



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Juego Lúdico y Aprendizajes Significativos en Niños de 3 años del
Nivel Inicial de Nueva Sullana**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Ruiz Mena, Laura Leticia (orcid.org/ 0000-0002-2689-8037)

ASESOR:

Dr. Loayza Reymer, Raul Americo (orcid.org/ 0000.0003-4866-1601)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA — PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi familia, por haberme formado como el ser humano quien soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ustedes y entre ellos se incluye este. Me formaron con reglas y buenos valores, pero al final de cuentas, Me motivaron constantemente para alcanzar mis metas.

Laura Leticia

Agradecimiento

A las personas importantes quienes contribuyeron al logro de las metas. Agradecimientos a mi hijo, quien fue mi mayor motivación. Al Dr. Raúl Américo Loayza Reymer, por sus sabias enseñanzas

Laura Leticia

Índice de contenidos

Caratula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización	17
3.3 Población, muestra y muestreo	18
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Métodos de análisis de datos	21
3.6. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS	23
V.DISCUSIÓN	32
VI.CONCLUSIONES	37
REFERENCIAS	39

Índice de tablas

Tabla 1 Población: Niñas y niños de 3 años de la I.E.1502	18
Tabla 2 Nivel de Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana	23
Tabla 3 <i>Dimensiones de Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana.....</i>	<i>23</i>
Tabla 4 <i>Nivel de aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana</i>	<i>24</i>
Tabla 5 <i>Dimensiones de aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana.....</i>	<i>25</i>
Tabla 6 <i>Nivel entre Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana.....</i>	<i>26</i>
Tabla 7 <i>Nivel de relacion entre Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana</i>	<i>26</i>
Tabla 8 <i>Nivel entre la dimensión Juego lúdico sensorial y los aprendizajes significativos en niños de 3 años</i>	<i>27</i>
Tabla 9 <i>Nivel entre dimensión juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos en niños de 3 años</i>	<i>28</i>
Tabla 10 <i>Nivel entre dimensión Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes significativos en niños de 3 años</i>	<i>29</i>

Resumen

La presente investigación titulada “Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de Nueva Sullana” Para la investigación se tuvo como objetivo Establecer la relación entre las habilidades motrices y la expresión oral de los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa Zarumilla,2022, se trabajó mediante un tipo de investigación básica, diseño no experimental y de tipo correlacional simple, bajo un enfoque cuantitativo, para la recogida de datos se emplearon los siguientes instrumentos: Ficha de observación, dentro del presente trabajo de investigación se rescatan los siguientes. En los resultados demostrados a continuación, detalla que, el coeficiente de correlación es de 0,532 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo tanto si existe relación entre habilidades motrices y la dimensión fluidez en los estudiantes de 5 años del nivel inicial

Palabras Claves: Juego lúdico, aprendizajes significativos, niños

Abstract

The present investigation entitled "Playful game and significant learning in children of 3 years of the initial level of Nueva Sullana" For the investigation, the objective was to establish the relationship between the motor skills and the oral expression of the students of the initial level of an educational institution Zarumilla, 2022, we worked through a type of basic research, non-experimental design and simple correlational type, under a quantitative approach, for data collection the following instruments were used: Observation sheet, within the This research work rescues the following. In the results shown below, it details that the correlation coefficient is 0.532 and according to the statistical formulation it presents a high and positive relationship, therefore if there is a relationship between motor skills and the fluency dimension in the 5-year-old students of the initial level

Keywords: Playful game, significant learning, children

I. INTRODUCCIÓN

A nivel global, Barzola (2020) sostiene que, en un futuro de convivencia humana, el logro académico importante en la sociedad actual se mantiene a través de las actividades recreativas necesarias para el avance del individuo, educando a los niños para el aprendizaje. En un contexto similar, Tamayo y Restrepo (2017) muestran que un tema existente relacionado con el sistema educativo es lograr aprendizajes significativos en los alumnos de primaria, ya que los padres y maestros sienten insomnio y no pueden buscar alternativas para lograr el grado de bueno y perfecto aprendizaje. En la enseñanza y el aprendizaje en el salón de clase, los maestros deben usar una variedad de habilidades para que los niños puedan profundizar su comprensión del conocimiento impartido en cada lección. Una de las habilidades básicas, sobre todo para los niños de nivel inicial, sin saltarse otros niveles, es utilizar los juegos como una actividad divertida porque ayudan a comprender los temas tratados y ayuda a desarrollar la creatividad y la motivación. Ayudando a los conceptos básicos de creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas.

Del mismo modo, Meneses et al. (2001) enseña que el juego infantil implica actividades lúdicas en las que los niños actúan e imitan aspectos más importantes de las actividades de los adultos y su contacto con ellos. Los niños y el juego se desarrollan de acuerdo al entorno que regula habilidades y destrezas. La alegría surge de la actividad creativa natural, no aprendida, de la vida misma. El juego es una función básica y esencial tanto para humanos como para animales. Asimismo, Sanz (2019) propone su juego el cual es una forma natural para que un niño se exprese. Mientras se divierten, los niños pueden practicar todas sus habilidades. Diviértete corriendo, saltando, usando tus reflejos, entrenando tu motricidad y desarrollando tu sistema psicomotor. Asimismo, también afirma en su investigación que los niños son las víctimas silenciosas del predicamento de los mayores, sufriendo en silencio las consecuencias del entorno del hogar, con escasos o nulos recursos para comprender y asimilar. Por esta razón, es importante que seamos conscientes de que las actitudes de nuestras interacciones se traducen en las actitudes de la otra persona. Independientemente de las circunstancias

desfavorables, un niño seguro de sí mismo, que se precie, independiente y responsable tendrá más recursos con los que lidiar que un niño inseguro, autosuficiente, dependiente e irresponsable.

Así, Ríos y Cardona (2016) señalan en qué medida la sociedad apoya y facilita la función educativa de los padres o el lugar de la educación en el sistema productivo, así como el papel de los niños, su educación y desarrollo en diferentes ámbitos de la sociedad y el medio ambiente se encuentran en juego porque pueden verse como mucho menos de lo que realmente significan y merecen. En ese contexto, cabe destacar que el futuro entorno educativo aún enfrenta cambios y exigencias constantes en la difusión del conocimiento. Según Gutiérrez et al., 2018, urge implementar mecanismos didácticos para mejorar el manejo de la actitud del estudiante en este mismo proceso, que actuará como una herramienta que ayude a ver la enseñanza como un componente interactivo y escrito a la formación de los niños (Ruiz et al., 2018)

Por lo tanto, en las instituciones educativas, el juego debe ser utilizado como una estrategia didáctica para promover la inteligencia emocional de los niños, dotándolos de las herramientas y capacidades que se requieren para protegerlos de daños, amenazas o al menos minimizar efectos negativos de los factores de riesgo antes mencionados (Gaeta et al., 2020). El ámbito escolar no es solo un ámbito de formación y difusión de conocimientos, sino también un espacio que fomenta comportamientos, actitudes, valores en pro del desarrollo de la convivencia pacífica. (Gamal et al., 2018). El ámbito escolar no es sólo el contexto de formación y transmisión de conocimientos, sino de igual manera el espacio en el que se encaminan comportamientos, actitudes, y valores hacia el desarrollo de la convivencia pacífica entre las personas. (Gamal et al., 2018).

Una institución educativa es un espacio donde las personas hacen amigos y compañeros, porque no se limita a aulas, pizarrones, salas, horarios, exámenes, conceptos, etc. Por eso, en un centro educativo con personas que trabajan, estudian, se divierte, se conocen, se quiere y se valora, ese es el espacio para asegurar el progreso de los niños, según el método de educación básica eficaz. aplica las normas con el fin de lograr los objetivos de convivencia, respeto y tolerancia, entre todos los que integran la comunidad escolar. Por lo tanto, es

fundamental reconocer la ecología social y familiar de los infantes a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje y socialización para comprender y lograr los resultados de aprendizaje correctos. (Bolaños y Stuart,2019)

Los estudiantes de la institución educativa N° 1502, Nueva Sullana presentan conductas anacrónicas al relacionarse con los demás, se observan signos de incomodidad, no respetan la autoridad en algunos casos y en algunos casos hacen reclamos de soberanía. Asimismo, se ha observado que una baja capacidad para relacionarse adecuadamente con el entorno conduce a compromisos distorsionados entre ellos, generando desánimo en algunos niños cuando quieren estudiar en una institución educativa. El problema general de la investigación será ¿Qué relación existe entre el Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N° 1502, Nueva Sullana?; los problemas específicos serán: (a) ¿Cómo se relaciona el juego lúdico sensorial con los aprendizajes significativos en niños de 3 años?; (b) ¿Cómo se relaciona el juego lúdico de construcción con los aprendizajes significativos en niños de 3 años?; (c) ¿Cómo se relaciona el Juego lúdico cooperativo y aprendizajes significativos en niños?.,(d)¿Cómo se relaciona el juego lúdico de estrategia y los aprendizajes significativos en niños de 3 años?.

La justificación teórica del estudio buscará plantear un aporte al saber científico respecto al juego lúdico y los aprendizajes significativos en base al enfoque teórico y a los diagnósticos se buscará con premura que se eduque emocionalmente a los niños de la institución educativa, N°1502, Nueva Sullana y de otras instituciones también, y como consecuencia logremos tener en un futuro próximo, niños seguros, innovadores, creativos y juiciosos emocionalmente y que sepan relacionarse de forma saludable con su entorno.La justificación metodológica del estudio utilizará instrumentos validados y confiables los que podrán emplearse en nuevos estudios. La justificación práctica del estudio favorecer, desde los conocimientos producidos y la formulación de opciones, el tratamiento de la problemática que existe en torno a la temática de estudio

El objetivo general de la investigación será determinar la relación que existe entre Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N0 1502, Nueva Sullana; los objetivos específicos serán: (a)

Identificar la relación entre el Juego lúdico sensorial y los aprendizajes significativos en niños de 3 años; (b) Identificar la relación entre el juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos en niños de 3 años; (c) Identificar la relación entre el Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes significativos en niños de 3 años.

La hipótesis general de la investigación será Existe relación positiva y significativa entre el Juego lúdico y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N° 1502, Nueva Sullana; las hipótesis específicas serán: (a) Existe relación significativa entre el juego lúdico sensorial y los aprendizajes significativos en niños de 3 años; (b) Existe relación significativa entre el juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos en niños de 3 años, Nueva Sullana; (c) Existe relación significativa entre el Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N0 1502, Nueva Sullana

II.MARCO TEÓRICO

A nivel internacional se consideró a los siguientes investigadores como. Baque (2021) El aprendizaje es un conjunto de conocimientos que se adquiere a lo largo de la vida son parte primordial del capital cultural que se aporta a la sociedad. El deber del maestro es uno de los grandes retos a los que se atraviesa en el desarrollo del país, porque una sociedad educada es una sociedad productiva. En ese contexto, se enfatiza la importancia de utilizar métodos pedagógicos que permitan la innovación en el proceso de enseñanza. El aprendizaje significativo se considera un método para mejorar el aprendizaje. Esta investigación es parte de un proyecto de investigación que explora cómo importa el aprendizaje y su aplicación mediante las estrategias de enseñanza para innovar la enseñanza y mejorar el aprendizaje. Este artículo presenta una investigación descriptiva de la literatura que destaca la importancia del aprendizaje significativo para lograr resultados significativos para los alumnos.

Monge et al. (2019) explicó en su investigación sobre las implicaciones de los juegos, no solo mejoran la función cerebral sino también la estructura cerebral y promueve lo que se conoce como función ejecutiva. Encontró que los padres deben fomentar el juego con sus hijos desde el nacimiento, explicar la importancia del juego y guiar de acuerdo con la edad del niño las habilidades adquiridas, y alentar a los maestros de preescolar siempre que sea posible, enfatizando la importancia del juego.

En Ecuador, Albornoz (2019) comentó en su investigación que jugar para los niños en edad preescolar determina un lenguaje natural y apertura en la vida de los niños, ayudándolos a expresar libremente sus sentimientos y emociones, además de conectar con el entorno de amigos y adultos construyendo relaciones entre ellos. Las actividades de juego también promueven el desarrollo de la mente creativa de un niño porque le permiten desarrollar relaciones con una variedad de situaciones y materiales que tiene a mano. Desde su perspectiva, se indica la importancia del juego para el desarrollo creativo de los niños en las primeras etapas de la escuela Benjamín Carrión, la población es de 25 niños, 8 docentes y 25 padres que forman parte de la comunidad escolar. La técnica de recopilación es la entrevista, y las herramientas son los cuestionarios de opción múltiple y las fichas de observación.

En base a los resultados que se obtuvieron, se espera que se incrementen las sensibilidades de diversos factores educativos relacionados con los niños para brindar un espacio de cuidado y facilitar el desarrollo del infante, desarrollar su creatividad y permitirle expresar plenamente su imaginación.

Sánchez et al. (2020) en un estudio en Costa Rica, afirma que el juego es representativo para los alumnos pequeños. En el mismo sentido teórico, el juego es la actividad instructiva, ello perturba la estructura de sus funciones mentales básicas y motrices de los menores. Para lograr este progreso, es necesario facilitar y proporcionar las señales o herramientas adecuadas para la mediación de otro jugador más capaz en el juego. Los métodos cualitativos se derivan del modelo explicativo del estudio de caso. Se registraron en diarios de campo las observaciones realizadas con los niños y niñas en el aula, así como entrevistas semiestructuradas a directores y jefes de dependencias. Por otro lado, si bien los docentes entrevistados describieron el juego infantil como un método de enseñanza en la práctica cotidiana, en realidad, el rígido horario de trabajo colocó esta actividad al margen del trabajo del docente. El personal debe reconocer los juegos de roles esenciales en la educación holística de los niños en edad preescolar y reflejar esto en actividades de juego bien dirigidas y programas de trabajo flexibles que fomenten el uso significativo de los signos.

Santi (2019). El desarrollo holístico ocurre a lo largo de la vida de una persona, cuyas habilidades y destrezas se ven potenciadas por diversos motivos. Desde que nacen hasta antes de los 7 años se denomina etapa de desarrollo integral de los niños. Por otra parte, la educación inicial es el proceso de enseñanza y aprendizaje entre los 2 y 5 años de edad. A esta edad se consolidan y completan las habilidades y destrezas cognitivas, motrices y psicosociales. Durante varios años, la gente trató de diferenciar el desarrollo infantil de la educación temprana, pero los dos procesos están interrelacionados. En Ecuador, estos trámites están incorporados en la legislación nacional, pero el estado no los considera obligatorios y algunas familias no entienden lo que realmente significan. Este documento pretende demostrar la necesidad de reforzar las políticas públicas para incrementar la cobertura y el acceso a los servicios de desarrollo y educación en la primera infancia para realizar una mejora en las condiciones de vida de los niños de 0 a 5

años. Por lo que, los aspectos de teoría y estadística están ordenados para mostrar el progreso realizado en los últimos 12 años. Se reconoce que el desarrollo humano empieza en la concepción y sigue a lo largo de la vida, donde se producen cambios bajo la influencia de la calidad del estímulo para el desarrollo del individuo, de ahí la importancia positiva de la intervención humana temprana.

Carranza (2017). El trabajo actual se basa en la formulación de problemas que identifican la tecnología como un paradigma para el cambio educativo, ignorando que, si no se utiliza una pedagogía planificada y estructurada, los resultados pueden ser contraproducentes. El propósito del estudio es: comprender y analizar las ideas de los alumnos sobre el aprendizaje relevante adquirido a través de cursos basados en tecnología y examinar las opiniones de los académicos sobre las estrategias de aprendizaje basadas en tecnología, todo en un modelo híbrido. El método es cualitativo y los resultados evidencian la falta de creatividad y retroalimentación de los docentes es un elemento que frena el aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, recomendamos que dicha investigación continúe integrando modelos educativos, estrategias de enseñanza, mediación tecnológica y aprendizaje significativo.

A nivel nacional, Condori (2022). El propósito de este estudio de juego tradicional y aprendizaje significativo fue determinar la importancia del juego tradicional en la mejora del aprendizaje significativo en infantes de las escuelas primarias de Melgar de Puno. La investigación se lleva a cabo utilizando métodos cuantitativos y aplicados, utilizando inferencia hipotética y diseño de correlación no empírico.

Cadenas (2018) El presente estudio investigado el Juego y desarrollo psicomotor en escolares de primaria, Centro Educativo "Virgen del Rosario" Huacho – 2017, tiene como propósito general establecer la correlación entre el juego y el desarrollo psicológico. Se trabajó con una muestra la cual lo conformaron 100 alumnos del nivel básico de la Entidad Educativa Santa Rosario. Se utilizaron como herramientas de estudio dos listas de cotejo, una conformada por 13 preguntas para la variable juego y otra para la variable desarrollo psicomotor conformada por 20 preguntas. Estudio Descriptivo Básico de Correlaciones, Diseño No Experimental. Los datos obtenidos se procesaron con el programa de computador estadístico

SPSS versión 23 en el contexto de variables de interés relacionadas con el desarrollo psicológico y el juego. De los estudios se obtuvo $r = 0,721$, mostrando una alta correlación entre la recreación y el desarrollo psicomotor, con un valor calculado de $p = 0,003$ y un nivel de significación de 0,05.

Coronado (2021) El propósito de esta investigación es plantear un plan de juego interesante que se enfocará en las instituciones educativas para niños del Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020. Este estudio es una especie de estudio modelo, la descripción no es experimental y se trabaja con una población de 70 niños, diferente de la línea de base. La recolección de datos se utilizaron técnicas y herramientas como cuestionarios y escala Likert que miden tres dimensiones: activo voluntario, activo involuntario y pasivo, validez y confiabilidad antes de su uso. Después de validar el dispositivo, se verificó la confiabilidad de la prueba piloto, con un valor de alfa de Cronbach de 0,811415, que se caracteriza por una alta confiabilidad. Luego se diseña un programa regular de juegos y se comunica la efectividad del bosquejo. Los resultados que se obtuvieron demuestran la importancia del juego por el juego como estrategia metodológica para aumentar la atención de las educadoras del Instituto de Educación Infantil Divina Misericordia-Chiclayo. En general, los juegos divertidos pueden optimar la atención de los niños en el aprendizaje.

Igualmente, Aguagallo (2019) Estoy seguro de que este divertido juego ayudará a los alumnos a desarrollar la motricidad gruesa tanto en niños como en niñas. Los tipos de investigación son proyectos descriptivos y correlacionados. La población es de 30 estudiantes de primaria y el tamaño de la muestra es de 15 estudiantes. Los investigadores utilizan encuestas como técnica y cuestionarios como herramienta. Se encuentra que la tasa dominante de juegos gratuitos es del 60 % y la tasa general de deportes es dominante del 77 %. También encontraron que había una relación significativa entre ambas variables. Prueba de que, si la publicidad de juegos divertidos viene de los chicos del IE Ismael Pérez Pazmiño, Ecuador.

Ramos (2018). Trabajo con 25 niños utilizando una prueba validada por profesionales expertos. El estudio fue aplicado, señalando como resultados que las estrategias lúdicas han mejorado el aprendizaje significativo en los niños,

igualmente los niños asimilan por recepción, por descubrimiento haciendo su aprendizaje más significativo. La investigación realizó 7 talleres de aprendizaje de manera virtual mediante la Estrategia Aprendo en Casa, beneficiándose del aprendizaje con aspectos de aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje significativo.

Soto (2018). busco comprobó la correlación entre los juegos didácticos y de aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial. Trabajo en su estudio un diseño no experimental, es de tipo descriptivo- correlacional. Con 90 estudiantes de 5 añitos como población. También, se empleó un instrumento como fue la ficha de observación para evaluar el aprendizaje significativo, logrando los siguientes resultados. Que si existe una existe una relación positiva débil ($r= 0,176$) entre la variable juego didáctico y la variable aprendizaje significativo. La significancia de $p= 0,095$ demuestra que p es mayor a $0,05$ lo supone que la correlación no es significativa consecuentemente se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula: Al finalizar se argumenta que no hay una relación directa entre el juego didáctico y el aprendizaje significativo en los niños 5 años del nivel inicial.

Cuellar (2022). Tiene como propósito establecer el alcance del impacto de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes de los alumnos de inicial en las instituciones educativas Apurímac 2021. La metodología es de tipo cualitativa, una investigación realizada del tipo correlacional, y la información tiene un proceso de estadística. Esta herramienta se realiza a 33 alumnos y recopila, analiza e interpreta información. Como conclusión el impacto de los juegos tradicionales en el rendimiento de los niños de inicial del centro educativo Apurímac 2021, su coeficiente de Spearman es igual a 0.512 , indicando una correlación positiva entre ambas variables. Se alienta a las instituciones a incluirlo en su plan de estudios, ya que se ha mostrado que tiene un efecto positivo en el desempeño de los estudiantes.

Enfoques teóricos Juego lúdico, del Tal como lo explica Duca (2008), el juego infantil coexiste como una actividad natural y espontánea de los niños, jugar no solo es divertido, su juego implica el desarrollo de habilidades sociales, de movimiento

y percepción, y del mundo que aprenden a través de sus experiencias críticas. Relacionado con. Divertido, los niños aprenden todo sobre el mundo que les rodea.

Piaget (1955) en su teoría del desarrollo por etapas supone estabilidad y avenencia de únicas funciones cognitivas relacionadas con un determinado nivel de desarrollo del niño. Asimismo, se diría que la teoría de Piaget divide el juego infantil en 4 etapas: Etapa de actividad física (desde el nacimiento hasta los 2 años). Período preoperatorio (2 a 6 años), la etapa activa o concreta (6 o 7 a 11 años) y la etapa formal de pensamiento activo (a partir de los 12 años), estas cuatro etapas sugieren que el teórico entiende el juego en relación con la mente del niño y se niega. Entonces, el juego y su mediación están entrelazados en toda la idea. Piaget señala que el juego es parte de la inteligencia del niño porque representa una asimilación funcional de la realidad según la etapa evolutiva de las personas. Según esta autora, el juego es fundamental ya que evidencia la relación del niño con el entorno a medida que se desarrolla (Fernández, 2015).

Según Bruner (2018) el juego para niños mejora el aprendizaje de los mismos. Por lo que, aconsejo "unirse al juego que los niños aprendieron". En un sentido similar, la teoría sociocultural de Vygotsky muestra que la psicología humana y la psicología infantil tienen orígenes sociales y estructuras intermedias, segundo, el desarrollo de los procesos mentales se expresa en actividades manifiestas, tercero, las actividades serán procesos cognitivos.

(Solovieva, 2014) en su teoría, propuso que el juego es una actividad orientadora a través de la cual se puede iniciar el desarrollo y control de los procesos mentales. Esto quiere decir que, según Vygotsky (1984), el juego será esencialmente el desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas con aspectos cognitivos como el pensamiento, la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, etc.

Gallardo et al. (2019) explica que la progresión cognitiva infantil de Vygotsky (2010) identifica tres conceptos clave: La zona de desarrollo proximal (DS) es la brecha entre el nivel de desarrollo real (NDR) y el nivel de desarrollo potencial (NDP). La NDR se definirá como la capacidad de actuación de los niños y niñas y es la habilidad auto adquirida que les permite resolver situaciones, mientras que la

NDP es la capacidad de los niños para afrontar mejor las situaciones bajo la guía de un adulto u otra persona. Para Vygotsky, la única educación adecuada hacia los niños en edad preescolar es la educación que promueve su desarrollo cognitivo. Esto significa que los niños y niñas de preescolar tengan un progreso cognitivo, se necesita un sujeto diferente, más competente, que juegue, facilite y proporcione lo necesario para crear y utilizar símbolos compatibles con su desarrollo espiritual.

Del mismo modo, Rivero et al. (2018) señala que los maestros de preescolar deben planificar conscientemente estrategias interesantes que requieran que los niños cuestionen el significado obtenido, mientras acompañan estas actividades con las pistas necesarias para apoyar el desarrollo cognitivo de los niños.

La teoría de los juegos lúdicos de Rubin et al (1983) citado por Sierp (2018) creían que había varios conceptos y teorías que apoyaban el uso de juego didáctico. La primera de estas teorías está relacionada con el exceso de energía (Sierp, 2018), que distrae a muchos estudiantes. Durante las lecciones y juegos, esta energía se libera para mejorar la concentración en la clase y desarrollarse de una manera divertida y cómoda (Hernández et al, 2021). Las otras tres teorías, relajación, práctica y resumen, están estrechamente relacionadas (Tastan et al., 2018). Esto se debe a que, si un alumno presenta un cuadro de estrés durante la clase, hay una pequeña posibilidad de que no se entienda la actividad de la clase o crear un clima entre los estudiantes poco confiables. (Montero, 2017)

Dimensiones del juego lúdico. Córdoba et al. (2017), asegura que se consideren como estrategias que permitan el desarrollo de habilidades del menor: en los juegos lúdicos sensoriales, juegos lúdicos de construcción, juegos lúdicos colaborativos. (Rohib et al., 2019).

Cuando se trata de juegos sensoriales lúdicos, se caracteriza por la posibilidad de formar todos los sentidos del practicante, no solo en el aula, sino también en los docentes debiendo enfatizar la práctica y el desarrollo constante (García et al., 2021), sin embargo, esto debe establecerse dentro de las primeras semanas de vida. Esto da ideas claras y precisas sobre dónde las relaciones de educación prenatal mejoran las características de detección de la resolución de problemas complejos en el contexto académico. (Ukobizada et al., 2021).

De igual forma, cuando se citan juegos de construcción de juguetes, no dependen de las características específicas que pueda tener un juguete en particular (Ramdani et al., 2020), sino de lo que se debe hacer, se afirma que tiene una relación directa. El mismo estudiante y el mismo maestro necesitan entender cómo hacer y operar este juguete y tener la imaginación para diversificar sus posibles usos. (Parviainem, 2019).

Como resultado, se evalúa y facilita el desarrollo de habilidades en función del potencial que tiene en términos de creatividad (Szabo, 2017). El juego lúdico colaborativo, por su parte, es el logro de metas estratégicas realizadas por el mismo maestro con el objetivo de desarrollar una serie de eventos significativos de comunicación (Risvanto y Aryani, 2017), de unión y confianza en sí mismo, suele complementarse con una serie de acciones de carácter pro social y social. Allí se puede reconocer el ego de los menores que deben ser redirigidos y controlados por el mismo maestro para promover el trabajo en equipo. (Rittle, 2017).

Además, este tipo de juego puede incluir la integración escolar. La integración escolar elimina las condiciones racionales o culturales basadas en la naturaleza de la comunicación, en el marco del control, basado en el diálogo humano. (Palinussa, 2017).

Además, desde la perspectiva de un juego lúdico de estrategia, se consideran herramientas de resolución de problemas y, en condiciones óptimas, pueden conducir a una comprensión clara de la activación del proceso y mejorar la capacidad de respuesta humana (Córdova et al. , 2017) está relacionado con la calidad de respuesta que pueden tener los menores, y no solo se considera determinante el grado de capacitación (Romano et al., 2021), sino también la experiencia o actitud de este, que puede tener en el propio juego, pero es un elemento altamente representativo e influyente en la capacidad de resolver el problema. (Caballero, 2021).

En un contexto similar, Froebel (1888) argumentó que en la educación infantil el juego es visto como una estrategia metodológica porque desde los inicios de la educación infantil se ha identificado el juego como un método de enseñanza a los niños. Así, Montessori (2015) un jugador como forma de considerar el

asesoramiento pedagógico para niños menores de 6 años. Del mismo modo, Decroly. (1983) argumentaron que la educación lúdica es esencial porque la creatividad de los niños puede nutrirse si se maneja adecuadamente. Moreno (2002) define: "Un juego placentero es necesario para una persona porque la concibe feliz, de otra manera no es un juego sino una obligación; también asegura que, si te obligan a jugar, nadie podrá divertirse".

Del mismo modo, Damián (2016) muestra que el juego enriquece el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, siempre que exista una participación adulta consciente, tratando de preservar en el discurso los actos de actuación en esta actividad lúdica. Bruno (2011) recuerda: Jugar tiene un gran impacto en el niño con respecto en su desarrollo integral en edad preescolar, ya que gracias a las actividades diferentes que realizan los niños pueden explorar su cuerpo y ganar confianza en sus movimientos. El juego puede comprenderse como la actividad fundamental para un niño, permitiéndole ser libre y disfrutar de lo que está haciendo en cada momento. A través del juego, los niños desarrollan y perfeccionan sus movimientos día a día (Pere,2012).

Enfoques teóricos de los aprendizajes significativos. En relación a los aspectos importantes de la variable en estudio son: Sapiencias anteriores. Tiene que ver con la idea que cada sujeto ostenta acumulado en su memoria, obtiene sus conocimientos previos de las prácticas que tuvo durante el lapso del período que siempre se atañe a la psicología cognoscitiva.

En este mismo contexto, Ausubel (2002) manifiesta que las ideas creativas o nuevas tiene que ver con los conocimientos cognitivos que tienen los infantes esto se origina cuando se concierne con las nuevas indagaciones y con las primeras que ya poseen al interactuar con el grupo, para constituir conocimientos significativos. Además, los elementos del aprendizaje significativo son para poder constituir la sabiduría en el desarrollo integral de los infantes.

Igualmente, Jhonson (2000) señala que el aprendizaje significativo, para ser asimilado de mejor manera por el estudiante debe facilitar la indagación de forma organizada y secuencial, logrando así la lógica del conocimiento. Es importante parametrar los propósitos, centralmente del aprendizaje. Es elemental emplear

mapas mentales que facilitan a esgrimir y direccionar la información hacia un aprendizaje apropiado, señalando lo importante que es el Juego para el Aprendizaje. Respectivamente el juego beneficia al estudiante en mantenerse activo y disfrutar de las actividades lúdicas y recreativas que les asiste a todos los infantes.

Los autores Ausubel (1976) y Coll et al. (2010) coinciden en que un enfoque constructivista del aprendizaje influye decisivamente en la enseñanza y que el aprendizaje es un proceso constructivo. Por lo que, el sujeto es quien toma la iniciativa.

Según Latorre (2017) el aprendizaje significativo es “aprendizaje que combina nuevos conocimientos con los conocimientos previos del aprendiz, haciendo posible que el aprendiz dé sentido a lo aprendido y lo aplique en el futuro a otras situaciones de la vida, lo cual se combina con los conceptos preexistentes del alumno y cuando se hacen proposiciones. Para los estudiantes, la estructura de su conocimiento es lo suficientemente clara, estable y diversa.

Del mismo modo, Carneros (2018) afirma que el aprendizaje significativo promueve el conocimiento donde los estudiantes comienzan seleccionando, recopilando y analizando la información adquirida a través del contenido de aprendizaje, vinculando a través de la información analizada con el conocimiento previo y la experiencia en la vida cotidiana. El aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que es relevante para el entorno socioeducativo del alumno y transforma el aprendizaje en conocimiento que puede utilizarse en una variedad de campos diferentes.

El aprendizaje a lo largo de la vida, de acuerdo a lo fundado por Belando (2017), es una comprensión global del aprendizaje, cuyos principios se basan en la estructura organizativa y el contenido del aprendizaje que asume que el currículo. Incluye todas las oportunidades de formación en cualquier campo del conocimiento. Al analizar el contenido establecido por los autores, se identificaron conexiones entre los conceptos de aprendizaje significativo y aprendizaje a lo largo de la vida. En ambos aspectos, los autores enfatizan que el aprendizaje es el resultado del conocimiento adquirido en cualquier momento de la vida. Por lo que, resulta que el

aprendizaje significativo no es solo un método de aprendizaje durante un período de tiempo, sino que se refuerza con sensatez basada en la experiencia previa de los educandos, mediante los cuales adquieren conocimiento a lo largo de la vida, hasta que se produce el aprendizaje.

Ausubel citado en San Feliciano (2019) Los principios necesarios para lograr un aprendizaje significativo del alumno son: combinación de conocimientos previos, aprendizaje ejemplar, profundidad de nuevos contenidos y conocimientos existentes. Proporcionar actividades que estimulen el interés de los estudiantes. Cuanto más interesados estén los estudiantes, más probable es que incorporen nuevos conocimientos en su marco conceptual. Crear un buen ambiente social donde los estudiantes confíen en sus profesores y actúen como guardaespaldas para que no se conviertan en un obstáculo para su aprendizaje. El papel principal del maestro es supervisar el proceso y actuar como facilitador en el proceso.

Ausubel (1976-2002) argumenta que la enseñanza es una ciencia importante que ha cambiado drásticamente al colocar a los estudiantes en el centro de la educación. Tienen un rango sustancial de enseñanza y aprendizaje en línea con los enfoques tectónicos y se sustentan en varios estudios presentados por investigadores como Carranza y Caldera (2016), quienes coinciden en que hay un vínculo claro entre el aprendizaje significativo, el constructivismo y la ingeniería de mediación. Este proceso de mediación lo realizan los docentes en un escenario social como es la escuela, y en este caso también la forma de hacerlo, plasmada en el contenido curricular, que facilita la construcción del conocimiento académico.

Los aspectos del aprendizaje válido, como la motivación, pueden garantizar que la magnitud del aprendizaje dependa aproximadamente de la fuerza del sesgo de aprendizaje crítico. La construcción del significado es intencional, es necesario encontrar vínculo entre el conocimiento antiguo y el conocimiento nuevo. Esta es una métrica muy especial, a menudo denominada comprensión de contenido. La enseñanza funcional es esencial en todo sentido. Dado a esto, si se activan estos métodos de inferencia, los estudiantes pueden encontrar una función de lo que han aprendido. La participación activa comienza cuando los estudiantes asumen de manera proactiva y trabajan con la información recibida. Está conectado por diferentes momentos de meditación del educando sobre su propio proceso:

analizar, evaluar, actuar, descubrir las dificultades y cómo resolverlas, y sacar conclusiones que le ayuden a afrontar otros retos académicos. (Castillo et al., 2006).

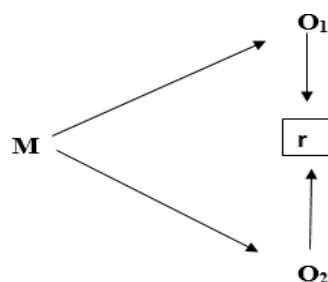
Dimensiones para el aprendizaje significativo. Motivación. Es decir: el motor. Esto es lo que te impulsa a la acción, la necesidad se dispara desde dentro, te proporciona los impulsos mentales y el esfuerzo que quieres poner en tu trabajo. (Sánchez 2008). La comprensión es el proceso consciente de aprender y procesar nuevas ideas, es el acto de participar en la acción de cualquier manera, intuitiva o conscientemente. La participación es impulsiva, inmediata, emocional y es un proceso de aprendizaje a medida que cambia la participación cognitiva. (Kold, 2017)

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación estuvo basada en un enfoque cuantitativo, paradigma positivista y de tipo básica, ya que estuvo encaminada a la evaluación de los aspectos de los hechos perceptibles o de similitudes que precisan los entes (CONCYTEC, 2018) y busco responder a una realidad problemática conceptual en la búsqueda viable para perdurar desarrollando los conocimientos de acuerdo a la relación que existe entre juego lúdico y aprendizajes significativos. Asimismo, se evaluó teniendo en cuenta la estadística inferencial y descriptiva. Se comprobó la hipótesis y los resultados, fueron registrados en tablas (Hernández y Mendoza, 2018).

La investigación fue no experimental correlacional simple, porque no manipulo intencional las variables y se aglomero información en un momento (Hernández & Mendoza, 2018). Se encuentra definido en el esquema siguiente:



Donde:

M: Estudiantes

O1: Variable Juego lúdico

O2: Variable Aprendizajes significativos

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Juego lúdico

Definición conceptual.

Duca (2008) señala que el juego infantil coexiste como la acción espontánea y natural de los infantes, jugar no solo es divertido, su juego implica el desarrollo de habilidades sociales, de movimiento y percepción, y del mundo que aprenden a través de sus experiencias críticas. Relacionado con. Divertido, los niños aprenden todo sobre el mundo que les rodea

Se operacionalizó la variable de estudio en razón de las siguientes dimensiones: juegos lúdicos sensoriales, juegos lúdicos de construcción, juegos lúdicos cooperativos; Dichas variables estarán centradas en el nivel valorativo ordinal, a partir del estudio del cuestionario adecuado. Se considerará en anexos la matriz de la operacionalización de la variable.

Variable 2: Aprendizajes significativos

Definición conceptual

Carneros (2018) afirma que el aprendizaje significativo promueve el conocimiento donde los estudiantes comienzan seleccionando, recopilando y analizando la información adquirida a través del contenido de aprendizaje, vinculando a través de la información analizada con el conocimiento previo y la experiencia en la vida cotidiana. El aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que es relevante para el entorno socioeducativo del alumno y transforma el aprendizaje en conocimiento que puede utilizarse en una variedad de campos diferentes.

Definición operacional

Se operacionalizó la variable de estudio en razón de las siguientes

dimensiones: Motivación, comprensión y participación, que serán medidas en escala valorativa ordinal, para lo cual se aplicó el cuestionario pertinente. Dichas variables estuvieron centradas en el nivel valorativo ordinal, a partir del estudio del instrumento adecuado. Se consideró en anexos la matriz de la operacionalización de la variable

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población. Son todos aquellos individuos que instan similares características en un contexto., en el estudio se involucró a 24 niños 3 años del nivel inicial del Centro educativo N^o 1502, Nueva Sullana. (Hernández y Mendoza,2018)., Por lo tanto, se trabajó con toda la población.

Tabla 1

Población: Niñas y niños de 3 años de la I.E.1502

Aula	Niñas	Niños	Total
3 años	11	13	24
Total	11	13	24

Nota: Nómina de matrícula año lectivo 2022

Del mismo modo, se tiene en cuenta los criterios de inclusión:

a) Razones operacionales: Se tomaron en cuenta alumnos que desean interesarse de forma consciente en la ejecución del instrumento

b) Razones de contenido: todos los alumnos de 3 años de edad

Criterio de exclusión:

a) Por razones operacionales: Se excluyó a los alumnos que no son de 3 años

b) Por razones de contenido del estudio: Se exceptúo a los alumnos que no son de inicial

Unidad de análisis: 24 niños de 3 años.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica.

Se empleó la observación como técnica, esto le permite obtener información real sobre el grupo de investigación y evaluar la relevancia del problema posterior. Sánchez (2018) contiene un conjunto de procesos y reglas destinados a una comunicación precisa con fines de investigación.

3.4.2 Instrumentos.

La guía de observación es el instrumento, con el cual se recopiló la información, estructurado por un abanico de reactivos sobre las variables de investigación (Hernández y Mendoza, 2018). La información recolectada fue muy esencial y trascendente. La guía de observación fue coherente, adecuado y congruente con el problema de estudio y está compuesto de 15 ítems por cada variable de investigación

Ficha técnica de instrumento 1:

Nombre: Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N^o 1502, Nueva Sullana

Autor:

Dimensiones: juegos lúdicos sensoriales, juegos lúdicos de construcción, juegos lúdicos cooperativos

Baremos:

Bajo 15-35

Medio 36-55

Alto 56-75

Ficha técnica de instrumento 2:

Nombre: Aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N^o 1502, Nueva Sullana

Autor:

Dimensiones: Motivación, comprensión y participación

Baremos:

Bajo 15-35

Medio 36-55

Alto 56-75

3.4.3 Validez y confiabilidad

Se eligió a 3 profesionales expertos con grado de doctor o maestro, que garantizo que la revisión y evaluación de las pautas de observación hacia uno y otro variables de disertación precisen el objeto que se busca estimar, manifestando su juicio sobre el acomodamiento del instrumento, la opinión de los jueces garantiza el cumplimiento del propósito definido de reconocimiento de variables a partir de un marco teórico, que se gestionó de forma operativa, instancia en la que se determinó que el juego lúdico incluye 4 dimensiones y 8 indicadores, en tanto que los aprendizajes significativos, 3 dimensiones y 6 indicadores.

La Confiabilidad se determinó empleando el Software SPSS para obtener el Alfa de Cronbach, mayor a 0,8; por lo que evidenció un nivel alto. Los valores se obtuvieron del instrumento después del desarrollo de la prueba piloto en una muestra de 10 niños.

La vigente tesis se desarrolló en 2 fases generales: 1. Elección del organismo, lo cual se solicitó la autorización ante la entidad correspondiente donde se desarrollará el trabajo y el cuestionario que se les aplico a los colaboradores.

Además, se recopiló la información, mediante la herramienta conveniente, en cuyo contexto, después de tramitada la autorización adecuada se produjo la subsiguiente realización de los cuestionarios a la muestra seleccionada. La ejecución de los cuestionarios tránsito a cuenta de la investigadora, teniendo en cuenta indicadores para cada dimensión y situando las deducciones en categorías de bajo, medio y alto para cada variable y dimensiones correspondientes.

Sabiendo que las variables experimentaron ajustes en torno a las dimensiones e indicadores, coincidiendo con la participación de la investigadora, asesor de tesis y los 3 especialistas el proceso de estudio, como los conceptos teóricos y la verificación adecuada de los cuestionarios.

Igualmente, los resultados alcanzados esgrimieron para el proceso de la discusión verificando teorías y resultados con los trabajos previos. Así ayudo a la concepción de las conclusiones y sugerencias acertadas.

3.5. Métodos de análisis de datos

La investigación persiguió los sucesivos pasos en relación a las metodologías de procesamiento y análisis de datos:

Experiencias previas

Pruebas de normalidad: Dicha investigación requirió de una observación de normalidad empleando la prueba de Shapiro–Wilk conforme al número de evaluados. Concluyendo, serán establecidos asumiendo la cantidad de sujetos que participarán en la unidad de análisis, buscando identificar si la data es normal o no normal; y seguir con los procedimientos estadísticos idóneos.

Generación de datos: En base a la data recogida para el juego lúdico y aprendizajes significativos se construyó una base de datos empleando el software Microsoft Excel y para el procesamiento, el Programa Estadístico SPSS

Pruebas finales

Herramientas Estadísticas: En relación al tipo de estudio y los objetivos planteados se emplearon estadísticos de correlación, tomando en consideración para el establecimiento de la correlación, el “rho” de Spearman,

Tipo de análisis: El análisis es bidimensional y cuantitativo en ese enfoque. Esto se debe a que el diseño de la investigación es consistente con la investigación bajo el paradigma positivista y las metodologías cuantitativas en el nivel de descripción de correlación simple.

Visualización de datos: Los resultados se registran correctamente en las tablas obtenidas por el software y el programa utilizado y se muestran de acuerdo con las dimensiones trabajadas.

Análisis e interpretación de datos: Dependiendo del tipo de estudio de correlación, se realiza un proceso estadístico de correlación simple para lograr los objetivos propuestos y contrastar las hipótesis correspondientes.

3.6. Aspectos éticos

El estudio se desarrolló al amparo del respeto irrestricto a los colaboradores sobre la base a los criterios facultativos, guardando el anonimato de los participantes. Además, se identificaron la autoría científica del pleno de saberes y se citarán de manera parcial o total cada una de las fuentes de datos que se tomaron en cuenta en el contexto problemático y el enfoque teórico de la pesquisa.

Además, las deducciones cuando se tabulen, lo cual es consistente con el juicio de inalterabilidad; de igual forma, estos resultados son comunicados a las instituciones con el propósito de engrandecer el quehacer de las actividades y su desempeño acorde con el principio de beneficencia. Asimismo, de acuerdo a lo establecido por la UCV al respecto, es necesario respetar absolutamente a los autores de los estudios revisados por pares en un intento de evitar el plagio, ante ello, en cualquier caso, el responsable del estudio se sujetó a la entidad formal ética para las acciones sancionadoras correspondientes durante si la investigación lindara con la falsedad. Se respetó los principios éticos de la UCV y de la organización que posibilitó la investigación.

IV. RESULTADOS

Nivel descriptivo

Tabla 2

Nivel de Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N° 1502, Nueva Sullana

Nivel	F	%
Bajo	10	41.67
Medio	11	45.83
Alto	3	12.50
Total	24	100.00

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

Análisis

Se observa que un 45.83% de los niños de 3 años del nivel inicial del centro educativo perciben en un nivel medio de juego lúdico, mientras que solo el 12.5% consideran estar en un nivel alto.

Interpretación

Los niños de 3 años de educación inicial no están concentrándose en la clase como se debería, el exceso de energía distrae a los niños, y los docentes no están tomando acciones y planificando lecciones en clase.

Tabla 3

Dimensiones de Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N° 1502, Nueva Sullana

Nivel	Juego lúdico sensorial		Juego lúdico de construcción		Juego lúdico cooperativo	
	F	%	f	%	f	%
Bajo	11	45.83	8	33.33	9	37.50
Medio	12	50.00	14	58.33	12	50.00
Alto	1	4.17	2	8.33	3	12.50
Total	24	100.00	24	100.00	24	100.00

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

Análisis

Se observa que un 50% de los niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo perciben en un nivel medio de juego lúdico sensorial, además, el 58.33% los niños de 3 años perciben en un nivel regular de juego lúdico de construcción, de la misma manera el 50% de los niños considera estar de igual manera en un nivel medio del juego lúdico cooperativo.

Interpretación

La mayoría de niños de 3 años del nivel inicial, no se centran en diversificar su imaginación para resolver problemas del propio juego, sienten una obligación al realizar estas actividades, por ende, el docente no está tomando atención a ello, la falta de estrategias y capacidades deja de lado la educación lúdica, los niños pueden nutrirse en estas dimensiones en un juego, siempre y cuando son orientados correctamente por sus docentes.

Tabla 4

Nivel de aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N° 1502, Nueva Sullana

Nivel	f	%
Bajo	8	33.33
Medio	10	41.67
Alto	6	25.00
Total	24	100.00

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

Figura 1

Distribución porcentual de aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del centro educativo NO 1502, Nueva Sullana

Análisis

Se observa que un 41.67% de los niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo perciben en un nivel medio del aprendizaje significativo, mientras que el 25% solo perciben un nivel alto.

Interpretación

Los niños de 3 años del nivel inicial del centro educativo, tienen problemas de aprendizaje para recopilar y analizar la información adquirida de un contenido, ya que los docentes no ponen énfasis en este tema, proporcionando actividades que estimulen el interés de los estudiantes para facilitar el proceso.

Tabla 5

Dimensiones de aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N° 1502, Nueva Sullana

Nivel	Motivación		Comprensión		Participación	
	F	%	f	%	f	%
Bajo	10	41.67	7	29.17	8	33.33
Medio	13	54.17	14	58.33	12	50.00
Alto	1	4.17	3	12.50	4	16.67
Total	24	100.00	24	100.00	24	100.00

Nota: De acuerdo al cuestionario elaborado

Análisis

Se observa que un 54.17% de los niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo perciben en un nivel medio de motivación, además, el 58.33% los niños de 3 años perciben en un nivel medio de comprensión, de la misma manera el 50% de los niños considera estar de igual manera en un nivel medio de su participación.

Interpretación

La mayoría de niños de 3 años del nivel inicial, no sienten la necesidad de aprender y procesar nuevas ideas, con una participación menos impulsiva de forma mediata demostrando poca emoción en sus intervenciones en función de lo aprendido; ya que el docente no está activando los métodos de enseñanza para mejorar su aprendizaje en cada niño.

Prueba de normalidad

Tabla 6

Nivel entre Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Juego lúdico	,918	24	,054
Aprendizajes significativos	,907	24	,031
Juegos lúdicos sensoriales	,911	24	,038,
Juegos lúdicos de construcción	,920	24	,058
Juegos lúdicos cooperativos	,945	24	,211

De acuerdo a los criterios estadísticos de la información se realizó la prueba de Shapiro -Wilk ya que contiene menos de 24 estudiantes como muestra; además de ello su nivel de significancia es menor de 0,05 por ello se consideró la prueba no paramétrica de Rho Spearman.

Objetivo general.

Tabla 7

Nivel de relación entre Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

			Juego lúdico	Aprendizaje e significativo
Rho de Spearman	Juego lúdico	Coeficiente de correlación	1,000	,963**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	24	24
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,963**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		24	24	

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

En los resultados demostrados a continuación, detalla que, el coeficiente de correlación es de 0,963 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una

relación alta y positiva por lo tanto si existe relación entre el juego lúdico y el aprendizaje significativo del niño.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H₁: Existe relación positiva y significativa entre el Juego lúdico y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del centro educativo N° 1502, Nueva Sullana.

De acuerdo a la información recolectada, se encontró que el nivel de significancia $p = 0,000$ es menor que $0,05$; por lo tanto, se deduce que se acepta la hipótesis alterna; existiendo una relación significativa entre las variables mencionadas.

Objetivo 1

Tabla 8

Nivel entre la dimensión Juego lúdico sensorial y los aprendizajes significativos en niños de 3 años

			Juego lúdico sensorial	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego lúdico sensorial	Coeficiente de correlación	1,000	,941**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	24	24
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,941**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	24	24

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

En los resultados demostrados a continuación, detalla que, el coeficiente de correlación es de 0,941 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo tanto si existe relación entre Juego lúdico sensorial y los aprendizajes significativos.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis específica 1

H₁: Existe relación significativa entre el juego lúdico sensorial y los aprendizajes significativos en niños de 3 años.

De acuerdo a la información recolectada, se encontró que el nivel de significancia $p = 0,000$ es menor que $0,05$; por lo tanto, se deduce que se acepta la hipótesis alterna; existiendo una relación significativa entre la dimensión y la variable de estudio.

Objetivo 2

Tabla 9

Nivel entre dimensión juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos en niños de 3 años

			Juego lúdico de construcción n	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego lúdico de construcción	Coefficiente de correlación	1,000	,896**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	24	24
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,896**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	24	24

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

En los resultados demostrados a continuación, detalla que, el coeficiente de correlación es de $0,896$ y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo tanto si existe relación entre Juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis específica 2

H₁: Existe relación significativa entre el juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos en niños de 3 años, Nueva Sullana

De acuerdo a la información recolectada, se encontró que el nivel de significancia $p = 0,000$ es menor que $0,05$; por lo tanto, se deduce que se acepta la hipótesis alterna; existiendo una relación significativa entre la dimensión y la variable.

Objetivo 3.

Tabla 10

Nivel entre dimensión Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes significativos en niños de 3 años

			Juego lúdico de cooperativo	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juego lúdico cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,949**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	24	24
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,949**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	24	24

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

En los resultados demostrados a continuación, detalla que, el coeficiente de correlación es de $0,949$ y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo tanto si existe relación entre Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes significativos.

Contrastación de hipótesis

Hipótesis específica 3

H₁: Existe relación significativa entre el Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana

De acuerdo a la información recolectada, se encontró que el nivel de significancia $p = 0,000$ es menor que $0,05$; por lo tanto, se deduce que se acepta la hipótesis alterna y rechaza la hipótesis nula; existiendo una relación significativa entre la dimensión y la variable.

V.DISCUSIÓN

En la presente estudio se ha recolectado los datos para analizar y lograr resultados de una posible problemática con la finalidad de aportar recomendaciones, luego de analizar estos resultados se realiza un contraste con antecedentes de investigaciones similares al estudio que puedan contribuir a la información, todo ello respondido de acuerdo a los objetivos planteados, tal como el objetivo general siendo el juego lúdico se relaciona el aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial, el coeficiente de correlación es de 0,963 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo se deduce que se acepta la hipótesis alterna; existiendo una relación significativa entre las variables, estos resultados encontrados son concordantes con la investigación de A nivel nacional, Condori (2022). El propósito de este estudio de juego tradicional y aprendizaje significativo fue determinar la importancia del juego tradicional en la mejora del aprendizaje significativo en infantes de las escuelas primarias de Melgar de Puno. La investigación se lleva a cabo utilizando métodos cuantitativos y aplicados, utilizando inferencia hipotética y diseño de correlación no empírico y Coronado (2021) El propósito de esta investigación es plantear un plan de juego interesante que se enfocará en las instituciones educativas para niños del Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo, 2020. Este estudio es una especie de estudio modelo, la descripción no es experimental y se trabaja con una población de 70 niños, diferente de la línea de base. La recolección de datos se utilizaron técnicas y herramientas como cuestionarios y escala Likert que miden tres dimensiones: activo voluntario, activo involuntario y pasivo, validez y confiabilidad antes de su uso. Después de validar el dispositivo, se verificó la confiabilidad de la prueba piloto, con un valor de alfa de Cronbach de 0,811415, que se caracteriza por una alta confiabilidad. Luego se diseña un programa regular de juegos y se comunica la efectividad del bosquejo. Los resultados que se obtuvieron demuestran la importancia del juego por el juego como estrategia metodológica para aumentar la atención de las educadoras del Instituto de Educación Infantil Divina Misericordia-Chiclayo. En general, los juegos divertidos pueden optimar la atención de los niños en el aprendizaje y Carranza (2017). El trabajo actual se basa en la formulación de problemas que identifican la tecnología como un paradigma para el cambio

educativo, ignorando que, si no se utiliza una pedagogía planificada y estructurada, los resultados pueden ser contraproducentes. El propósito del estudio es: comprender y analizar las ideas de los alumnos sobre el aprendizaje relevante adquirido a través de cursos basados en tecnología y examinar las opiniones de los académicos sobre las estrategias de aprendizaje basadas en tecnología, todo en un modelo híbrido. El método es cualitativo y los resultados evidencian la falta de creatividad y retroalimentación de los docentes es un factor que frena el aprendizaje de los estudiantes. Finalmente, recomendamos que dicha investigación continúe integrando modelos educativos, estrategias de enseñanza, mediación tecnológica y aprendizaje significativo.

El objetivo específico uno siendo el juego lúdico sensorial se relaciona el aprendizaje significativo en niños de 3 años del nivel inicial, con el coeficiente de correlación es de 0,941 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo se deduce que se acepta la hipótesis alterna; existiendo una relación significativa entre las variables, estos resultados encontrados son concordantes con la investigación de Aguagallo (2019) Estoy seguro de que este divertido juego ayudará a los alumnos a desarrollar la motricidad gruesa tanto en niños como en niñas. Los tipos de investigación son proyectos descriptivos y correlacionados. La población es de 30 estudiantes de primaria y el tamaño de la muestra es de 15 estudiantes. Los investigadores utilizan encuestas como técnica y cuestionarios como herramienta. Se encuentra que la tasa dominante de juegos gratuitos es del 60 % y la tasa general de deportes es dominante del 77 %. También encontraron que había una relación significativa entre ambas variables. Prueba de que, si la publicidad de juegos divertidos viene de los chicos del IE Ismael Pérez Pazmiño, Ecuador, aporta Ramos (2018). Trabajo con 25 niños utilizando una prueba validada por profesionales expertos. El estudio fue aplicado, señalado como resultados que las estrategias lúdicas han mejorado el aprendizaje significativo en los niños, igualmente los niños asimilan por recepción, por descubrimiento haciendo su aprendizaje más significativo. La investigación realizó 7 talleres de aprendizaje de manera virtual mediante la Estrategia Aprendo en Casa, beneficiándose del aprendizaje con aspectos de aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje significativo.

El objetivo específico dos siendo el juego lúdico de construcción se relaciona el aprendizaje significativo en niños de 3 años del nivel inicial, con el coeficiente de correlación es de 0,896 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo se deduce que se acepta la hipótesis alterna; existiendo una relación significativa entre las variables, estos resultados encontrados son concordantes con la investigación de Baque (2021) El aprendizaje es un conjunto de conocimientos que se adquieren a lo largo de nuestra vida son parte primordial del capital cultural que se aporta a la sociedad. El deber del maestro es uno de los grandes retos a los que atraviesan en el desarrollo del país, porque una sociedad educada es una sociedad productiva. En ese contexto, se enfatiza la importancia de utilizar métodos pedagógicos que permitan la innovación en el proceso de enseñanza. El aprendizaje significativo se considera un método para mejorar el aprendizaje. Esta investigación es parte de un proyecto de investigación que explora cómo importa el aprendizaje y su aplicación mediante las estrategias de enseñanza para innovar la enseñanza y mejorar el aprendizaje. Este artículo presenta una investigación descriptiva de la literatura que destaca la importancia del aprendizaje significativo para lograr re

sultados significativos para los alumnos, así mismo Monge et al. (2019) explicó en su investigación sobre las implicaciones de los juegos, no solo mejoran la función cerebral sino también la estructura cerebral y promueve lo que se conoce como función ejecutiva. Encontró que los padres deben fomentar el juego con sus hijos desde el nacimiento, explicar la importancia del juego y guiar de acuerdo con la edad del niño las habilidades adquiridas, y alentar a los maestros de preescolar siempre que sea posible, enfatizando la importancia del juego.

El objetivo específico tres siendo el juego lúdico cooperativo se relaciona el aprendizaje significativo en niños de 3 años del nivel inicial, con el coeficiente de correlación es de 0,949 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva por lo se deduce que se acepta la hipótesis alterna; existiendo una relación significativa entre las variables, estos resultados encontrados son concordantes con la investigación de Albornoz (2019) comentó en su investigación que jugar para los niños en edad preescolar determina un lenguaje natural y apertura en la vida de los niños, ayudándolos a expresar libremente sus

sentimientos y emociones, además de conectar con el entorno de amigos y adultos construyendo relaciones entre ellos. Las actividades de juego también promueven el desarrollo de la mente creativa de un niño porque le permiten desarrollar relaciones con una variedad de situaciones y materiales que tiene a mano. Desde esta perspectiva, se plantea la importancia del juego para el desarrollo creativo de los niños en las primeras etapas de la escuela Benjamín Carrión, la población es de 25 niños, 8 docentes y 25 padres que forman parte la comunidad escolar. La técnica de recopilación es la entrevista, y las herramientas son los cuestionarios de opción múltiple y las fichas de observación. En base a los resultados que se obtuvieron, se espera que se incrementen las sensibilidades de diversos factores educativos relacionados con los niños para brindar un espacio de cuidado y facilitar el desarrollo del infante, desarrollar su creatividad y permitirle expresar plenamente su imaginación, también Sánchez et al. (2020) en un estudio en Costa Rica, afirma que el juego es representativo para los alumnos pequeños. En el mismo sentido teórico, el juego es la actividad instructiva, ello perturba la estructura de sus funciones mentales básicas y motrices de los menores. Para lograr este progreso, es necesario facilitar y proporcionar las señales o herramientas adecuadas para la mediación de otro jugador más capaz en el juego. Los métodos cualitativos se derivan del modelo explicativo del estudio de caso. Se registraron en diarios de campo las observaciones realizadas con los niños y niñas en el aula, así como entrevistas semiestructuradas a directores y jefes de dependencias. Por otra parte, si bien los docentes entrevistados describieron el juego infantil como un método de enseñanza en la práctica cotidiana, en realidad, el rígido horario de trabajo colocó esta actividad al margen del trabajo del docente. El personal debe reconocer los juegos de roles esenciales en la educación holística de los niños en edad preescolar y reflejar esto en actividades de juego bien dirigidas y programas de trabajo flexibles que fomenten el uso significativo de los signos y por último Santi (2019). El desarrollo holístico ocurre a lo largo de la vida de una persona, cuyas habilidades y destrezas se ven potenciadas por diversos motivos. Desde que nacen hasta antes de los 7 años se denomina etapa de desarrollo integral de los niños. Por otro lado, la educación inicial es el proceso de enseñanza y aprendizaje entre los 2 y 5 años de edad. A esta edad se consolidan y completan las habilidades y destrezas cognitivas, motrices y psicosociales. Durante varios años, la gente trató de

diferenciar el desarrollo infantil de la educación temprana, pero los dos procesos están interrelacionados, estos trámites están incorporados en la legislación nacional, pero el estado no los considera obligatorios y algunas familias no entienden lo que realmente significan. Este documento pretende demostrar la necesidad de reforzar las políticas públicas para incrementar la cobertura y el acceso a los servicios de desarrollo y educación en la primera infancia para mejorar las condiciones de vida de los niños de 0 a 5 años. Por lo que, los aspectos de teoría y estadística están ordenados para mostrar el progreso realizado en los últimos 12 años. Se reconoce que el desarrollo humano empieza en la concepción y sigue a lo largo de la vida, donde se producen cambios bajo la influencia de la calidad del estímulo para el desarrollo del individuo, de ahí la importancia positiva de la intervención humana temprana.

En la institución educativa es un espacio donde las personas hacen amigos y compañeros, porque no se limita a aulas, pizarrones, salas, horarios, exámenes, conceptos, etc. Por eso, en un centro educativo con personas que trabajan, estudia, se divierte, se conoce, se quiere y se valora, ese es el espacio para asegurar el progreso de los niños, según el método de educación básica eficaz. aplica las normas con el fin de lograr los objetivos de convivencia, respeto y tolerancia, entre todos los que integran la comunidad escolar. Por lo tanto, es fundamental reconocer la ecología social y familiar de los infantes a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje y socialización para comprender y lograr los resultados de aprendizaje correctos.

VI.CONCLUSIONES

1.Primer conclusión. El objetivo general, el juego lúdico si se relaciona con los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N0 1502, Nueva Sullana, el coeficiente de correlación es de 0,963 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva, por ello, se deduce que se acepta la hipótesis alterna existiendo una relación significativa

2. Segunda conclusión. El juego lúdico sensorial si se relaciona con los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N0 1502, Nueva Sullana, el coeficiente de correlación es de 0,941 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva, por ello, se deduce que se acepta la hipótesis alterna existiendo una relacion significativa.

3. Tercera conclusión El juego lúdico de construcción si se relaciona con los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N0 1502, Nueva Sullana, el coeficiente de correlación es de 0,896 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva, por ello, se deduce que se acepta la hipótesis alterna existiendo una relacion significativa.

4. Cuarta conclusión. El juego lúdico cooperativo si se relaciona con los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial del Centro Educativo N0 1502, Nueva Sullana, el coeficiente de correlación es de 0,949 y de acuerdo a la formulación estadística presenta una relación alta y positiva, por ello, se deduce que se acepta la hipótesis alterna existiendo una relacion significativa.

VII.RECOMENDACIONES

2.Al Director de la institución educativa, se recomienda, planificar talleres de capacitación a los docentes con profesionales preparados para que utilicen el juego como estrategia en la enseñanza y puedan construir aprendizajes significativos en la mejora de la calidad educativa.

2. Al coordinador promover la participación de los profesores en los cursos de capacitación para lograr enseñanzas adecuados en beneficio del aprendizaje de los alumnos en el Centro educativo.

3. A los docentes poner en práctica el desarrollo del aprendizaje significativo en las aulas del nivel inicial porque deben ser desarrolladas mediante el juego como estrategia que permite el desarrollo de las habilidades de los niños con menos recurso y en menor tiempo.

4.En las sesiones de aprendizaje debe ser incluido el juego como estrategia lúdica para la construcción de herramientas en los niños del nivel inicial.

REFERENCIAS

- Albornoz, E. (2019). Games and the development of creativity in children of the initial level at Benjamin Carrión school. *Conrado*, 15(66). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209.
- Aguagallo, N. (2019). *Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito*. [Tesis Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38534>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Ediciones Paidós Iberoamerica, S.A. https://issuu.com/luisorbegoso/docs/ausubel_-_adquisicion_y_retencion_d
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas. https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC_INST:56UDC_INST&isFrbr=true&tab=Everything&docid=alma991002665249703936&context=L&search_scope=MyInst_and_CI&lang=es
- Baque, G. (2021). Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning. *Con*, 6(5). <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EIAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035.pdf>
- Barzola, V., Bolívar, O. & Navarrete, Y. (2020). Impact of reading comprehension on research attitudes in Higher Education students. *Revista Médica Superior*, 34(4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412020000400013
- Belando, M. (2017). Aprendizaje a lo largo de la vida. *Revista Iberoamericana de Educación*, 75, 219-234. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie75a11.pdf>

- Bruner, H. (2018). The family and its influence on school coexistence. *Revista Universidad y Sociedad*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202019000500140.
- Bruno H. (2011). *Importancia de la lúdica en la infancia*. Editorial Infancia.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/14129/A%C3%B1amuro_Apaza_Erick_Rolando.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carranza, M. (2017). Significant teaching and learning in a blended learning: perceptions of teachers and students. *Rev. Iberoam. Investig. Desarro. Guadalajara Educ*, 8(15). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000200898.
- Castillo, C., Yahuita, J., & Garabito, R., (2006). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. *La Paz*, 51(1), 96-101.
http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762006000100015&lng=es&nrm=iso
- Carneros, P. (2018). Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos. *Psicología y Mente*, 6(5), 75-86.
 file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-EIAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035.pdf
- Cadenas, Y. (2018). *Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa "Virgen del Rosario" Huacho*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/13482/Cadenas_RYC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caballero, G. (2021). Playful activities for learning. *Revista de Conocimiento*, 57(21), 861 – 878. file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaEIAprendizaje-7926973.pdf

- Coronado, M. (2021). *Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa "Señor de la Divina Misericordia-Chiclayo*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59548/Coronado_LME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Coll, C. (2010). *Enseñar y aprender en el mundo actual: desafíos y encrucijadas. Pensamiento Iberoamericano*, 7, 47-66. http://www.educacionysociedad.org/images/img_noticias/docu4e92a454ee178_10102011_452am.pdf
- Cole, M., Steiner, J., Scribner, S. & Souberman, E. Eds. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. American psychological association. <https://psycnet.apa.org/record/1979-28227-000>
- Condori, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81170/Condori_YM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Córdova, E.; Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de Ensayos*, 32(1), 1 – 12. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- CONCYTEC (2018). *La Metodología: Consejo Nacional de Cultura y Artes*. <http://resoluciones.concytec.gob.pe/subidos/sintesis/RP-214-2018-CONCYTEC-P.pdf>
- Cuellar, H. (2022). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80723/Cuellar_BH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Damián (2016). *Teorías del juego como recurso educativo*. Conferencia llevada a cabo en el IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6824?show=full>
- Duca, N. (2008). *Juego en el Nivel Inicial*. Rey Naranja Editores. <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial.pdf>
- Decroly, O. (1983). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata. <https://books.google.com.cu/books?id=5iW91Pjul04C>
- Fernández, D. (2015). *Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana*. Docplayer. <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>
- Gamal, Y., Salazar, C., Guzmán, C., & Narvaez, L. (2018). Impact of the School Coexistence on Academic Performance according to Perception of Typically Developing and Special Educational Needs Students. *Propósitos y representaciones*, 6(1). http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992018000100006
- Gaeta, M., Otero, V., Vegab, M. & Gómez, M. (2020). School life problems from the perspective of secondary education students. *Estudios pedagógicos*. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v46n2/0718-0705-estped-46-02-341.pdf>.
- Gallardo, J., García, I. & Vázquez, P. (2019). Análisis das principais teorias do jogo no campo educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12186. <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>.
- García, J.; Álvez, A.; Luque, M. & Matas, A. (2021). The Moderating Role of Mathematical Skill Level when Using Curricular Methods to Learn Multiplication Tables. *Revista de Psicología Educativa*, 27 (2), 123 – 133. https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/1135_755X_psed_27_2_0123.pdf

- Gutiérrez, J., Gutiérrez, C., & Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 37-46. http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Hernández, C.; Méndez, J. y Jaimes, L. (2021). Working memory and mathematical skills in elementary school students. *Revista científica*, 40 (1), 63 – 73. <http://www.scielo.org.co/pdf/cient/n40/2344-8350-cient-40-63.pdf>
- Hernández y Mendoza, (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Educación. <https://virtual.cuautilan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Jonshon, J. (2000). La educación y atención integral para el desarrollo de la niñez menor de 3 años en costa rica. *Actualidades investigativas en educación*, 16(1). https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032016000100018
- Kold (2017). Inventario de Estilos de Aprendizaje en Jornadas de Conferencias sobre Orientación Vocacional. *UDLA-Cuatro estilos de aprendizaje de Kolb*. www.jlgcue.es.
- Latorre, M. (2017). Aprendizaje Significativo y Funcional. *Universidad Champagnat*. <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>
- Meneses, M & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación. *Revista educación*, 25(2). <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.
- Monge. M., Méndez. M., Hernández, M., Quintana. C., & Presa, E. (2019). The importance of playing for children. *Canarias Pediátrica*, 43 (1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>.

- Montessori, M. (2015). *Método Montessori*. Fundación Argentina María Montessori. <http://www.fundacionmontessori.org/Metodo-Montessori.htm>
- Moreno, D. (2002). *Juegos: Tipos de juego*. Editorial Pirámide. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46605/Canta_CGT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mercader, J.; Herrero, J. y Siegenthaler, R. (2017). Influencia de las habilidades matemáticas básicas en el rendimiento posterior. *Revista de Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 243 – 252. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853365025.pdf>
- Parviainen, P. (2019). The Development of Early Mathematical Skills – A Theoretical Framework for a Holistic Model. *Revista de Journal of Early Childhood Education Research*, 8(1), 162 – 191. <https://jecer.org/fin/wp-content/uploads/2019/10/Parviainen-issue8-1.pdf>
- Palinussa, A. (2017). Students' Critical Mathematical Thinking Skills and 51 Character: Experiments for Junior High School Students through Realistic Mathematics Education Culture-Based. *Revista de Journal on Mathematics Education*, 4(1), 75 – 94. https://www.researchgate.net/publication/312926592_Students'_Critical_Mathematical_Thinking_Skills_and_CharacterExperiments_for_Junior_High_School_Students_through_Realistic_Mathematics_Education_Culture-Based
- Peredo, R. (2019). Orientaciones epistemológicas Vigotskianas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil. *Revista de investigación psicológica*, (21), 89-106. <https://bit.ly/2XgGqU0>
- Pere, P. (2012). *Juego o Lúdica. Importancia*. Editorial Colombia Infantes. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16531/MOTRICIDAD_FINA_%20RAMIREZ_VELA_DIANA.pdf?sequence=1
- Piaget, J. (1955). *Psicología de la Inteligencia*. Editorial Psique. <https://es.scribd.com/doc/237939590/Piaget-Jean-Psicologia-de-La-Inteligencia-1947-Editorial-Psique-lav>

- Ramdani, R., Hanurawan, F., Ramli, M., Lasan, B. & Afdal, A. (2020). Development and Validation of Indonesian Academic Resilience Scale Using Rasch Models. *International Journal of Instruction*, 14(1), 105– 120. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1282137>
- Ramos, L. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa año*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50882/Ramos_SLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ríos, J. & Cardona, V. (2016). Procesos de aprendizaje en niños de 6 a 10 años de edad con antecedente de nacimiento prematuro. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 1071-1085. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v14n2/v14n2a14.pdf>.
- Riswanto, A. & Aryani, S. (2017). Learning motivation and student 52 achievement: description analysis and relationships both. *The International Journal of Counseling and Education*, 2(1), 42. https://www.researchgate.net/publication/317507780_Learning_motivation_and_student_achievement_description_analysis_and_relationships_both
- Rivero, M., Cuenca, M., Montejo, M., & Vasallo, M. (2018). La investigación educativa desde una perspectiva históricocultural. *Revista Pedagogía Universitaria*, 23(1), 83-94. http://cvi.mes.edu.cu/peduniv/index.php/peduniv/article/view/767/_1
- Rittle, B. (2017). Developing Mathematics Knowledge. *Revista de Child Development Perspectives*, 11(3), 31 – 39. https://www.researchgate.net/publication/314230137_Developing_Mathematics_Knowledg
- Robbins, A., Kaye, E. & Catling, J. (2018). Predictors of Student Resilience in Higher Education. *Psychology Teaching Review*, 24(1), 44–52. <https://research.birmingham.ac.uk/en/publications/predictors-of-student-resilience-in-higher-education>

- Romano, L., Angelini, G., Consiglio, P. & Fiorilli, C. (2021). The mediating role of perceived teacher emotional support. *European Journal of Investigation in Health*, 11(2), 334–344. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8314367/>
- Rohib et al. (2019). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 63(2), 235-241. <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>.
- Ruiz, R., Vázquez, E. & Sevillano, M. (2017). La rúbrica de evaluación de la competencia en expresión. *Percepción del alumnado sobre su funcionalidad. Ocnos*, 16(2), 107-117. <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259153707010.pdf>.
- Sánchez, J., Castillo, S. & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Sánchez, A. (2017). *Juegos tradicionales. ¡Recuperemos nuestros juegos de la infancia!* Educa Peques. <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-paraninos/juegos-tradicionales.html>
- Sanfeliciano, A. (2019). *Aprendizaje significativo, definición y características*. La mente es maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-significativo-definicioncaracteristicas/>.
- Szabo, A. (2017). Mathematical abilities and mathematical memory during problem solving and some aspects of mathematics education for gifted pupils. *Revista de Stockholm University*, 10(17), 1 – 14. <https://www.divaportal.org/smash/get/diva2:1143981/FULLTEXT01.pdf>
- Solovieva, Y. (2014). La actividad intelectual en el paradigma histórico-cultural. *CEIDE*, 5(2). <file:///C:/Users/User/Downloads/61-Texto%20del%20art%C3%ADculo-101-1-10-20210830.pdf>

- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Rev Pediatr Aten*, 21(83): 307-312. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-307-312.
- Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30), 143-159. <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>
- Sierp, I. (2018). *Resilience in secondary schools: a review of available interventions aimed at improving student mental health*. [Tesis de maestría, The University of Adelaide]. https://digital.library.adelaide.edu.au/dspace/bitstream/2440/118818/1/Sierp_2018_MaCoursework.pdf
- Soto, S. (2018). *Los juegos didácticos y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años del Nivel Inicial I.E Divino Niño Jesús distrito de Huacho*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30034/Soto_Sl.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tamayo, A & Restrepo, J. (2017). El Juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentido. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>.
- Taştan, S., Mehdi, S., Davoudi, M., Masalimova, A., Bersanov, A., Kurbanov, R., Boiarchuk, A. & Pavlushin, A. (2018). The Impacts of Teacher's Efficacy and Motivation on Student's Academic Achievement in Science Education among Secondary and High School Students. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 14(6), 2353–2366. <https://www.ejmste.com/article/the-impacts-of-teachers-efficacy-and-motivation-on-students-academic-achievement-in-science-5435>
- Ukobizada, F.; Nizeyimana, G. & Mukuka, A. (2021). Assessment Strategies for Enhancing Students' Mathematical Problem-solving Skills: A Review of

Literature. *Revista de EURASIA*, 17(3), 20 – 32.
<https://www.ejmste.com/article/assessmentstrategies-for-enhancing-students-mathematical-problem-solving-skills-a-review-of-9728>

Vygotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Akal editorial.
file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-AprendizajeYDesarrolloIntelectualEnLaEdadEscolar-668448.pdf

Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf

Vygotsky, L. (2010). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Biblioteca de bolsillo.
<https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general:	Variable 1. Juego lúdico				
¿Qué relación existe entre el Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana?	Determinar la relación que existe entre Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana	Existe relación positiva y significativa entre el Juego lúdico y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
			Juegos lúdicos sensoriales	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1,2,3,4,5,	Ordinal (1) Nunca	Bajo (15-35) Medio (36-55) Alto (56-75)
			Juegos lúdicos de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6,7,8,9,10	(2) Casi nunca (3) A veces	
			Juegos lúdicos cooperativos	Contribución Comunicación Conducta prosocial	11,12,13,14,15	(4) Casi siempre (5) Siempre	
			Variable Y. Aprendizajes significativos				
¿Cómo se relaciona el juego lúdico de construcción con los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana?	Identificar la relación entre el juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana	Existe relación significativa entre el juego lúdico de construcción y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Niveles o rangos
			Motivación	Estímulos externos e internos	1,2,3,4,5,	Ordinal (1) Nunca	Bajo (15-35) Medio (36-55) Alto (56-75)
			Comprensión	Actitud consciente del sujeto	6,7,8,9,10	(2) Casi nunca (3) A veces	
Participación	Relaciona Responde preguntas	11,12,13,14,15	(4) Casi siempre (5) Siempre				
¿Cómo se relaciona el Juego lúdico cooperativo y aprendizajes	Identificar la relación entre el Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes	Existe relación significativa entre el Juego lúdico cooperativo y los aprendizajes					

significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana?	significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana	aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana					
Diseño de investigación:		Población y Muestra:	Técnicas e instrumentos:		Método de análisis de datos:		
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica- nivel descriptivo correlacional Método: Cuantitativo, hipotético deductivo Diseño: No experimenta-correlacional		Población: 24 Muestra: Censal. Se trabajará con toda la población que son 24 niños	Técnicas: Observación Instrumentos: Guía de observación		Descriptiva: Se realizará con la estadística descriptiva para la variabilidad de los datos Inferencial: Se realizará la prueba de hipótesis mediante el estadístico p_ valor en relación con el nivel de significación de 5%		

Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable 1 Juego lúdico	Duca (2008) señala que el juego infantil coexiste como la acción espontánea y natural de los infantes, jugar no solo es divertido, su juego implica el desarrollo de habilidades sociales, de movimiento y percepción, y del mundo que aprenden a través de sus experiencias críticas. Relacionado con. Divertido, los niños aprenden todo sobre el mundo que les rodea	Se operacionalizará la variable de estudio en razón de las siguientes dimensiones: juegos lúdicos sensoriales, juegos lúdicos de construcción, juegos lúdicos cooperativos; Dichas variables estarán centradas en el nivel valorativo ordinal, a partir del estudio del cuestionario adecuado. Se considerará en anexos la matriz de la operacionalización de la variable.	Juegos lúdicos sensoriales	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	Ordinal (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
			Juegos lúdicos de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	
			Juegos lúdicos cooperativos	Contribución Comunicación Conducta pro social	
Variable 2 Aprendizajes significativos	Carneros (2018) afirma que el aprendizaje significativo promueve el conocimiento donde los estudiantes comienzan seleccionando, recopilando y analizando la información adquirida a través del contenido de aprendizaje, vinculando a través de la información analizada con el conocimiento previo y la experiencia en la vida cotidiana. El aprendizaje significativo es una estrategia de aprendizaje que es	Se operacionalizará la variable de estudio en razón de las siguientes dimensiones: Motivación, comprensión y participación, que serán medidas en escala valorativa ordinal, para lo cual se aplicará el instrumento pertinente. Dichas variables estarán centradas en el nivel valorativo ordinal, a partir del estudio del instrumento adecuado. Se considerará en anexos la matriz de la operacionalización de la	Motivación	Estímulos externos e internos	Ordinal (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
			Comprensión	Actitud consciente del sujeto	
			Participación	Relaciona Responde preguntas	

	relevante para el entorno socioeducativo del alumno y transforma el aprendizaje en conocimiento que puede utilizarse en una variedad de campos diferentes.	variable			
--	--	----------	--	--	--

Anexo 3. Instrumento/s de recolección de datos

Instrumento de recolección de datos

Guía de observación: Juego lúdico

Datos generales:

Nº de la guía de observación: Fecha de recolección:/...../.....

Introducción:

El presente instrumento tiene como finalidad obtener información acerca del Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana. Es por ello, que debe leer atentamente cada ítem y seleccione una de las alternativas, la que sea la más apropiada para usted, seleccionando del 1 a 5, que corresponde a su respuesta. Además, debe marcar con un aspa la alternativa elegida. Asimismo, no existen respuestas “correctas” o “incorrectas”, ni respuestas “buenas” o “malas”. Solo se solicita honestidad y sinceridad de acuerdo a su percepción. Finalmente, la respuesta que vierta es totalmente reservada y se guardará confidencialidad y marque todos los ítems.

ESCALA DE MEDICIÓN				
(1) Nunca	(2) Casi nunca	(3) A veces	(4) Casi siempre	(5) Siempre

Nº	Ítems	Niveles				
		1	2	3	4	5
Dimensión juegos lúdicos sensoriales						
1	El docente realiza juegos que incluyan los sentidos					
2	El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases					
3	Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo					
4	Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros					
5	Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros					
Dimensión juegos lúdicos de construcción						
6	Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes					
7	Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados					

8	Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes					
9	Los juegos realizados, impulsan su creatividad					
10	Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión					
Dimensión juegos lúdicos cooperativos						
11	Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo					
12	Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros					
13	Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros					
14	Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros					
15	Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros					

Guía de observación de aprendizajes significativos

Datos generales:

Nº de guía de observación: Fecha de recolección:/...../.....

Introducción:

El presente instrumento tiene como finalidad obtener información acerca del aprendizaje significativo de los niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana. Por lo tanto, debe leer atentamente cada ítem, seleccionar del 1 al 5 el que corresponda a su respuesta y elegir la opción que más le convenga. Además, debe marcar la opción seleccionada con una cruz. Del mismo modo, no hay respuestas “correctas” o “incorrectas”, ni respuestas “buenas” o “malas”. Solo se solicita honestidad y sinceridad de acuerdo a su percepción. Finalmente, la respuesta que vierta es totalmente reservada y se guardará confidencialidad y marque todos los ítems.

ESCALA DE MEDICIÓN				
(1)Nunca	(2)Casi nunca	(3)A veces	(4)Casi siempre	(5)Siempre

Nº	Ítems	Niveles				
		1	2	3	4	5
Dimensión: Motivación						
1	Al niño le encanta participar cuando le invitan a un grupo					
2	Expresas sus cualidades personales durante los juegos.					
3	El niño desarrolla y expresa su rol del juego					
4	Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.					
5	Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.					
Dimensión: Ccomprensión						
6	El niño se divierte en cada actividad y cumple las indicaciones.					
7	El niño se divierte en cada desarrollo de sus clases					
8	Cumple las indicaciones de cada actividad.					
9	Escucha con atención las indicaciones de la maestra.					
10	Representa lo que observa mediante un dibujo.					

Dimensión: Participación					
11	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.				
12	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar				
13	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.				
14	Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje				
15	Responde a preguntas hechos por la maestra.				

Nota: Tabla elaborada por la investigadora

Anexo 4

Validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Dra. María Elisa Toro Herrera

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría en Psicología educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura promoción 2022. aula ..., requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

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

Atentamente

Firma

Nombre completo. Ruiz Mena Laura Leticia

DNI

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Juego lúdico

Duca (2008) señala que el juego infantil coexiste como la acción espontánea y natural de los infantes, jugar no solo es divertido, su juego implica el desarrollo de habilidades sociales, de movimiento y percepción, y del mundo que aprenden a través de sus experiencias críticas. Relacionado con. Divertido, los niños aprenden todo sobre el mundo que les rodea

Dimensiones de las variables: Juego lúdico

Dimensión Juego lúdico sensoriales

Estos se caracterizan por contar con la posibilidad de ejercitar los sentidos totales de la persona que los practica, en donde los docentes deberán de hacer hincapié en su práctica y desarrollo consecuente, no solo siendo necesaria una sesión de clase (García et al., 2021)

Dimensión Juego lúdico de construcción

Se señala que estos no dependen de las características particulares que pueda tener un determinado juguete (Ramdani et al., 2020)

Dimensión Juego lúdico cooperativo

Hacen referencia a que cuentan con la permisión de ayudar a contribuir hacia el alcance de objetivos estratégicos que son implementados por el mismo docente, los cuales buscan el desarrollo de una serie de experiencias de carácter significativo, en donde la comunicación (Riswanto y Aryani, 2017)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Juego Lúdico

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Juegos lúdicos sensoriales	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1,2,3,4,5,	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Juegos lúdicos de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6,7,8,9,10	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Juegos lúdicos cooperativos	Contribución Comunicación Conducta pro social	11,12,13,14,15	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGO LÚDICO.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN Juego lúdico sensoriales							

1	El docente realiza juegos que incluyan los sentidos	X		X		X		
2	El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases	X		X		X		
3	Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo	X		X		X		
4	Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros	X		X		X		
5	Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros	X		X		X		
	DIMENSIÓN Juego lúdico de construcción	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes	X		X		X		
7	Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados	X		X		X		
8	Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes	X		X		X		
9	Los juegos realizados, impulsan su creatividad	X		X		X		
10	Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión	X		X		X		
	DIMENSION Juego lúdico cooperativos	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo	X		X		X		
12	Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros	X		X		X		
13	Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros	X		X		X		

14	Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros	X		X		X	
15	Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **María Elisa Toro Herrera** DNI:40273864

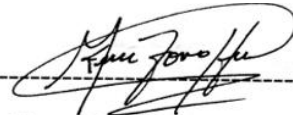
Especialidad del validador: **Doctora en educación**
2 de mayo del 2022

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

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

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

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



Dra. María Elisa Toro Herrera

DNI 40273864

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Dra. Maria Elisa Toro Herrera

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría en Psicología educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura promoción 2022. aula ..., requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

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

Atentamente

Firma

Nombre completo. Ruiz Mena Laura Leticia

DNI

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Aprendizajes significativos

Carneros (2018) afirma que el aprendizaje significativo promueve el conocimiento donde los estudiantes comienzan seleccionando, recopilando y analizando la información adquirida a través del contenido de aprendizaje, vinculando a través de la información analizada con el conocimiento previo y la experiencia en la vida cotidiana.

Dimensiones de las variables: Aprendizajes significativos

Dimensión Motivación

Es decir: el motor. Esto es lo que te impulsa a la acción, la necesidad se dispara desde dentro, te proporciona los impulsos mentales y el esfuerzo que quieres poner en tu trabajo. (Sánchez 2008).

Dimensión Comprensión

La comprensión es el proceso consciente de aprender y procesar nuevas ideas, es el acto de participar en la acción de cualquier manera, intuitiva o conscientemente.

Dimensión Participación

La participación es impulsiva, inmediata, emocional y es un proceso de aprendizaje a medida que cambia la participación cognitiva. (Kold, 2017)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Aprendizajes significativos

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Motivación	Estímulos externos e internos	1,2,3,4,5,	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Comprensión	Actitud consciente del sujeto	6,7,8,9,10	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Participación	Relaciona Responde preguntas	11,12,13,14,15	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25

Nota: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION MOTIVACION							
1	Al niño le encanta participar cuando le invitan a a un grupo	X		X		X		
2	Expresas sus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
3	El niño desarrolla y expresa su rol del juego	X		X		X		
4	Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.	X		X		X		
5	Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.	X		X		X		
	DIMENSION COMPRENSIÓN							
6	El niño se divierte en cada actividad y cumple las indicaciones.	X		X		X		
7	El niño se divierte en cada desarrollo de sus clases	X		X		X		
8	Cumple las indicaciones de cada actividad.	X		X		X		
9	Escucha con atención las indicaciones de la maestra.	X		X		X		
10	Representa lo que observa mediante un dibujo.	X		X		X		
	DIMENSION PARTICIPACION							
11	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X		

12	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar	X		X		X	
13	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X	
14	Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje	X		X		X	
15	Responde a preguntas hechos por la maestra.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dra.: María Elisa Toro Herrera DNI:40273864

Especialidad del validador: Doctora en educación
2 de mayo del 2020

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



Dra. María Elisa Toro Herrera

DNI 40273864

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Dr.: Luis Montenegro Camacho

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura promoción 2022.1, aula ..., requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

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

Atentamente

Firma

Nombre completo. Ruiz Mena Laura Leticia

DNI

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Juego lúdico

Duca (2008) señala que el juego infantil coexiste como la acción espontánea y natural de los infantes, jugar no solo es divertido, su juego implica el desarrollo de habilidades sociales, de movimiento y percepción, y del mundo que aprenden a través de sus experiencias críticas. Relacionado con. Divertido, los niños aprenden todo sobre el mundo que les rodea

Dimensiones de las variables: Juego lúdico

Dimensión Juego lúdico sensoriales

Estos se caracterizan por contar con la posibilidad de ejercitar los sentidos totales de la persona que los practica, en donde los docentes deberán de hacer hincapié en su práctica y desarrollo consecuente, no solo siendo necesaria una sesión de clase (García et al., 2021)

Dimensión Juego lúdico de construcción

Se señala que estos no dependen de las características particulares que pueda tener un determinado juguete (Ramdani et al., 2020)

Dimensión Juego lúdico cooperativo

Hacen referencia a que cuentan con la permisión de ayudar a contribuir hacia el alcance de objetivos estratégicos que son implementados por el mismo docente, los cuales buscan el desarrollo de una serie de experiencias de carácter significativo, en donde la comunicación (Riswanto y Aryani, 2017)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Juego Lúdico

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Juegos lúdicos sensoriales	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1,2,3,4,5,	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Juegos lúdicos de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6,7,8,9,10	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Juegos lúdicos cooperativos	Contribución Comunicación Conducta prosocial	11,12,13,14,15	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGO LÚDICO.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN Juego lúdico sensoriales							
1	El docente realiza juegos que incluyan los sentidos	X		X		X		
2	El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases	X		X		X		
3	Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo	X		X		X		
4	Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros	X		X		X		
5	Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros	X		X		X		
	DIMENSIÓN Juego lúdico de construcción							
6	Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes	X		X		X		
7	Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados	X		X		X		
8	Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes	X		X		X		
9	Los juegos realizados, impulsan su creatividad	X		X		X		
10	Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión	X		X		X		
	DIMENSIÓN Juego lúdico cooperativos							
11	Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo	X		X		X		

12	Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros	X		X		X		
13	Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros	X		X		X		
14	Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros	X		X		X		
15	Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: Luis Montenegro Camacho DNI:16672474

Especialidad del validador: licenciado de estadística y docente de post grado de la UCV
2 de mayo del 2022

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

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

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

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

Validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos

Dr.: Luis Montenegro Camacho

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura promoción 2022.1, aula ..., requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

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

Atentamente

Firma

Nombre completo. Ruiz Mena Laura Leticia

DNI

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Aprendizajes significativos

Carneros (2018) afirma que el aprendizaje significativo promueve el conocimiento donde los estudiantes comienzan seleccionando, recopilando y analizando la información adquirida a través del contenido de aprendizaje, vinculando a través de

la información analizada con el conocimiento previo y la experiencia en la vida cotidiana.

Dimensiones de las variables: Aprendizajes significativos

Dimensión Motivación

Es decir: el motor. Esto es lo que te impulsa a la acción, la necesidad se dispara desde dentro, te proporciona los impulsos mentales y el esfuerzo que quieres poner en tu trabajo. (Sánchez 2008).

Dimensión Comprensión

La comprensión es el proceso consciente de aprender y procesar nuevas ideas, es el acto de participar en la acción de cualquier manera, intuitiva o conscientemente.

Dimensión Participación

La participación es impulsiva, inmediata, emocional y es un proceso de aprendizaje a medida que cambia la participación cognitiva. (Kold, 2017)

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN MOTIVACIÓN							
1	Al niño le encanta participar cuando le invitan a un grupo	X		X		X		
2	Expresas sus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
3	El niño desarrolla y expresa su rol del juego	X		X		X		
4	Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.	X		X		X		
5	Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.	X		X		X		
	DIMENSIÓN COMPRENSIÓN							
6	El niño se divierte en cada actividad y cumple las indicaciones.	X		X		X		
7	El niño se divierte en cada desarrollo de sus clases	X		X		X		
8	Cumple las indicaciones de cada actividad.	X		X		X		
9	Escucha con atención las indicaciones de la maestra.	X		X		X		
10	Representa lo que observa mediante un dibujo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN PARTICIPACIÓN							
11	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X		
12	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar	X		X		X		

13	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X		
14	Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje	X		X		X		
15	Responde a preguntas hechos por la maestra.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: Luis Montenegro Camacho DNI:16672474

Especialidad del validador: licenciado de estadística y docente de post grado de la UCV
2 de mayo del 2020.

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

Validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Álvaro Rafael Romero Peralta

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Maestría en Psicología de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, promoción 2022.1, aula ..., requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

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

Atentamente

Firma

Nombre completo. Ruiz Mena Laura Leticia

DNI

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Juego lúdico

Duca (2008) señala que el juego infantil coexiste como la acción espontánea y natural de los infantes, jugar no solo es divertido, su juego implica el desarrollo de habilidades sociales, de movimiento y percepción, y del mundo que aprenden a través de sus experiencias críticas. Relacionado con. Divertido, los niños aprenden todo sobre el mundo que les rodea

Dimensiones de las variables: Juego lúdico

Dimensión Juego lúdico sensoriales

Estos se caracterizan por contar con la posibilidad de ejercitar los sentidos totales de la persona que los practica, en donde los docentes deberán de hacer hincapié en su práctica y desarrollo consecuente, no solo siendo necesaria una sesión de clase (García et al., 2021)

Dimensión Juego lúdico de construcción

Se señala que estos no dependen de las características particulares que pueda tener un determinado juguete (Ramdani et al., 2020)

Dimensión Juego lúdico cooperativo

Hacen referencia a que cuentan con la permisión de ayudar a contribuir hacia el alcance de objetivos estratégicos que son implementados por el mismo docente, los cuales buscan el desarrollo de una serie de experiencias de carácter significativo, en donde la comunicación (Riswanto y Aryani, 2017)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Juego Lúdico

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Juegos lúdicos sensoriales	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1,2,3,4,5,	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Juegos lúdicos de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6,7,8,9,10	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Juegos lúdicos cooperativos	Contribución Comunicación Conducta pro social	11,12,13,14,15	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGO LÚDICO.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN Juego lúdico sensoriales							
1	El docente realiza juegos que incluyan los sentidos	X		X		X		
2	El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases	X		X		X		
3	Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo	X		X		X		
4	Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros	X		X		X		
5	Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros	X		X		X		
	DIMENSIÓN Juego lúdico de construcción	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes	X		X		X		
7	Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados	X		X		X		
8	Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes	X		X		X		
9	Los juegos realizados, impulsan su creatividad	X		X		X		
10	Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión	X		X		X		
	DIMENSIÓN Juego lúdico cooperativos	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo	X		X		X		

12	Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros	X		X		X		
13	Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros	X		X		X		
14	Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros	X		X		X		
15	Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: **Álvaro Rafael Romero Peralta** DNI:14498536

Especialidad del validador: **Grado académico de maestro**
2 .de Mayo. del 2022

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

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

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

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



Mg. Álvaro Rafael Romero Peralta
DNI: 14498536

Validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita):

Álvaro Rafael Romero Peralta

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Maestría en Psicología de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, promoción 2022.1, aula ..., requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana

y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

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

Atentamente

Firma

Nombre completo. Ruiz Mena Laura Leticia

DNI

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Aprendizajes significativos

Carneros (2018) afirma que el aprendizaje significativo promueve el conocimiento donde los estudiantes comienzan seleccionando, recopilando y analizando la

información adquirida a través del contenido de aprendizaje, vinculando a través de la información analizada con el conocimiento previo y la experiencia en la vida cotidiana.

Dimensiones de las variables: Aprendizajes significativos

Dimensión Motivación

Es decir: el motor. Esto es lo que te impulsa a la acción, la necesidad se dispara desde dentro, te proporciona los impulsos mentales y el esfuerzo que quieres poner en tu trabajo. (Sánchez 2008).

Dimensión Comprensión

La comprensión es el proceso consciente de aprender y procesar nuevas ideas, es el acto de participar en la acción de cualquier manera, intuitiva o conscientemente.

Dimensión Participación

La participación es impulsiva, inmediata, emocional y es un proceso de aprendizaje a medida que cambia la participación cognitiva. (Kold, 2017)

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Aprendizajes significativos

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Motivación	Estímulos externos e internos	1,2,3,4,5,	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Comprensión	Actitud consciente del sujeto	6,7,8,9,10	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25
Participación	Relaciona Responde preguntas	11,12,13,14,15	Bajo 5-12 Medio 13-19 Alto 20-25

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN MOTIVACIÓN							

1	Al niño le encanta participar cuando le invitan a a un grupo	X		X		X		
2	Expresas sus cualidades personales durante los juegos.	X		X		X		
3	El niño desarrolla y expresa su rol del juego	X		X		X		
4	Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad.	X		X		X		
5	Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.	X		X		X		
	DIMENSIÓN COMPRENSIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
6	El niño se divierte en cada actividad y cumple las indicaciones.	X		X		X		
7	El niño se divierte en cada desarrollo de sus clases	X		X		X		
8	Cumple las indicaciones de cada actividad.	X		X		X		
9	Escucha con atención las indicaciones de la maestra.	X		X		X		
10	Representa lo que observa mediante un dibujo.	X		X		X		
	DIMENSION PARTICIPACION	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar.	X		X		X		
12	Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar	X		X		X		
13	Participa activamente en los juegos con sus compañeros.	X		X		X		
14	Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje	X		X		X		
15	Responde a preguntas hechos por la maestra.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: **Álvaro Rafael Romero Peralta** **DNI:14498536**

Especialidad del validador: **Grado académico de maestro**
2 de mayo del 2022

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

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

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

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



Mg. Álvaro Rafael Romero Peralta
DNI: 14498536

ANEXO

Nivel de confiabilidad de la variable Juego lúdico

Leyenda:

k Ítems

Σv_i varianza de cada ítem

VT varianza total de cada ítem

Alfa de Cronbach	0.97
K	15
Σv_i	14.3
VT	154.6

Nivel alto de confiabilidad

Nivel de confiabilidad de la variable aprendizajes significativos

Alfa de Cronbach	0.92
K	15
Σv_i	14.1
VT	98.8

Nivel alto de confiabilidad

Baremos

Baremo de la variable Juego lúdico

Categorías	Juego lúdico
Bajo	15-35
Medio	36-55
Alto	56-75

Dimensiones

Categorías	Juegos lúdicos sensoriales	Juegos lúdicos de construcción	Juegos lúdicos cooperativos
Bajo	5-12	5-12	5-12
Medio	13-19	13-19	13-19
Alto	20-25	20-25	20-25

Baremo de la variable aprendizajes significativos

Categorías	Aprendizajes significativos
Bajo	15-35
Medio	36-55
Alto	56-75

Dimensiones

Categorías	Motivación	Comprensión	Participación
Bajo	5-12	5-12	5-12
Medio	13-19	13-19	13-19
Alto	20-25	20-25	20-25


PERÚ

Ministerio de Educación

 Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

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

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
TORO HERRERA, MARIA ELISA DNI 40273864	BACHILLER EN EDUCACION EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 13/10/2004 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
TORO HERRERA, MARIA ELISA DNI 40273864	LICENCIADO EN EDUCACION EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 12/12/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO <i>PERU</i>
TORO HERRERA, MARIA ELISA DNI 40273864	MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCIÓN EN INVESTIGACION Y DOCENCIA Fecha de diploma: 03/05/2012 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>
TORO HERRERA, MARIA ELISA DNI 40273864	SEGUNDA ESPECIALIDAD CON MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA Fecha de diploma: 16/01/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/12/2007 Fecha egreso: 27/03/2009	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>
TORO HERRERA, MARIA ELISA DNI 40273864	DOCTORA EN EDUCACION Fecha de diploma: 06/05/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 05/08/2014 Fecha egreso: 30/07/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
ROMERO PERALTA, ALVARO RAFAEL DNI 16408536	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 03/07/2000 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>
ROMERO PERALTA, ALVARO RAFAEL DNI 16408536	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 03/07/2000 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>
ROMERO PERALTA, ALVARO RAFAEL DNI 16408536	LICENCIADO EN EDUCACION FILOSOFIA Y CIENCIAS SOCIALES Fecha de diploma: 28/12/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO <i>PERU</i>
ROMERO PERALTA, ALVARO RAFAEL DNI 16408536	MAGISTER EN EDUCACION DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 10/02/2012 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
ROMERO PERALTA, ALVARO RAFAEL DNI 16408536	SEGUNDA ESPECIALIDAD EN GESTIÓN ESCOLAR CON LIDERAZGO PEDAGÓGICO Fecha de diploma: 21/03/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 06/06/2016 Fecha egreso: 25/02/2018	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ <i>PERU</i>

**PERÚ**

Ministerio de Educación

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

Graduado	Grado o Título	Institución
MONTENEGRO CAMACHO, LUIS DNI 16672474	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA ESPECIALIDAD MATEMATICA Fecha de diploma: 19/04/2002 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS PERU
MONTENEGRO CAMACHO, LUIS DNI 16672474	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 15/09/1997 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS PERU
MONTENEGRO CAMACHO, LUIS DNI 16672474	MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCION EN TECNOLOGIA DE LA INFORMACION E INFORMATICA EDUCATIVA Fecha de diploma: 09/02/2009 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
MONTENEGRO CAMACHO, LUIS DNI 16672474	SEGUNDA ESPECIALIDAD CON MENCION EN TECNOLOGIA E INFORMATICA EDUCATIVA Fecha de diploma: 09/02/2009 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
MONTENEGRO CAMACHO, LUIS DNI 16672474	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA MATEMATICA Fecha de diploma: 19/04/2002 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS PERU
MONTENEGRO CAMACHO, LUIS DNI 16672474	DOCTOR EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 17/06/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

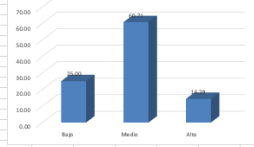
Muestra	Juegos lúdicos sensoriales					Juegos lúdicos de construcción					Juegos lúdicos cooperativos					SUMA	D1	D2	D3
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15				
1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	23	8	7	8	
2	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	22	9	8	5	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	17	5	5	7	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	17	5	5	7	
5	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	22	8	6	8	
6	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	22	7	6	9	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	5	5	5	
8	4	3	5	4	3	4	5	5	4	4	5	3	2	4	59	19	22	18	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	5	5	5	
10	2	3	4	1	1	3	3	2	1	1	3	2	1	1	31	11	10	10	
VAR	0.8	0.6	1.9	1.0	0.4	1.1	1.4	1.4	0.8	0.9	1.5	0.5	0.2	0.8	10	15.46			

k Itmes Alfa de C 0.97
Σvi varianza de cada ítems K 15
VT varianza total de cada ítems Σvi 14.3
 VT 154.6

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

total	15	5	5	5
Min	15	5	5	5
Max	75	25	25	25
Rango=	60	20	20	20
Categ	3	3	3	3
Ampl	20	7	7	7
Bajo	35	12	12	12
Medio	55	19	19	19
Alto	75	25	25	25

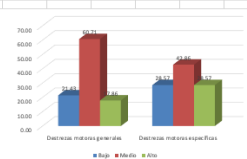
SUJETOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	D1	D2
1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	3	3	3	2	27	12	15
2	1	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2	2	2	3	3	34	17	21
3	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	24	12	8
4	2	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	24	12	9
5	2	3	2	1	3	2	2	1	3	3	3	1	1	1	1	31	17	15
6	1	1	3	1	2	1	3	3	1	3	1	1	3	2	1	28	15	13
7	3	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	37	17	20
8	2	3	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	23	12	8
9	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	38	19	20
10	1	1	2	1	1	3	3	3	3	3	1	2	3	2	1	31	14	17
11	2	3	2	1	3	2	3	2	1	2	2	3	1	1	1	22	11	13
12	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	10	8
13	2	2	3	1	1	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	36	16	21
14	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	22	11	13
15	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	40	21	19
16	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	3	2	2	26	12	14
17	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	3	2	1	3	3	30	13	17
18	2	3	2	3	2	2	1	3	2	3	1	2	2	2	1	34	18	16
19	3	2	3	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	2	3	31	17	14
20	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	1	3	3	33	18	15
21	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	41	20	21
22	3	3	1	1	3	1	2	1	1	2	3	2	2	2	1	31	16	16
23	2	3	2	1	2	3	2	3	3	1	1	1	3	3	2	35	18	17
24	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	33	21	12
25	2	2	2	1	3	3	2	3	3	1	2	3	3	2	3	38	19	20
26	3	2	3	3	1	3	1	1	2	2	3	2	2	2	2	33	17	16
27	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	42	20	22
28	2	1	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	3	3	1	30	16	14



Nivel	f	%
Bajo	7	25.00
Medio	17	60.71
Alto	4	14.29
Total	28	100.00

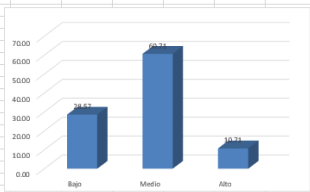
Min	16	8	3
Max	48	24	24
Rango	32	16	16
Categ	3	3	3
Ampl	11	5	5
Bajo	27	13	13
Medio	38	18	18
Alto	48	24	24

Nivel	f	Destrez	f	Destrezas motoras específicas
Bajo	6	23.43	8	28.57
Medio	17	59.71	12	42.86
Alto	5	17.86	8	28.57
Total	28	100.00	28	100.00

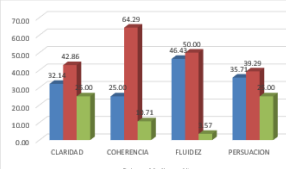


27	23			
34	32			
24	24		0.96819751	
24	24			
31	31			
28	26			
37	38			
23	23			
39	39			
31	31			
31	32			
18	18			
36	34			
22	22			
40	39			
26	26			
30	29			
34	35			
31	29			
33	32			
41	36			
31	29			
35	34			
33	33			
38	35			
33	33			
42	39			
30	28			

SUJETOS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL	D1	D2	D3	D4
1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	3	2	23	4	8	4	7
2	1	1	2	1	2	3	1	2	3	3	2	2	2	1	3	3	32	5	8	10	9
3	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	24	7	9	4	4	
4	2	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	24	8	8	4	4	
5	2	3	2	1	3	2	2	1	3	3	3	1	1	1	2	31	9	8	10	5	
6	1	1	3	1	2	1	3	3	1	3	1	1	1	2	1	26	6	9	6	5	
7	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	38	10	10	10	8	
8	2	3	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	23	9	7	4	4	
9	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	39	10	10	9	10	
10	1	1	2	1	2	1	3	3	3	3	1	2	3	2	1	31	5	9	9	8	
11	2	3	2	1	3	3	3	2	1	2	2	3	1	1	2	32	11	11	8	5	
12	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	6	4	4	4	
13	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	34	8	7	10	9	
14	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	1	22	5	4	4	9	
15	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	39	11	9	9	10	
16	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	3	2	2	3	26	4	8	4	10	
17	1	1	2	1	3	1	2	2	3	1	3	2	1	3	2	29	8	9	7	7	
18	3	3	2	3	2	2	1	3	2	3	1	2	2	1	3	35	11	8	8	8	
19	3	2	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	2	1	2	29	11	6	6	6	
20	2	3	3	3	3	1	2	3	2	2	1	2	1	3	1	32	11	8	6	7	
21	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	36	10	9	9	8	
22	3	3	1	1	3	1	2	1	1	2	3	2	2	1	1	29	9	7	8	6	
23	2	3	2	1	3	3	2	3	3	1	1	1	3	3	2	34	8	11	6	9	
24	3	3	2	1	3	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	33	10	7	5	5	
25	3	2	1	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	1	2	35	11	11	9	7	
26	3	2	3	3	1	3	1	2	2	2	3	2	2	1	2	35	11	6	9	7	
27	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	35	11	10	7	7	
28	2	1	3	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	2	35	11	8	5	7	



Nivel	f	%
Bajo	8	28,57
Medio	17	60,71
Alto	3	10,71
Total	28	100,00



Nivel	f	%
Bajo	8	28,57
Medio	17	60,71
Alto	3	10,71
Total	28	100,00

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
v1	,116	28	,200 [*]	,979	28	,814
v2	,107	28	,200 [*]	,963	28	,410

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			v1	v2
Rho de Spearman	v1	Coefficiente de correlación	1,000	,976 ^{**}
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	v2	Coefficiente de correlación	,976 ^{**}	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

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

Correlaciones

			v1	d4
Rho de Spearman	v1	Coefficiente de correlación	1,000	,532**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	28	28
	d4	Coefficiente de correlación	,532**	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	28	28

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

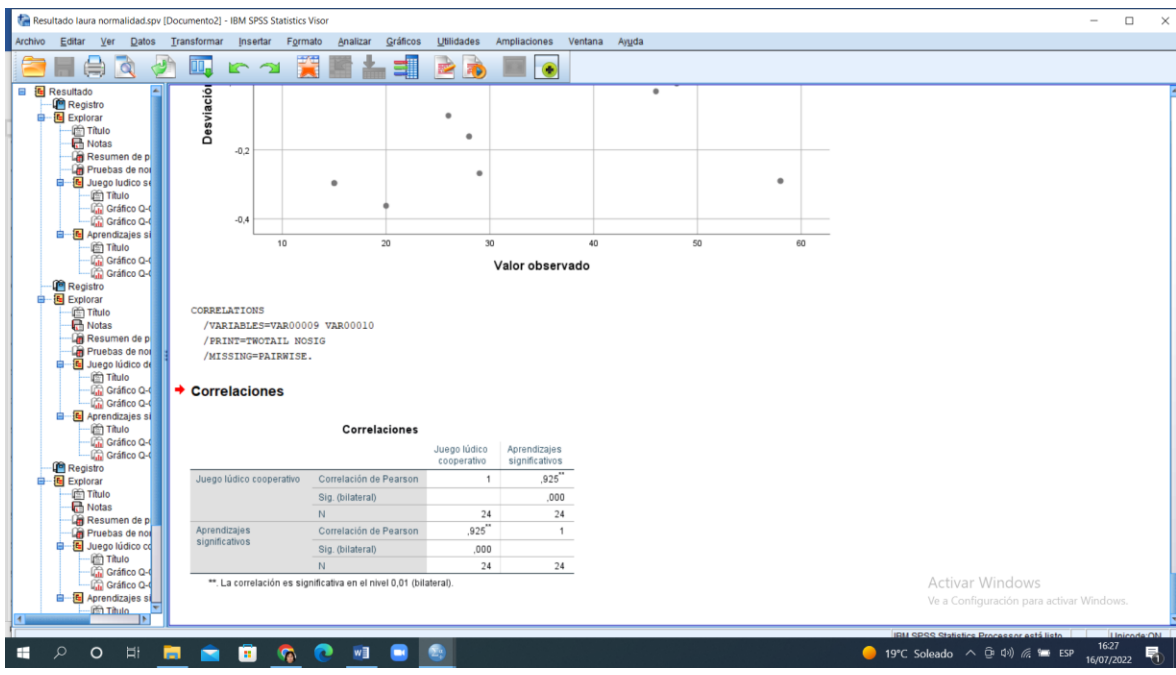


Figura 2 Distribución porcentual del nivel de Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana

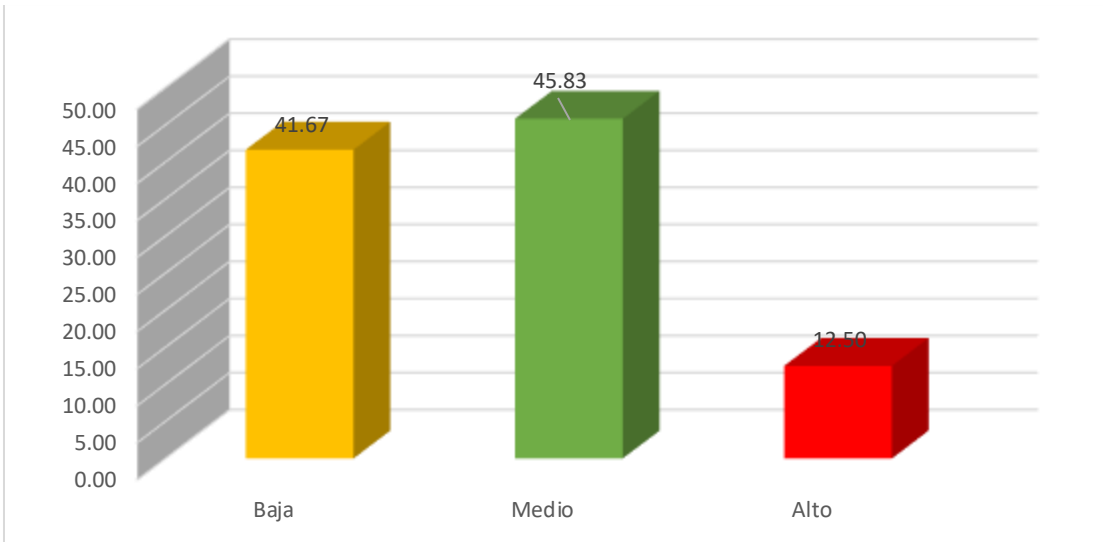


Figura 3 Distribución porcentual de las dimensiones de Juego lúdico en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana

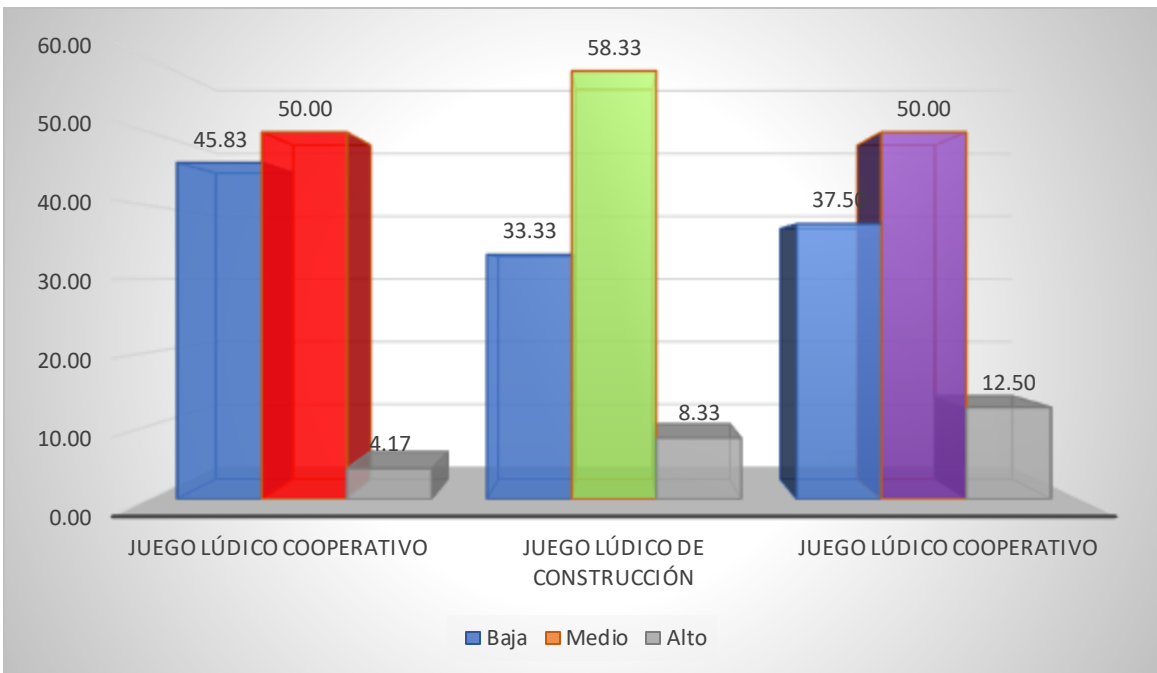


Figura 4 Distribución porcentual de aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N0 1502, Nueva Sullana

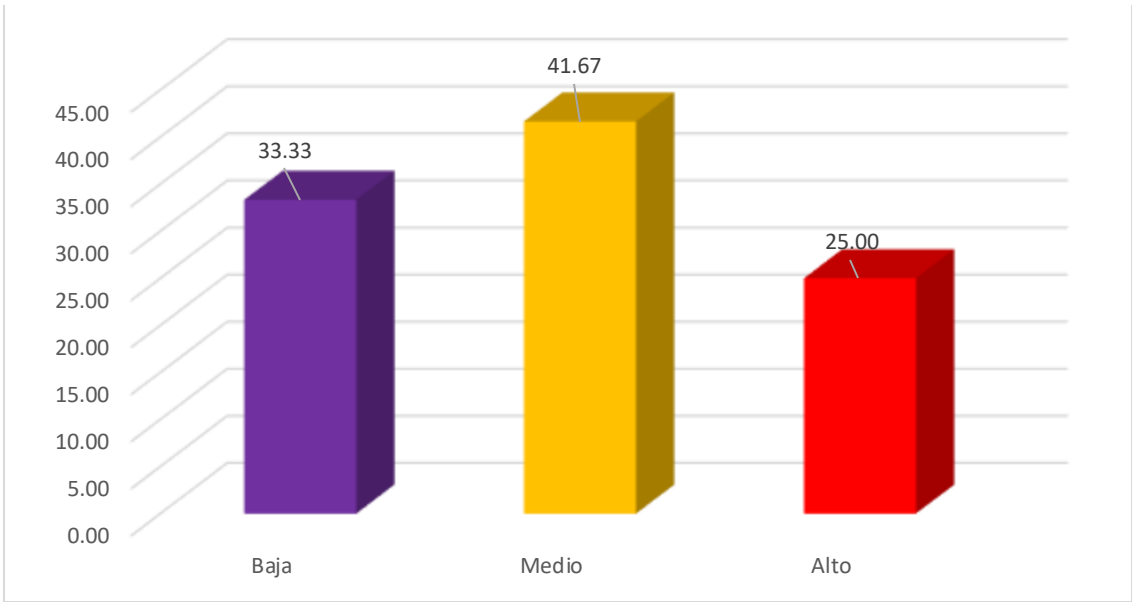
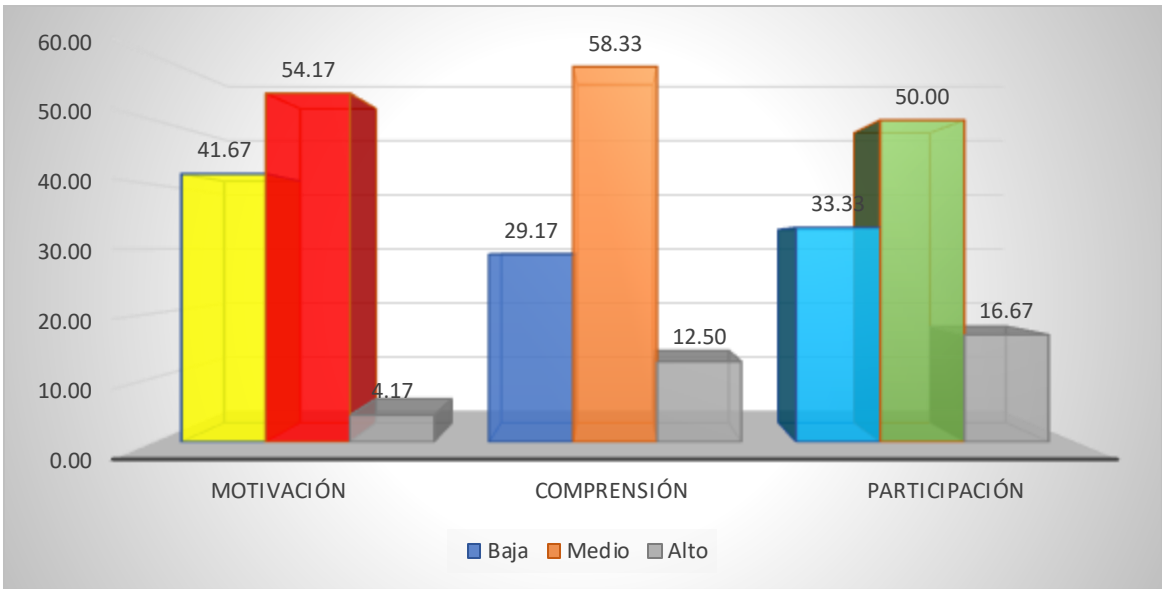
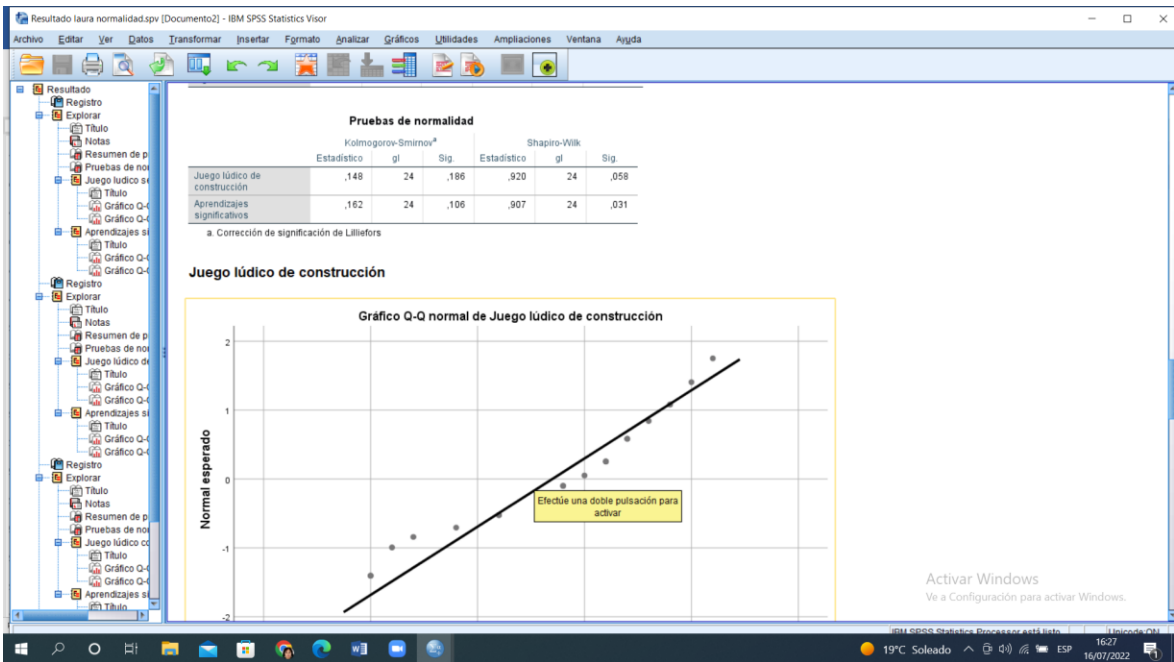
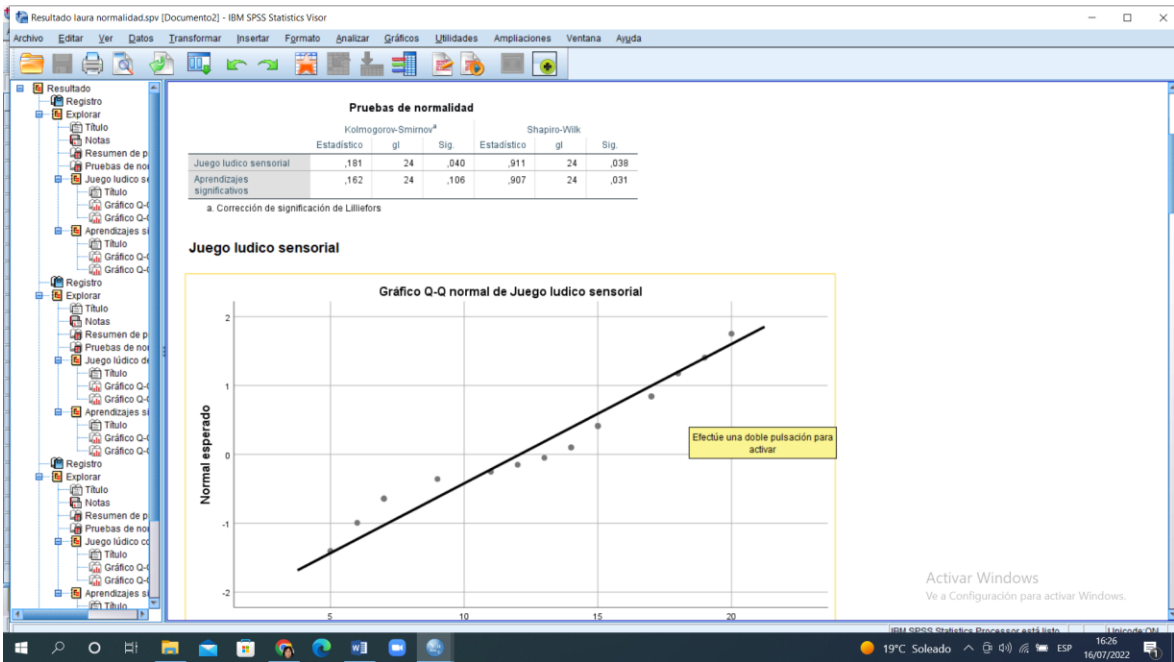
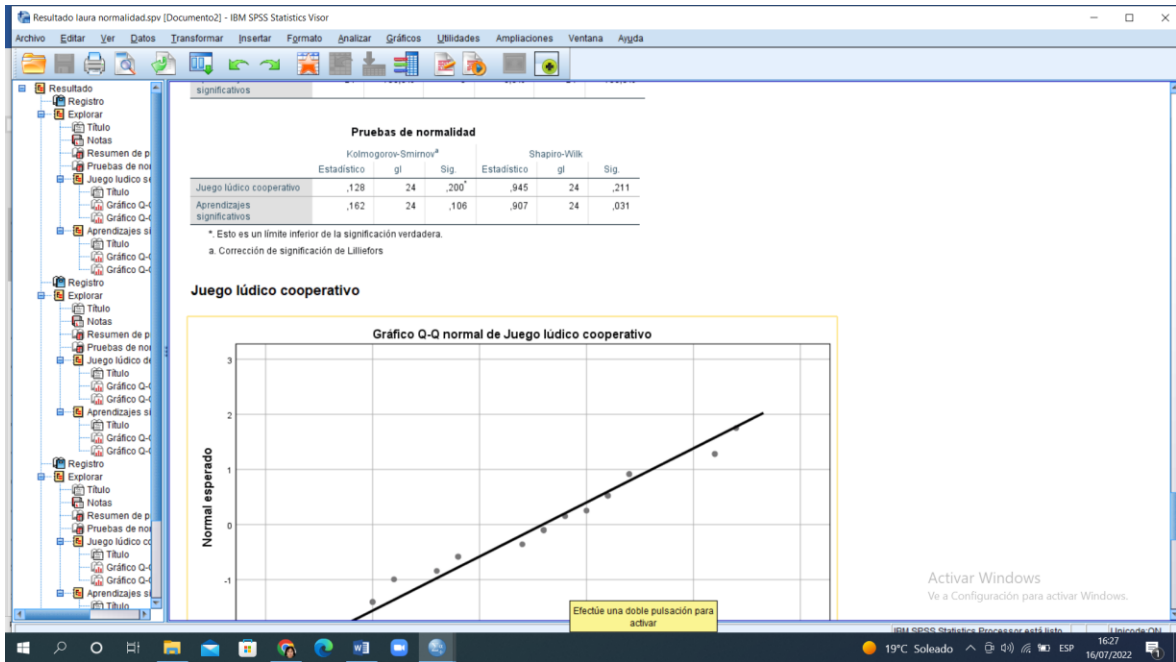


Figura 5 Distribución porcentual de las dimensiones de aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1502, Nueva Sullana







ANEXOS PRMISOS Y CONSENTIMIENTOS

AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC:
Institución educativa inicial 1502	
Nombre del Titular o Representante legal:	
ROSSANA DE LOS MILAGROS VILLACORTA CARRASCO	
Nombres y Apellidos	DNI:
Rossana de los Milagros Villacorta Carrasco	03568370

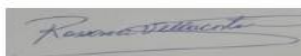
Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
El juego libre y los aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de sullana	
Nombre del Programa Académico:	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
Laura Leticia Ruiz Mena	46799732

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: Nueva Sullana 13 de mayo 2022



Firma: ROSSANA DE LOS MILAGROS VILLACORTA CARRASCO

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal " f " Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

“Año del fortalecimiento de soberanía nacional”.

CONSTANCIA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente informo mi consentimiento para que la institución educativa n°1502 participe en la investigación denominada:” juego lúdico y aprendizajes significativos en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de nueva Sullana.

Se me ha explicado que la participación de algunos niños consistirá en los siguientes puntos:

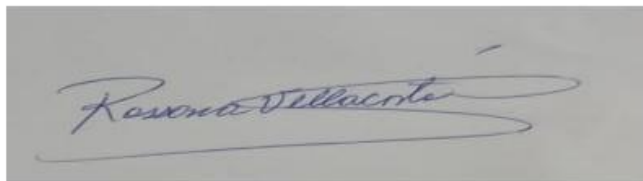
Se les aplicara dos instrumentos de observación que serán recogidos por la docente a cargo de la investigación.

Acepto voluntariamente que la institución a mi cargo participe en esta investigación, comprendo que cosas se van hacer durante la misma. Igualmente entiendo que la investigación o dato recogidos será confidencial.

Se extiende la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Sullana, 14 mayo

2022

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature appears to read "Rosaura Villacorte" and is written in a cursive style.

“Año del fortalecimiento de soberanía nacional”.

CONSTANCIA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente informo mi consentimiento para que mi niño participe en la investigación denominada:” juego lúdico y aprendizajes significativos en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial de nueva Sullana.

Se me ha explicado que la participación de algunos niños consistirá en los siguientes puntos:

Se les aplicara dos instrumentos de observación que serán recogidos por la docente a cargo de la investigación.

Acepto voluntariamente que la institución a mi cargo participe en esta investigación, comprendo que cosas se van hacer durante la misma. Igualmente entiendo que la investigación o dato recogidos será confidencial.

Se extiende la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Sullana, 14 mayo 2022

A rectangular box containing a handwritten signature in dark ink. The signature is cursive and appears to be the name 'F. Lopez'.