicos con facilidad	/		/		/		
04	Utiliza el ábaco para identificar unidad, decena y centena	/		/		/		
05	Utiliza el ábaco para entender mejor las ideas de un tema de matemática.	/		/		/		
06	Utiliza el ábaco con facilidad	/		/		/		
07	Utiliza las regletas para comparar cantidades	/		/		/		
08	Utiliza regletas en todo tema de matemática.	/		/		/		
09	Realiza operaciones de la adición con material multibase.	/		/		/		
10	Realiza operaciones de la sustracción utilizando multibase.	/		/		/		
	Dimensión 2: Materiales didácticos no estructurado	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza operaciones de sustracción con facilidad utilizando chapitas.	/		/		/		
12	Realiza operaciones de adición con facilidad utilizando chapas.	/		/		/		
13	Utiliza chapitas para desarrollar ejercicios de matemática.	/		/		/		
14	Utiliza palitos para resolver diferentes operaciones matemáticas.	/		/		/		
15	Utiliza palitos de manera libre para contar cantidades.	/		/		/		
16	Usa palitos para aprender mejor las operaciones matemáticas.	/		/		/		
17	Usa ganchos de ropa para entender mejor las ideas de un tema en matemática.	/		/		/		
18	Resuelve operaciones de suma y resta con los ganchos de ropa.	/		/		/		

19	Utiliza ganchos de ropa para resolver los problemas de matemáticas.	/		/		/	
20	Aprende con los diferentes materiales no estructurado a resolver los ejercicios de matemática.	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

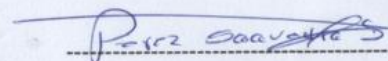
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: PÉREZ SAAVEDRA, Segundo DNI: 2560-1031

Especialidad del validador: Gestión de la Educación

27 de 06 del 2019

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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
	Dimensión 1: Conocimientos previos	/		/		/		
01	Tu profesor (a) te pregunta sobre tus conocimientos y experiencias.	/		/		/		
02	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes	/		/		/		
03	Tu profesor(a) inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	/		/		/		
04	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.	/		/		/		
05	Demuestras lo que has aprendido en clase.	/		/		/	un	
06	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	/		/		/		
	Dimensión 2: Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
07	El docente trabaja con entusiasmo en el aula.	/		/		/		
08	Sientes atracción por lo que te enseña tu profesor(a).	/		/		/		
09	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor(a).	/		/		/		
10	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.	/		/		/		
	Dimensión 3: Materiales didácticos	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.	/		/		/		
12	Tu profesor(a) utiliza la sala de computación u otros ambientes para desarrollar la clase.	/		/		/		
13	Tu profesor(a) usa los textos en las actividades que desarrolla	/		/		/		
14	Trabajas con materiales elaborados por tu profesor(a).	/		/		/		

15	Tu profesor(a) utiliza recursos educativos, PC, TV, multimedia, radio.	/	/	/		
16	Analizas el material educativo y brinda algunas opciones sobre su uso.	/	/	/		
17	Categorizas los problemas de acuerdo a sus contenidos.	/	/	/		
18	Argumentas verbalmente significados de palabras en situaciones problemáticas.	/	/	/		
19	Argumentas significados de las frases presentadas en la situaciones problemáticas..	/	/	/		
20	Agrupas datos para clasificar y resolver problemas de la vida diaria.	/	/	/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

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

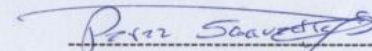
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Pérez Saavedra, Segundo DNI: 25601051

Especialidad del validador: Gestión de la Educación

27 de 06 del 2019

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

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



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE ACTIVIDAD LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
	DIMENSIÓN 1: Materiales didácticos estructurados	/		/		/		
1	Utiliza bloques lógicos de manera individual	/		/		/		
2	Utiliza bloques lógicos de manera grupal	/		/		/		
3	Manipula los bloques lógicos con facilidad	/		/		/		
4	Utiliza el ábaco para identificar unidad, decena y centena.	/		/		/		
5	Utiliza el ábaco para entender mejor las ideas de un tema de matemática	/		/		/		
6	Utiliza el ábaco con facilidad	/		/		/		
7	Utiliza las regletas para comparar cantidades	/		/		/		
8	Utiliza regletas en todo tema de matemática	/		/		/		
9	Realiza operaciones de la adición con material multibase	/		/		/		
10	Realiza operaciones de la sustracción utilizando multibase	/		/		/		
	DIMENSIÓN 2: Materiales didácticos no estructurados	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Realiza operaciones de sustracción con facilidad utilizando chapitas	/		/		/		
12	Realiza operaciones de adición con facilidad utilizando chapas.	/		/		/		
13	Utiliza chapitas para desarrollar ejercicios de matemática	/		/		/		
14	Utiliza palitos para resolver diferentes operaciones matemáticas	/		/		/		
15	Utiliza palitos de manera libre para contar cantidades	/		/		/		
16	Usa palitos para aprender mejor las operaciones matemáticas	/		/		/		
17	Usa ganchos de ropa para entender mejor las ideas de un tema de matemática	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Resuelve operaciones de suma y resta con los ganchos de ropa	/		/		/		

19	Utiliza ganchos de ropa para resolver los problemas de matemática	/		/		/	
20	Aprende con los diferentes materiales no estructurados a resolver los ejercicios de matemática	/		/		/	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hoy suficiencia

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

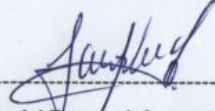
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Virginia Amunátegui Corrales Urbano DNI: 81683051

Especialidad del validador: Mgtr. Orientación Educativa

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

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

09 de 06 del 2019



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
	DIMENSIÓN 1: Conocimientos previos							
1	Tu profesor (a) te pregunta sobre tus conocimientos y experiencias.	/		/		/		
2	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes	/		/		/		
3	Tu profesor(a) inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	/		/		/		
4	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares	/		/		/		
5	Demuestras lo que has aprendido en clase.	/		/		/		
6	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	/		/		/		
	DIMENSIÓN 2: Motivación			/		/		
7	El docente trabaja con entusiasmo en el aula	/		/		/		
8	Sientes atracción por lo que te enseña tu profesor(a).	/		/		/		
9	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor(a).	/		/		/		
10	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.	Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 3: Materiales didácticos							
11	Tu profesor(a) propicia la aplicación de los conocimientos a situaciones similares.	/		/		/		
12	Tu profesor(a) utiliza la sala de computación u otros ambientes para desarrollar la clase.	/		/		/		
13	Tu profesor(a) usa los textos en las actividades que desarrollas	/		/		/		

14	Trabajas con materiales elaborados por tu profesor(a).	✓		✓		✓	
15	Tu profesor(a) utiliza recursos educativos, PC, TV, multimedia, radio.	✓		✓		✓	
16	Analizas el material educativo y brida algunas opciones sobre su uso.	Si	No	Si	No	Si	No
17	Categorizas los problemas de acuerdo a sus contenidos.	✓		✓		✓	
18	Argumentas verbalmente significados de palabras en situaciones problemáticas	✓		✓		✓	
19	Argumentas significados de las frases presentadas en las situaciones problemáticas.	✓		✓		✓	
20	Agrupas datos para clasificar y resolver problemas de la vida diaria.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Virginia Anuncen Corafin Urbano DNI: 31683051

Especialidad del validador: Mg. Orientación Educativa


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


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

...09 de 06 del 2019


 Firma del Experto Informante.

Anexo 5: Consentimiento informado de la aplicación del instrumento

 **FE Y ALEGRÍA N° 11**
"Formando en valores para la vida"
UGEL N° 04 - COMAS



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

Collique, 12 de mayo de 2019

Sra.:
MARÍA ELENA SIFUENTES PADILLA
Presente. -



ASUNTO: OTORGO PERMISO PARA APLICAR INSTRUMENTO DEL PROYECTO DE INVESTIGACION "LA ACTIVIDAD LUDICA Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIA

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y hacer de su conocimiento lo siguiente:

La Dirección de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 11 de Collique 3ra. Zona, otorga el permiso a la docente SIFUENTES PADILLA, María Elena para la aplicación del instrumento del proyecto de investigación "**La actividad Lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado del nivel primaria**" a los estudiantes de nuestra Institución Educativa.

Sin otro particular hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

 
Ruth Ruesta Quiro
DIRECTORA


JR. BERNARDO ALCEDO 400 - LIMA 07 - PERÚ TELF.: 558-0751 E-mail: fevalegria_11@yahoo.es

Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Felipe Guizado Oscco, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada "La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N. ° 11 Comas, 2019", del (de la) estudiante María Elena Sifuentes Padilla, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 24% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito(a) analizo dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 29 de agosto del 2019



Dr. Felipe Guizado Oscco
DNI: 31169557

Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE GESTIÓN PÚBLICA

La actividad indica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegria N° 11 Conos, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
Maestría en Educación

AUTORA:
Dra. María Elena Salazar Padilla
(ORCID: 0000-0001-9489-4342)

ASESOR:
Dr. Felipe Gonzalo Otero
(ORCID: 0000-0001-9489-4342)

24%

SECCIÓN	PROGRESO
1. Introducción	15%
2. Marco teórico	5%
3. Metodología	<1%
4. Resultados	<1%
5. Conclusiones	<1%
6. Referencias	<1%
7. Anexos	<1%
8. Bibliografía	<1%
9. Índice	<1%
10. Resumen	<1%
11. Anexos	<1%



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

SIFUENTES PADILLA MARIA ELENA

D.N.I. : 09969533

Domicilio : Jr. San Pedro N: 207

Teléfono : Fijo : Móvil : 984730243

E-mail : Sifuentes.mariaelena8@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

Tesis de Posgrado

Maestría

Doctorado

Grado : Maestra

Mención : Maestra en educación

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Sifuentes Padilla Maria Elena

Título de la tesis:

La actividad lúdica y el aprendizaje

Significativo en los estudiantes de tercer grado

de primaria de la Institución educativa Fe y Alegría 11, como 2019

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte,
a publicar en texto completo mi tesis.

Firma : 7 noviembre del 2019

Fecha:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

María Elena Siquentes Padilla

INFORME TITULADO:

La actividad lúdica y el aprendizaje
Significativo en los estudiantes de tercer
grado de Primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 11
Comas, 2019.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Maestra en Educación

SUSTENTADO EN FECHA: 16 de agosto del 2019

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por mayoría



[Firma]
ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN