

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA



**RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY 2025**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA**

AUTORES

Br. Ormachea Chalco, Amelia Nedi

<https://orcid.org/0009-0007-2465-0648>

Br. Zavaleta Gonzáles, Yensi

<https://orcid.org/0009-0004-0448-6172>

ASESOR

Dr. Llatas Altamirano, Lino Jorge

<https://orcid.org/0000-0001-5091-6568>

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica psicopedagógica

TRUJILLO - PERÚ

2026

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor director de la Escuela de Posgrado:

Yo, Dr. Lino Jorge Llatas Altamirano con DNI N° 27712074, como asesor del trabajo de investigación titulado “RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY 2025”, desarrollado por la egresada Amelia Nedi Ormachea Chalco con DNI N° 41006059 y el egresado Yensi Zavaleta Gonzáles con DNI N° 19090068 del Programa de maestría en EDUCACIÓN INCLUSIVA ; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada escuela.



Dr. Lino Jorge Llatas Altamirano

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, S.J.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DR. MARCOANTONIO PACHERRES TORREJÓN

Rector de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. SILVIA ANA VALVERDE ZAVALA

Vicerrectora Académica

DRA. GINA GENARA ZAVALA ESPEJO

Vicerrectora de Investigación

DR. LUIS ORLANDO MIRANDA DÍAZ

Director de la Escuela de Posgrado

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, a quienes les debo sobre todo mi educación y mi formación. A mi tesis supervisor, por su inestimable ayuda y confianza en mí. A los educadores que me ayudaron a ser un mejor estudiante. Y, por último, a todos los que creen en el poder del saber y en la formación como motor de cambio.

Amelia Nedi

Dedico esta tesis a mi familia, en particular a mis padres, en reconocimiento de su amor, paciencia y apoyo constante. A mis amigos y seres queridos, por constituir mi fortaleza en los momentos más difíciles. A aquellas personas que me motivaron a perseverar y a mantenerme firme en mis objetivos. Este logro también corresponde a ustedes.

Yensi

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la universidad por brindarnos la formación y el respaldo académico necesarios para desarrollar esta investigación, así como a los docentes que contribuyeron a nuestro aprendizaje y crecimiento profesional.

Expresamos un reconocimiento especial a nuestro asesor de tesis, Dr. Lino Jorge Llatas Altamirano, por su guía constante, sus aportes oportunos y el acompañamiento que permitió fortalecer y concluir este trabajo.

Finalmente, agradecemos a la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy por las facilidades otorgadas para realizar el estudio y por la disposición de sus autoridades, docentes, estudiantes y familias, cuya colaboración hizo posible cumplir los objetivos de la investigación.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, **Amelia Nedi Ormachea Chalco** con DNI N.º 41006059 y **Yensi Zavaleta Gonzáles** con DNI N.º19090068 , egresados del Programa de maestría en **EDUCACIÓN INCLUSIVA** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**, damos fe de que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Escuela de Posgrado** para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY 2025”**, el cual consta de un total de **116 páginas**, incluyendo tablas y figuras y **48 páginas de anexos**.

Dejamos constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaramos, bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de nuestra exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaramos que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconozco que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de mi exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

Los autores

Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco
DNI N°41006059

Br. Yensi Zavaleta Gonzáles
DNI N°19090068

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	6
ÍNDICE	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	32
2.1. Enfoque, tipo	32
2.2. Diseño de investigación	32
2.3. Población y muestra	33
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	34
2.6. Aspectos éticos en investigación	35
III. RESULTADOS	37
IV. DISCUSIÓN	52
V. CONCLUSIONES	60
VI. RECOMENDACIONES	62
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
ANEXOS	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de niños del nivel de primaria de la I.E. Ciro Alegría Parcoy	33
Tabla 2	Niveles de la variable juegos recreativos	37
Tabla 3	Niveles de la dimensión desarrollo social	38
Tabla 4	Niveles de la dimensión desarrollo afectivo	39
Tabla 5	Niveles de la dimensión desarrollo emocional	40
Tabla 6	Niveles de la dimensión desarrollo físico	41
Tabla 7	Niveles de la variable aprendizaje significativo	42
Tabla 8	Niveles de la dimensión aprendizaje por representaciones	43
Tabla 9	Niveles de la dimensión aprendizaje conceptual	44
Tabla 10	Niveles de la dimensión aprendizaje por proposiciones	45
Tabla 11	Prueba de normalidad de las variables y sus dimensiones	46
Tabla 12	Correlación entre juegos recreativos y aprendizaje significativo	47
Tabla 13	Correlación entre desarrollo social y aprendizaje significativo	48
Tabla 14	Correlación entre desarrollo afectivo y aprendizaje significativo	49
Tabla 15	Correlación entre desarrollo emocional y aprendizaje significativo	50
Tabla 16	Correlación entre desarrollo físico y aprendizaje significativo	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Niveles de los juegos recreativos	37
Figura 2	Niveles de la dimensión desarrollo social	38
Figura 3	Niveles de la dimensión desarrollo afectivo	39
Figura 4	Niveles de la dimensión desarrollo emocional	40
Figura 5	Niveles de la dimensión desarrollo físico	41
Figura 6	Niveles de la variable aprendizaje significativo	42
Figura 7	Niveles de la dimensión aprendizaje por representaciones	43
Figura 8	Niveles de la dimensión aprendizaje conceptual	44
Figura 9	Niveles de la dimensión aprendizaje por proposiciones	45

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar el grado de relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, correlacional y de corte transversal. La población estuvo conformada por 46 estudiantes de nivel primario, quienes fueron seleccionados como muestra censal. Para la recolección de datos se emplearon dos cuestionarios validados por juicio de expertos, con índices de confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0.977 para los juegos recreativos y 0.957 para el aprendizaje significativo. El análisis descriptivo evidenció que el 52.2% de los estudiantes presenta un nivel medio de participación en juegos recreativos, mientras que el 50.0% alcanzó un nivel medio en aprendizaje significativo. A través del estadígrafo Rho de Spearman, se identificó una correlación directa e intensa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo ($Rho=0.721^{**}$ y $Sig.=0.000$). Concluyendo, que los juegos recreativos desempeñan un papel fundamental en la mejora del aprendizaje significativo de los niños inclusivos, favoreciendo su desarrollo social, cognitivo, emocional y físico. Estos hallazgos resaltan la necesidad de diseñar e implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego para fortalecer el proceso educativo en contextos inclusivos. Se recomienda a las autoridades educativas incorporar programas que potencien el uso de juegos recreativos en la enseñanza, con el fin de optimizar los resultados académicos y promover un entorno de aprendizaje más participativo e inclusivo.

Palabras clave: juegos recreativos, aprendizaje significativo, inclusión educativa, educación primaria, desarrollo integral.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the degree of relationship between recreational games and meaningful learning in inclusive children of the *Ciro Alegría Parcoy* Educational Institution - 2025. The research was developed under a quantitative approach, with a non-experimental, correlational and cross-sectional design. The population consisted of 46 primary level students, who were selected as a census sample. For data collection, two questionnaires validated by expert judgment were used, with Cronbach's Alpha reliability indices of 0.977 for recreational games and 0.957 for meaningful learning. The descriptive analysis showed that 52.2% of the students had a medium level of participation in recreational games, while 50.0% reached a medium level in meaningful learning. Using Spearman's Rho statistic, a direct and intense correlation was identified between recreational games and meaningful learning ($Rho=0.721^{**}$ and $Sig.=0.000$). It was concluded that recreational games play a fundamental role in improving meaningful learning in inclusive children, promoting their social, cognitive, emotional and physical development. These findings highlight the need to design and implement game-based pedagogical strategies to strengthen the educational process in inclusive contexts. Educational authorities are recommended to incorporate programs that promote the use of recreational games in teaching, in order to optimize academic results and promote a more participatory and inclusive learning environment.

Keywords: recreational games, meaningful learning, educational inclusion, primary education, comprehensive development.

I. INTRODUCCIÓN

El juego constituye un recurso vital para los niños, por tanto, en el contexto del aula se convierte en una actividad que apoya el aprendizaje académico, el desarrollo emocional, social y cognitivo. En ese sentido, García (2022) afirma que los niños pueden aprender y desarrollar sus conocimientos de manera interactiva y divertida a través de juegos. En esa misma línea, Trezano (2022) indica que integrar dinámicas lúdicas a la práctica pedagógica permite que los estudiantes sean partícipes activos de su proceso de aprendizaje. Además, apoya la justicia y la inclusión, fortalece el desarrollo psicomotor y cognitivo.

En este sentido, por juegos recreativos se consideran las actividades lúdicas que los niños realizan espontáneamente, sin que el objetivo principal sea la competencia exagerada, sino divertirse y obtener gratificación inmediata. Según Garaigordobil (2008), estos juegos son esenciales en la escuela, ya que promueven la interacción, en un contexto informal y agradable de aprendizaje. Así, los juegos lúdicos no sólo entretienen, sino que también educan de manera experiencial y práctica.

Por otro lado, en un aprendizaje significativo (Ausubel, 2002) menciona que el hombre incorpora información nueva a su estructura cognitiva ya existente, creando así una estructura más rica. Aprendizaje significativo es distinto de la mecánica, en este caso, el saber y entender se importa al asociar la nueva información con el saber anterior en el estudiante. Aprender de manera significativa en educación no es solo memorizar o entender una materia, sino que también se refiere a la capacidad de utilizar lo aprendido en otra situación. Cuando un estudiante es capaz de ir más allá de memorizar, se hace evidente que posee un nivel mucho más profundo de entendimiento de un concepto. Desde esta perspectiva, el aprendizaje significativo transforma la información en herramientas para la autonomía y el pensamiento crítico.

En el contexto internacional, la UNESCO (2022) informa que el 33% de los niños con discapacidad no están escolarizados por falta de infraestructura y metodologías inclusivas. El Banco Mundial (2023) indica que el 60% de los maestros en estos países no están capacitados para manejar aulas inclusivas, lo que afecta la calidad del aprendizaje. La escasez de recursos y la falta de capacitación del personal docente siguen siendo barreras recurrentes a nivel mundial para la educación inclusiva. Esto implica que no basta con incorporar políticas inclusivas si el personal educativo no recibe la capacitación adecuada ni cuenta con los materiales necesarios para atender la diversidad

del alumnado. Una educación inclusiva de calidad requiere invertir en programas de formación docente continua y en recursos didácticos que permitan atender las distintas necesidades de aprendizaje, reduciendo así las brechas educativas

En este mismo contexto, el Banco Mundial (2023) advierte que la falta de infraestructura adecuada en muchas instituciones educativas, junto con la insuficiente formación del profesorado, dificulta la aplicación de estrategias verdaderamente inclusivas. Esta situación reduce las oportunidades de que los niños con discapacidad accedan a una educación pertinente y de calidad, a pesar de los beneficios comprobados de la inclusión educativa y el uso de juegos recreativos como herramienta pedagógica. Por lo tanto, subsanar estas carencias se convierte en una prioridad para garantizar la justicia en el sistema educativo. El uso de juegos lúdicos como estrategia pedagógica de bajo costo y alto impacto permite la participación de todos los estudiantes aún en contextos con restricciones de recursos. Invertir en la capacitación de los maestros y crear espacios de aprendizaje donde el juego sea apreciado ayudaría a crear una educación más inclusiva

La educación inclusiva tiene como propósito asegurar que todos los estudiantes, sin importar su procedencia o nivel de habilidades, puedan acceder en igualdad de condiciones a las oportunidades de aprendizaje. En este marco, los juegos recreativos juegan un papel crucial, ya que ofrecen experiencias compartidas que promueven muchos aspectos. García (2022) creó un sistema de juegos para ayudar a participar a los niños con limitaciones físicas., demostrando que estas actividades contribuyen a la integración y convivencia en el entorno escolar. Lo que conlleva a que los juegos inclusivos permiten la participación de los estudiantes con discapacidades y sensibilizan al resto del grupo en valores de respeto y colaboración. Es aquí donde el juego emerge como una herramienta pedagógica para superar obstáculos y construir un entorno escolar más justo.

A nivel nacional, aunque sigue habiendo obstáculos que impiden a los alumnos con discapacidad integrarse plenamente en el sistema educativo, la educación inclusiva ha cobrado importancia en los últimos años. Según MINEDU (2021), un 10% de los niños en edad escolar presentan alguna discapacidad o necesidad educativa especial. A pesar de los esfuerzos por implementar políticas inclusivas, solo el 45% de las instituciones educativas que atienden a niños con discapacidad emplean estrategias de enseñanza adaptadas para promover un aprendizaje significativo (MINEDU, 2021). Además, el 70% de centros de educación en el país no cuentan con infraestructura accesible para estudiantes con discapacidad, lo que limita aún más sus oportunidades de aprendizaje.

En lo regional, se enfrenta una situación similar. Según datos de la Gerencia Regional de Educación de La Libertad (GRELL, 2023), el 7% de alumnos en la región tienen necesidades educativas especiales o alguna discapacidad, esto subraya lo crucial que es aplicar medidas efectivas para su inclusión en el sistema educativo regular. Sin embargo, un informe del Consejo Nacional de Educación (CNE, 2023) revela que el 80% de los docentes en la región no reciben capacitación específica sobre el uso pedagógico del juego en la enseñanza, lo que afecta la calidad del aprendizaje significativo en las aulas. Por ello, es necesario fortalecer las políticas de formación docente y desarrollar programas donde el juego sea la principal estrategia pedagógica. La falta de esta formación restringe la creatividad y la participación de los estudiantes, disminuyendo el potencial inclusivo de las prácticas escolares. Fomentar el uso del juego dentro del aula no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo socioemocional y a la inclusión de los niños con necesidades educativas especiales, fortaleciendo así la cohesión dentro de la comunidad educativa.

En la I.E. *Ciro Alegría de Parcoy*, los educadores a menudo carecen de las herramientas y la formación necesarias para incorporar juegos orientados que fomenten el aprendizaje significativo en aulas inclusivas. Esta falta de preparación y apoyo puede resultar en oportunidades perdidas. Además, la ausencia de una base teórica y práctica que vincule el juego lúdico con el aprendizaje significativo en entornos inclusivos limita el desarrollo de enfoques pedagógicos innovadores y la formulación de políticas educativas efectivas.

Después de haber analizado el problema, se planteó la siguiente pregunta general: *¿De qué manera los juegos recreativos se relacionan con el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa *Ciro Alegría Parcoy*- 2025?*; y como problemas específicos: *¿Cuál es la relación existente entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo de los niños inclusivos en la Institución Educativa *Ciro Alegría Parcoy*?; ¿Cuál es la relación existente entre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo de los niños inclusivos en la Institución Educativa *Ciro Alegría Parcoy*?; ¿Cuál es la relación existente entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo de los niños inclusivos en la Institución Educativa *Ciro Alegría Parcoy*?; ¿Cuál es la relación existente entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo de los niños inclusivos en la Institución Educativa *Ciro Alegría Parcoy*?*

La investigación en lo social por la relevancia y el impacto que el estudio tendrá en la comunidad de *Parcoy* en su conjunto, e incluso alcanzar otros distritos y anexos

aledaños. En esencia, la investigación podría ser un catalizador para el cambio social, fomentando una sociedad que no solo abraza la diversidad, sino que también se esfuerza por ser más inclusiva y equitativa en su trato hacia todos sus miembros. Al respecto, Fernández (2020) señala que la justificación social busca mostrar lo que una investigación puede aportar a la sociedad. Es el reconocimiento de los problemas que aquejan a un grupo determinado y la búsqueda de alternativas posibles que contribuyan al bienestar colectivo y al desarrollo social sustentable. Es decir, la investigación debe tener una proyección que trascienda el ámbito académico y aporte beneficios tangibles a la sociedad. De esta manera, la investigación pretende describir la situación educativa de los niños con necesidades educativas especiales y elaborar propuestas aplicables en el aula para mejorar su aprendizaje e inclusión. El compromiso social busca hacer una diferencia en la construcción de una educación más justa y participativa.

En lo práctico ayudará a determinar cómo los juegos recreativos afectan a los estudiantes en su aprendizaje en la I.E. “Ciro Alegría”. Al conocer esta conexión, el estudio le brindó a la institución información que le ayude a decidir qué acciones mejoren en sus estrategias con el fin de apoyar a los niños con necesidades educativas diversas para que sean más incluidos socialmente, tal como señala Creswell (2020), una justificación práctica sólida debe destacar cómo los resultados de la investigación pueden beneficiar a los profesionales, las políticas educativas o las comunidades. Este tipo de justificación proporciona evidencia de que el estudio tiene un valor directo, aplicable y tangible. Es así que, esta investigación busca ofrecer orientaciones significativas para docentes y directivos, para integrar estrategias lúdicas en su práctica pedagógica. El objetivo de este estudio es aportar información para el desarrollo de políticas inclusivas en educación y que los centros educativos cuenten con herramientas para atender la diversidad en el aula. La investigación busca hacer una diferencia en la calidad de la educación y hacer que los ambientes sean más justos y participativos.

En lo teórico, este estudio aporta al campo de la educación inclusiva al ofrecer una visión más profunda acerca de la manera en que los juegos recreativos inciden en la construcción de aprendizajes significativos. Asimismo, favorece la generación de nuevas perspectivas y marcos conceptuales orientados a integrar las actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta forma, La investigación no solo enriquece el cuerpo de conocimientos, sino que también abre puertas para que otros investigadores y profesionales. Dicho planteamiento refuerza el constructo teórico de la educación inclusiva y posibilita el desarrollo de modelos pedagógicos novedosos que promuevan la

participación de todos los estudiantes. Garantizar así mismo que la diversidad sea reconocida y valorada como una fuente de aprendizaje para todos.

En lo metodológico brindó una contribución metodológica, ya que las variables se establecieron utilizando directrices científicas para que posteriormente puedan confirmarse los objetivos y las hipótesis, además la elaboración de la encuesta constituye un recurso valioso para el ambiente académico, como son los profesores de aula, autoridades educativas en la toma de decisiones, e investigadores en futuros estudios; todos pueden beneficiarse de estos insights novedosos sobre la interacción entre prácticas pedagógicas lúdicas y resultados en el aprendizaje, perspectiva que lo corrobora Creswell (2020) cuando enfatiza que la elección del enfoque metodológico debe estar alineada con la naturaleza del tema y los objetivos que se buscan alcanzar en el estudio. Más que un simple requisito técnico, esta elección debe fundamentarse en una comprensión profunda de los datos y los resultados esperados.

En relación con la justificación por conveniencia en la investigación científica, Fernández (2020) señala que este tipo de justificación se refiere a la utilidad o beneficio que la investigación aporta, ya sea para el investigador, la institución o la comunidad científica. Aunque algunos autores mencionan la necesidad de justificar la utilidad de una investigación, no profundizan en el concepto de justificación por conveniencia. Por consiguiente, este trabajo busca evidenciar la relevancia práctica de sus resultados, mostrando cómo pueden contribuir tanto al perfeccionamiento de la práctica pedagógica como al fortalecimiento de las políticas de inclusión educativa. Además, pretende motivar a otros investigadores a continuar profundizando en esta línea de estudio, de manera que se genere un cuerpo de conocimiento más sólido. Así pues, esta investigación es ventajosa tanto para la universidad como para el tesista porque, al publicarse en el repositorio, mejorará la colección académica y reforzará la posición de la universidad como organización de investigación y avance del conocimiento. Además, permitirá a los tesisistas profundizar en su comprensión en las variables.

El estudio estuvo orientado teniendo como base el objetivo general: Determinar el grado de relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. Y como objetivos específicos: Determinar el nivel de los juegos recreativos en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025. Determinar el nivel del aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025. Establecer la relación entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo en niños

inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. Identificar la relación entre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. Determinar la relación entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. Determinar la relación entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025.

La investigación tuvo como base estudios internacionales, como el de Vera (2022) quien estableció por objetivo conocer el vínculo existente entre el aprendizaje significativo y los juegos didácticos en lengua y literatura en una escuela Santa Lucía-Ecuador. El análisis tuvo tipología básica, fue cuantitativa en su enfoque, correlacional en su nivel y no experimental. La muestra consistió en 34 alumnos de la institución en mención. En el recojo de información se usó tanto para el aprendizaje significativo como para el juego didáctico, dos cuestionarios. Del análisis estadístico se obtuvo un Rho 0,552** y Sig.= 0,001, concluyendo que hay relación moderada y positiva. Así mismo, los hallazgos indican que 50,0% de alumnos consideran que el aprendizaje significativo y juegos didácticos están en un bajo nivel.

Gutiérrez (2023) La investigación tuvo como finalidad promover el uso de estrategias lúdicas para potenciar la atención, memoria, creatividad y lenguaje en la Unidad Educativa Apolinario Chóez González, Ecuador. Se desarrolló bajo con enfoque cuali-cuantitativo, utilizando encuestas y entrevistas como instrumentos. Los resultados descriptivos mostraron que 56 % de los docentes no emplean actividades lúdicas de forma regular, mientras que 62 % de los estudiantes consideran sus clases poco dinámicas, evidenciándose además que más de la mitad presentan dificultades de atención y memoria. Para profundizar en el análisis, se obtuvo un Rho = 0.81 con $p < 0.01$, mostrando relación alta y directa entre la frecuencia de uso de actividades lúdicas y el desarrollo de destrezas cognitivas. Se concluye que la incorporación sistemática de estrategias lúdicas mejora de manera considerable la motivación y el aprendizaje, razón por la cual se diseñó un manual de actividades lúdicas como propuesta metodológica para fortalecer la práctica docente y el rendimiento estudiantil.

Por otra parte, se tiene a Boillos (2024) estableció como objetivo identificar la relación entre aprendizaje lúdico y gamificación en la enseñanza, comparando su implementación en contextos educativos de España y Costa Rica. La metodología empleada fue de tipo aplicada, no experimental, correlacional, cuantitativo. La muestra

estuvo fue 700 docentes (350 de España y 350 de Costa Rica), seleccionados mediante un muestreo aleatorio estratificado para garantizar representatividad geográfica y cultural. Se usó un cuestionario con 15 preguntas, de las cuales 14 eran cuantitativas y una cualitativa. La encuesta se aplicó a través de Google Forms y fue validada por especialistas. Se encontró un $Rho = 0.652^{**}$, $Sig = 0.000 < 0.05$, lo que indica una relación positiva moderada entre ambas variables.

Asimismo, Romero et al. (2024) se plantean como propósito el analizar cómo influyen los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los y las estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica de una Unidad Educativa de la ciudad de Milagro. La investigación utilizó un enfoque mixto y una muestra de 75 alumnos y 3 docentes del nivel. Se han utilizado la observación, los entrevistas y las encuestas para recolectar mucha información. Los docentes aplican juegos recreativos con poca frecuencia como se observó en resultados. No obstante, una vez que son empleados, los alumnos participan activamente, socializan, interactúan y logran el aprendizaje propuesto. También, se notó que los estudiantes tienen una predisposición positiva a usar juegos en el aula. Como resultado, el profesor necesita una capacitación más fuerte en la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permita el desarrollo integral del estudiante.

A nivel nacional, Condori (2022), en su tesis de Maestría titulada Los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno 2021, desarrollado en la ciudad de Puno, utilizó un diseño no experimental, tipo aplicado y correlacional, bajo un enfoque cuantitativo. Estuvieron 50 niños de educación inicial en esta muestra. Se usó la técnica de la encuesta para recoger la información y como instrumento una lista de cotejo, con un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0.817. Los resultados indicaron que la Rho fue de 0.478^{**} , con una significancia de 0.000 y por lo tanto se determinó que los juegos tradicionales se relacionan de forma positiva y moderada con el desarrollo de un aprendizaje significativo en los niños.

Santos (2020) planteó como objetivo conocer la influencia de los juegos recreativos como estrategias didácticas en el motivación y aprendizaje significativo de los estudiantes en la I.E N° 20334, Huaura. El estudio fue no experimental, básico, con cuantitativo-transversal. Estudiantes del 3er grado formaron la muestra. Se empleó un cuestionario validado para la recolección de datos. Los hallazgos revelaron un $Rho = 0.651^{**}$ y $Sig. = 0,000$, indicando que la incorporación de juegos recreativos como

estrategias didácticas está relacionada con mejoras en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Altamirano (2023) se plantea como objetivo determinar la relación entre los juegos recreativos y las habilidades de expresión oral de los estudiantes de una institución educativa del distrito de Ate Vitarte. La investigación fue no experimental, nivel básico, diseño correlacional y corte transversal, describe la dinámica que plantea un fenómeno. La muestra estuvo conformada por 30 alumnos que respondieron un cuestionario aplicado a ambas variables. De acuerdo a los resultados obtenidos se puede apreciar un coeficiente $Rho=0.434^{**}$ a un nivel de significancia de 0.000, permitiendo así determinar que existen relación significativa entre el uso de juegos lúdicos y el desarrollo de la expresión oral. Esta relación positiva tiene una magnitud moderada.

Sotelo (2022) se propuso por objetivo examinar la relación entre los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una I. E. en Cañete. El estudio fu básico, cuantitativo y corte transversal. Se conformó la muestra por 80 estudiantes del nivel inicial. Se utilizó una lista de cotejo en el recojo de data. En lo estadístico se obtuvo un $Rho=0.551^{**}$ y $Sig.=0.000$, Se establece que la práctica de juegos presenta una relación estadísticamente significativa y de intensidad moderada con el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación inicial.

Araujo (2021) planteó como objetivo establecer la influencia de las actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del Niño. El estudio fue no experimental, correlacional, cuantitativo y corte transversal. 55 estudiantes formaron la muestra. Para la recolección de información se emplearon cuestionarios. En el análisis estadístico se utilizó una prueba de regresión lineal con un $Sig=0.05$ y $p = 0.242$, Se observó que no se establece una relación significativa entre las actividades lúdicas y las estrategias pedagógicas en términos generales. Sin embargo, se encontró que la dimensión de actividades lúdicas simbólicas sí influenciaba en las estrategias pedagógicas.

La investigación de Palomino (2020) tuvo como finalidad determinar la relación de los juegos lúdicos en el aprendizaje significativo de la Institución Educativa El Arenal. La investigación no es experimental, sino básica correlacional. Un grupo constituido por 40 estudiantes fue usado para la investigación. Se utilizó un cuestionario para la recogida de datos. Según el análisis de los datos, el coeficiente de correlación $Rho=0.789^{**}$, lo que puede considerarse como una alta correlación positiva. Los estudios indican que hay una

relación entre la implicación en el juego y la adquisición de un aprendizaje significativo y duradero.

El objetivo de Oshiro y Villalta (2024) fue determinar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes del Instituto Profesional Callao. La investigación se diseñó de forma no experimental, correlacional cuantitativa. La institución es pública ubicada en el Callao. El número de alumnos incluye 24 estudiantes todos de 5 años. Se usaron listas de cotejo validadas por expertos en el tema para la recolecta de los datos. El análisis estadístico muestra un coeficiente de correlación de Spearman $Rho = 0,842^{**}$ y $Sig = 0,000$, es decir, que existe correlación fuerte y positiva entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo. A mayor uso de estrategias lúdicas, mejor es el aprendizaje significativo de los estudiantes con nivel inicial, según el resultado.

A nivel local, Sánchez y Zavaleta (2023) buscaron establecer la relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Trujillo. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional, cuantitativa, de corte transversal, clasificada en básica. 105 infantes conformaron la población. Se usó la lista de cotejo estructurada de 20 items, que se aplicó por cada estudiante. Se halló un $Rho = 0,456^{**}$ y $Sig = 0.000$, con lo cual se estableció que existe relación directa y moderada. Además, se conoció obtuvo que tanto los juegos libres como el aprendizaje significativo están en un nivel bajo con 94.8% y 86.5% respectivamente.

El estudio de Mendoza (2023) se centró en analizar la relación que existe entre la utilización de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Tecnología, en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Víctor Raúl Haya de la Torre” del distrito de Víctor Larco Herrera. Se considera que la investigación se un estudio correlacional no experimental. La muestra estuvo conformada por 108 estudiantes. Para la recolección de datos se usan dos cuestionarios, uno para cada variable, adaptados de instrumentos previos validados en el medio. Se consiguió un coeficiente de correlación de $Rho = 0.724^{**}$ con significancia de Sig. Teniendo en cuenta que, $r = 0.917$, muestra que existe una alta correlación positiva entre el aprendizaje significativo y los juegos recreativo.

Paredes (2022) se propuso investigar la relación que existe entre la aplicación de juegos recreativos y el nivel de aprendizaje significativo en el área de Comunicación de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa “San Juan” Trujillo. La investigación que se llevó a cabo fue de tipo correlacional, con un enfoque

cuantitativo, tipología aplicada y corte transversal. La muestra estuvo compuesta por 132 alumnos. Para recoger la información se emplearon dos cuestionarios, uno para cada variable. Un análisis estadístico arrojó un Rho de 0.682** y $p < 0.001$, lo que indica que las variables tienen una relación alta y positiva entre sí.

Rodríguez (2021) identificó que constituía un problema de investigación la relación que existe entre el uso de juegos lúdicos y el aprendizaje significativo del área de Matemática de los alumnos y alumnas del segundo grado de secundaria de la I.E. José Carlos Mariátegui. El tipo de investigación era también de correlación y no experimental. La muestra estuvo conformada por 123 estudiantes. Se utilizaron dos cuestionarios para la recogida de datos. Se halló que, $r = 0.631$, $p < .001$, lo cual muestra que sí hay una relación entre las variables, la cual es positiva y de gran magnitud. Se encontró que el 42.3% de los estudiantes dominó la aplicación de juegos lúdicos y el 35.8% tiene alto aprendizaje significativo en Matemáticas. Se observó una tendencia donde los alumnos que más participan en juegos lúdicos tienen cifras más altas de aprendizaje significativo.

Las teorías que apoyaron este estudio en lo que respecta a la variable juego recreativo, para Pérez (2012) los juegos recreativos son actividades lúdicas que realizan las personas voluntariamente en su tiempo libre, buscando diversión y satisfacción inmediata. Además, estas actividades apoyan el desarrollo integral físico, mental y social sin la competencia que acompaña a menudo a la actividad deportiva. En ese sentido, puede afirmarse que estas dinámicas satisfacen una doble función: por un lado, favorecen el bienestar emocional y físico de quienes participan; por el otro, promueven la interacción social en un contexto libre de presiones competitivas. Los juegos lúdicos son instrumentos pedagógicos que permiten desarrollar habilidades de convivencia, cooperación y equilibrio socioemocional en los educandos, además de entretenerlos.

Por su parte Omeñaca y Ruiz (2005) mencionan que estos juegos crean un entorno propicio para que las personas se relacionen entre sí de manera positiva y constructiva, asimismo, recalcan que los participantes tienen la oportunidad de desarrollar y fortalecer habilidades cruciales para la convivencia social, sumado a ello, subrayan el papel fundamental que juega la cooperación en estos contextos recreativos, pues a través de la colaboración en el juego, los individuos aprenden a trabajar en equipo, a valorar las contribuciones de los demás y a perseguir objetivos comunes, habilidades que consideran esenciales para el éxito. En este sentido, los juegos recreativos no son sólo ocio, sino también espacios de aprendizaje donde los alumnos trabajan juntos y se respetan entre sí. Estas actividades fomentan un ambiente de aula más inclusivo y colaborativo. Es un

espacio donde se puede aprender empatía, responsabilidad compartida, trabajo en equipo, para un desarrollo integral y un mejor futuro de los niños.

Para Torres (2002), el juego consiste en una secuencia de pequeños actos lúdicos, alegres y espontáneos, que refuerzan los valores del respeto y la tolerancia, tanto grupal como individual, y el amor al otro. La referencia que hace el autor es que el juego es una herramienta de gran importancia en los procesos formativos, pues permite que las personas puedan trabajar en equipo y compartir ideas, información e inquietudes y por ende, esfuerzos para apropiarse del saber. De esta manera, el juego se convierte en un recurso para aprender valores y habilidades sociales, no sólo para divertirse. Conceptos como estos favorecen la colaboración en aula, el más alto nivel de toxicidad de los estudiantes y, como consecuencias, el aprendizaje significativo y un desarrollo de las relaciones interpersonales.

Abreu (2005) menciona que la finalidad de estos juegos es entretener; sin embargo, su beneficio va más allá, ya que son conductores de diversas emociones positivas, estimulando mental y físicamente a los niños que lo practican, reafirmando que los juegos recreativos son esenciales para el desarrollo humano. Por ende, los juegos recreativos no sólo entretienen, sino que desarrollan integralmente al individuo que lo practica. Cuando se proponen actividades lúdicas de movimiento, éstas son herramientas pedagógicas que fortalecen la autoestima, refuerzan hábitos de vida saludables y favorecen la interacción social, desarrollando integralmente a los niños.

Según Garaigordobil (2008) se definen como juegos estructurados que son entretenidos y educadores. Son actividades lúdicas, no obligatorias ni regulares. Los juegos lúdicos son una forma de que los menores desarrollen su cuerpo, así como ellos son capaces de jugar a otras cosas. Por lo tanto, los juegos lúdicos tienen un papel pedagógico que desarrolla en el individuo habilidades para la vida. Estos son factores que son comunes en el motor para la interacción, la creatividad, la autoestima, el trabajo en equipo para la resolución de problemas.

Según Ríos (2009), los juegos lúdicos que se adaptan a la diversidad permiten que todos los niños participen con pleno derecho, fomentando que las oportunidades de todos sean iguales y se genere el sentimiento de pertenencia. Según Piaget (1962), el niño se enfrenta en el juego a nuevas experiencias que asimila y a las que acomoda sus estructuras. La inclusión de juegos adaptados asegura que todos participen y refuerza el aprendizaje. Esto se logra por medio de situaciones que se relacionan a las que los

estudiantes ya poseen conocimiento. Así, el juego es un instrumento pedagógico que refuerza la sociabilización y genera un aprendizaje cognitivo más profundo.

En resumen, los juegos lúdicos son un recurso inclusivo, educativo y de desarrollo integral en diversos entornos de enseñanza-aprendizaje. Incluyendo en la práctica pedagógica enriquece formas de enseñar, genera ambientes en los que toda la clase se siente incluidos, participa y desarrolla habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Es aquí donde los juegos lúdicos se nos proponen como una herramienta para una educación más equalitaria.

Sobre las características del juego, Cueto (2007) propone que el juego es ante todo una manifestación de libertad; cuando se juega porque se quiere, sin obligar a nadie, el juego sigue siendo juego. Si se hace por obligación o si se ordena, ya no es juego, pues la espontaneidad es inherente al juego. Por eso el juego verdadero depende de la motivación intrínseca del jugador; es un campo para explorar y crear. Esta libertad hace a los estudiantes partícipes reales, enriqueciendo la experiencia y favoreciendo un aprendizaje significativo y natural.

Además, el autor aclara que el juego se debe jugar correctamente para mantener su esencia. Una mala ejecución lo puede llegar a distorsionar, perdiendo el sentido de permitirle a los participantes evadirse de la realidad y adentrarse en un mundo ficticio diferente al del día a día. Por eso el juego verdadero depende de la motivación intrínseca del jugador; es un campo para explorar y crear. Esta libertad hace a los estudiantes partícipes reales, enriqueciendo la experiencia y favoreciendo un aprendizaje significativo y natural.

Por el contrario, el juego se elige para conseguir una satisfacción intrínseca, que brota de la experiencia. Es decir, quien juega por placer no busca obtener un beneficio. Esta actividad se desarrolla en un espacio y tiempo preciso, en el que las reglas y limitaciones no impiden, sino que le dan forma y estructura a la actividad lúdica. Esto significa que el juego es un fin en sí mismo, que tiene valor por el placer que proporciona, no por los premios que otorga. La existencia de un marco temporal y de reglas claras ayuda a estructurar la experiencia. Se da en un ambiente que favorece la concentración, la creatividad y el respeto por los acuerdos grupales. El juego supone una ocasión para ejercitar la disciplina y la cooperación, sin olvidar el sentido recreativo.

Finalmente, gracias al juego los sujetos pueden ordenar y equilibrar su interior mediante sus capacidades innatas para sentir y como sentir el orden, el ritmo y la armonía del entorno. En el caso particular de un niño, el juego se convierte en un lugar seguro y

estimulante que facilita la expresión de su creatividad, curiosidad natural e imaginación. En el juego los niños pueden explorar y expresar de manera espontánea su mundo interior. Un ambiente seguro y de libertad favorece el desarrollo socioemocional y cognitivo, así como la adaptación al entorno y el aprendizaje integral.

En tal virtud, como afirma Cueto (2007), el juego ha de ser libre, ya que desarrolla las capacidades propias del niño, las intelectuales y las manuales, al tener que adaptarse a situaciones nuevas y a nuevas maneras de aprender. La libertad de juego permite que los niños investiguen el mundo, prueben cosas nuevas, resuelvan problemas. La ausencia de reglas fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y la adaptación a diversas situaciones. Estos elementos son determinantes para un aprendizaje significativo y duradero.

El autor Castro (2018) agrupa los juegos en juego cognitivo, juego afectivo, juego motor y juego social.

Como dice Dionicio (2017), el juego motor permite expresar emociones mediante los movimientos del cuerpo como correr, saltar, bailar o lanzar pelotas. Según Baena (2016), el juego es un instrumento pedagógico que desarrolla la comprensión y la creatividad lingüística. Este proceso ayuda a que desarrollemos nuevas habilidades de la personalidad como lo son las motoras, físicas, sociales o de carácter. Esta actividad recreativa ayuda a que la persona sea más autónoma y pueda desenvolverse correctamente en varias situaciones. Por lo tanto, el juego motor-pedagógico integra el movimiento y el conocimiento. Los niños pueden jugar para liberar energía y expresar emociones. También pueden desarrollar habilidades cognitivas y sociales. Es una estrategia educativa integral que promueve la corporeidad, favorece una autonomía progresiva y prepara para los nuevos y variados desafíos que se presentan en los contextos escolares y sociales.

De acuerdo con Castro (2018), el juego cognitivo comienza desde que el niño realiza el primer contacto con el mundo externo. Los niños exploran y desarrollan sus capacidades cognitivas cuando juegan con ellos. Por medio de este proceso es que se desarrollan estas habilidades cognitivas, imaginación, experimentación, conceptualización, lenguaje, memoria. Estas son algunas de las habilidades que se generan en la interacción. El juego cognitivo es cuando los niños desarrollan su pensamiento y van construyendo su conocimiento. El acto de manipular el medio ambiente hace que se despierten los sentidos. Además, nos permite apropiarnos de

instrumentos para poder interpretar el medio y resolver problemas. En este sentido, se juegan habilidades en las que hay que realizar un trabajo de campo por parte del alumno.

Según lo señalado por Castro (2018) el juego afectivo implica el desarrollo de aspectos emocionales y afectivos, así como desarrollo de un sentido de valía personal, como también la formación de una imagen mental coherente sobre quiénes son; debido a que, en la infancia, los juegos centrados en la autoestima y las representaciones dramáticas adquieren gran importancia porque permiten externalizar y procesar sentimientos y emociones. Lo que indica que el juego afectivo no solo entretiene, sino que también educa, permitiendo que los niños exploren su interior y aprendan a manejar sus emociones. A través de ellas, los niños aprenden a identificar sus sentimientos, a comunicarlos adecuadamente y a aumentar su autoconfianza. Esto apoya un mejor desarrollo socioemocional y la capacidad de establecer relaciones interpersonales más sanas.

El juego social hace que el individuo interactúe con el entorno, a través del juego, donde el niño empieza a distinguir el bien del mal (Castro, 2028) Aprender a esperar tu turno para participar, trata de ver si hay compañeros a los que incorporar. El juego grupal incorpora a la gente por lo tanto apoteca. Los juegos sociales son herramientas ideales para enseñar las normas de convivencia, así como también para reforzar la cooperación. Mediante ellas logran adquirir el aprendizaje de comunicación negociación y resolución de conflictos en una manera respetuosa. Esto crea lazos y refuerza el sentimiento de pertenencia al grupo.

Para la variable juegos recreativos se ha considerado lo mencionado por Garaigordobil (2008) quien identifica cuatro dimensiones principales de los juegos recreativos en el ámbito educativo, como son: desarrollo social, desarrollo cognitivo, desarrollo emocional y desarrollo físico. Esto implica que los juegos recreativos no son solo una forma de entretenimiento, sino que abarcan aspectos del desarrollo humano. La estimulación simultánea de la interacción social, cognitiva, expresiva y motriz hace de estas actividades un recurso completo para la formación integral de los educandos.

Con respecto a la dimensión desarrollo social: los juegos fomentan la interacción y las habilidades sociales, ya que los juegos recreativos fomentan la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos entre los participantes (Garaigordobil, 2008). En ese sentido, el juego puede considerarse un ambiente de práctica social en el que los alumnos aprenden a trabajar en equipo, a escuchar y respetar las opiniones de los demás. También fomenta la búsqueda de soluciones comunes ante situaciones conflictivas. Esta

experiencia lúdica favorece la construcción de un ambiente de convivencia propicio para el aprendizaje y la comunidad en el aula.

Pecci et al. (2010) lo tratan de manera crítica, revelando los factores que influyen en el fenómeno estudiado. Su labor pretende identificar regularidades y tendencias y establecer qué implican los hallazgos para la teoría y la práctica. A través de un diseño metodológico cuidadoso, los autores contribuyen a la comprensión del tema, proporcionando un marco teórico para interpretar la información que presentan. Para Al (2010), es el desarrollo social y la interacción lúdica con adultos y otros niños. Este tipo de juego crea habilidades sociales, ya que a través de estos contactos lúdicos los niños se divierten, aprenden y practican conceptos para la convivencia social. A través de estas interacciones lúdicas, aprenden sobre nociones básicas como la reciprocidad, el intercambio, la empatía, la toma de perspectiva del otro.

En cuanto a la dimensión desarrollo cognitivo, se entiende por ello la capacidad de los juegos para desarrollar la mente, de que los juegos lúdicos desarrollan su pensamiento crítico-reflexivo, la forma de solucionar problemas y su imaginación (Garaigordobil, 2008). Esto significa que el juego no maniquea, sino que se convierte en un ejercicio de entrenamiento mental para que los alumnos aprenden a analizar contextos, crear opciones y tomar decisiones. La imaginación y la reflexión construyen un aprendizaje autónomo y significativo que permite resolver mejor los problemas que surgen dentro de la escuela y en la vida misma.

Pecci, et. al. (2010) afirma que el juego apoya el desarrollo cognitivo porque permite que el niño entienda el mundo y desarrolle su pensamiento. Los niños juegan, manipulan y procesan la información, desarrollando habilidades cognitivas para entender el mundo. Este juego interactivo apoya el desarrollo del pensamiento crítico, el razonamiento y el aprendizaje de nueva información, que son aspectos del desarrollo cognitivo. Esto indica que el juego no es sólo un entretenimiento, sino una manera propia de aprender. Al tratar situaciones de descubrimiento y problemas a partir del juego, los niños se apropian de instrumentos cognitivos para su desarrollo personal. Estas tecnologías facilitan el desarrollo de ideas y la utilización de los conocimientos adquiridos en la vida real.

Con respecto a la dimensión emocional: hace referencia al impacto de los juegos en el bienestar psicológico, debido a que los juegos recreativos pueden mejorar la autoestima, la regulación emocional y la expresión de sentimientos (Garaigordobil, 2008). La oportunidad de expresar lo que sienten en un ambiente seguro refuerza la

confianza en sí mismo y crea las condiciones para un aprendizaje integral, en el que se integran el desarrollo emocional y el cognitivo.

Como indica Gonzáles (2016), el desarrollo emocional es el conjunto de actitudes, sentimientos, conductas e interacciones con el medio que el individuo va adquiriendo y moldeando desde sus primeros años de vida. En este proceso evolutivo es difícil precisar los momentos de transición entre una y otra etapa. Esta dificultad se debe a que no existen datos científicos que señalen un principio y un final exactos; todo depende de cada persona.

En lo que respecta a la dimensión desarrollo físico: Se refiere al aspecto motor de los juegos; pues, contribuyen al equilibrio y coordinación, además de las habilidades motoras finas y gruesas (Garaigordobil, 2008). Es así que el juego es un medio para fortalecer el cuerpo y desarrollar habilidades motoras necesarias en la infancia. El movimiento en la infancia apoya la mejora de la forma física y permite a los niños adquirir mayor control de su cuerpo. Este hecho apoya su independencia y lo prepara mejor para participar en las actividades de aprendizaje.

Por su parte Pica (2010) enfatiza que el juego recreativo es imprescindible para que el niño pueda desarrollarse físicamente, ya que promueven la adquisición y perfeccionamiento de habilidades motoras básicas y complejas, estos juegos ofrecen oportunidades para practicar y mejorar la agilidad, el control corporal y la conciencia espacial. Además, los juegos lúdicos no solo promueven el desarrollo físico, sino que mejoran la coordinación y la conciencia espacial. Como resultado, los niños adquieren habilidades que promueven su autonomía y les permiten participar con seguridad en diferentes experiencias de aprendizaje y socialización.

En cuanto a las bases teóricas que sustentan la variable aprendizaje significativo, Moreira (2012) señala que el aprendizaje significativo es el proceso en el que interactúan de manera intencionada los conocimientos previos con los nuevos. A través de ella la nueva información adquiere significado para el estudiante, reforzando o ampliando la información anterior. Esto recalca que el aprendizaje es un proceso activo en el que el conocimiento se construye y se transforma, afectando la nueva información y las estructuras cognitivas previas del individuo.

Mientras que para Rodríguez (2011), aprender es un proceso cognitivo complejo en el que los estudiantes crean vínculos significativos entre su estructura cognitiva previa y la nueva información; estos vínculos no son aleatorios ni superficiales, sino que implican una asimilación profunda y una reorganización del conocimiento conceptual del

estudiante. Esto hace posible formar entendimientos perdurables y desarrollar habilidades cognitivas más complejas.

Para Echaiz (2009), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo en el que la información nueva, que se codifica en símbolos, se integra en la estructura cognitiva del individuo de forma deliberada y sustantiva. Destacan la importancia de los conocimientos previos para construir nuevos significados y así lograr un aprendizaje comprensivo. El constructivismo efímero sólo llega a mostrar que existe un "enfoque constructivista" en la LED. La transferencia de la nueva información a la ya conocida; hace que se entienda mejor y se almacene en la memoria para aplicarla en nuevas situaciones de la vida.

El aprendizaje significativo es importante para que el estudiante pueda construir conocimientos significativos y perdurables. (Ainscow, 2020) La heterogeneidad del aula se combate con el uso de aprendizaje significativo. Este tipo de enseñanza aporta a la mejora continua, la participación y el cierto progreso de todos. Como revela Duk (2017) se logra conectar lo nuevo con lo que cada uno ya conoce, es así como cada uno construye su propio aprendizaje. Es necesario crear un ambiente en el que todos puedan construir sus propios significados. El significado del aprendizaje significativo es aquel que se enfoca en la construcción de conocimiento. En definitiva, este proceso logra que el integrante en cuestión interiorice la información que le ha sido suministrada en vez de simplemente memorizarla.

Sobre la variable aprendizaje significativo se ha tomado en cuenta lo que expresa Ausubel (2002) que el aprendizaje significativo se da cuando se comprende, no cuando se memoriza, y existe una retroalimentación continua entre estudiantes y profesores, por lo cual los profesores deben crear un ambiente para que el estudiante aprenda y comprenda la información, lo que le permitirá aplicarla en diversas situaciones nuevas; el aprendizaje significativo se logra cuando se negocia entre el conocimiento previo y los nuevos conocimientos, integrándose y ampliándose los conocimientos previos, ya que las personas tienden a olvidar lo que no tiene significado para ellas y aprenden solo lo que les resulta significativo.

Para la variable aprendizaje significativo se ha considerado como dimensiones a los tipos aprendizaje significativo, que son mencionado por Ausubel (2002), quien indica que existen 3 tipos: aprendizaje por representaciones, aprendizaje conceptual y aprendizaje por proposiciones.

Con respecto a la dimensión aprendizaje por representaciones, es el proceso de aprender palabras antes de llegar a los conceptos, esto ocurre cuando símbolos con significados que son arbitrarios coinciden con sus referencias, dando a los alumnos la interpretación que transmiten sus padres (Ausubel, 2002). En este sentido, se puede decir que esta es la dimensión que sienta las bases para el desarrollo temprano del lenguaje y del pensamiento, ya que sobre ella se construirán nociones más complejas. La vinculación de símbolos con cosas u objetos va ayudando al niño a abstraer, lo que le permitirá comprender más adelante contenidos abstractos y aprender de manera progresiva y estructurada.

Para Ausubel (2002), la dimensión del aprendizaje conceptual es el proceso por el cual se hace propio un concepto, una ley o una categoría general, a través de una representación, para formar una idea. Señala este autor la necesidad de estudiar y diferenciar las respuestas verbales reales de las respuestas percibidas. También debe ser resumido, hipotetizado y comprobado en un contexto determinado. Por tanto, el tipo de aprendizaje que se produce permite que el educando empiece a formular un pensamiento más abstracto y más estructurado, ya que no se queda sólo en el reconocimiento de palabras o símbolos, sino que comienza a crear conceptos útiles en múltiples situaciones. El aprendizaje conceptual facilita la producción de explicaciones, su contraste y la construcción de conocimiento más potente y transferible.

Para Murphy (2002), el aprendizaje conceptual es el proceso mediante el cual los individuos aprenden, organizan y utilizan conceptos, los cuales son representaciones mentales de una categoría de objetos, sucesos o ideas que comparten algo en común. Este aprendizaje es significativo ya que el individuo va más allá de lo concreto y manipula ideas. Por lo tanto, va a permitido que comprenda mejor los conceptos abstractos, formule hipótesis y razone lógicamente. El aprendizaje conceptual es fundamental para el desarrollo educativo, ya que permite que los alumnos analicen situaciones, comparen conceptos y elaboren explicaciones. A través de ella, la persona no solo recibe información, sino que la puede transferir a otras situaciones, resolver problemas de manera creativa, y generar nuevo conocimiento.

El aprendizaje por proposiciones se refiere a la adquisición y comprensión de ideas expresadas verbalmente, involucrando la relación entre múltiples conceptos para formar significados complejos (Ausubel et al., 2002). En ese sentido, entonces, que este tipo de aprendizaje favorece la estructuración del pensamiento lógico. El estudiante no

sólo retiene frases, sino que las organiza en un esquema mental que le permite analizarlas, deducirlas y aplicarlas en situaciones diversas.

Como definición de términos básicos:

Juego libre; es el juego que surge de manera espontánea y es guiado por el propio niño: él elige qué hacer, cómo y cuánto tiempo jugar, sin dirección del adulto. Esta libertad favorece iniciativa, creatividad y exploración natural. (Pikler, 2000; Guía Infantil, 2025).

Estrategias lúdicas; son recursos pedagógicos que integran el juego en la enseñanza para que aprender sea más activo y motivador. Permiten que el niño participe con interés, experimente y construya aprendizajes de forma significativa. (Moya Gómez, 2024).

Juegos didácticos; son juegos planificados con intención educativa: conservan lo divertido, pero se diseñan para desarrollar habilidades o contenidos escolares. Ayudan a aprender mediante la acción, el reto y la participación. (Chacón, 2008).

Motivación para el aprendizaje; es el impulso que lleva al estudiante a interesarse y esforzarse por aprender. Aumenta cuando percibe que las tareas tienen sentido y utilidad para su vida o su escuela. (Santos, 1990).

Juego simbólico; es el juego de “hacer como si”, donde el niño representa roles, situaciones u objetos con la imaginación. Este tipo de juego refleja pensamiento representacional y ayuda a comprender el mundo de forma más abstracta. (Piaget, 1962).

Interacción social en el aprendizaje; el aprendizaje infantil se fortalece cuando el niño se relaciona con otros (docentes o pares), porque en esas actividades compartidas interioriza normas, lenguaje y formas de pensar. El juego es un espacio clave para esa construcción social. (Vygotsky, 1978).

En esta investigación se planteó como hipótesis general: Existe relación directa e intensa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2025 Y como hipótesis nula: No existe relación directa e intensa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2025. Así mismo, se plantearon hipótesis específicas: HE₁: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2025. HE₂: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2025. HE₃: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría

Parcoy- 2025. HE4: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2025.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

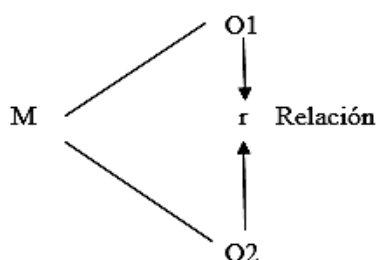
Según Berna (2006) el abordaje cuantitativo está estadísticamente orientado y se genera a partir de un marco teórico adecuado al objeto de estudio. A partir de ese marco, se desarrollan hipótesis y se aplica el razonamiento deductivo para establecer relaciones entre las variables involucradas. Debido a que los datos obtenidos requieren un análisis numérico y estadístico, esta investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo.

Según Cordero (2009), la investigación aplicada se distingue por su objetivo de poner en práctica los conocimientos obtenidos, mientras se generan nuevos aprendizajes tras implementar y sistematizar una práctica basada en la investigación. Así, esta tipología se considera aplicada, ya que durante el desarrollo del estudio se utilizaron teorías, metodologías y conceptos previamente establecidos.

2.2. Diseño de investigación

La investigación es de diseño no experimental, ya que no hubo manipulación de las variables, tal como lo señalan Hernández et al. (2014). Además, es un estudio correlacional, ya que busca establecer la relación entre las variables. Además, es transversal, ya que la información se recolectó en un solo momento definido de antemano.

Se utilizó el método hipotético-deductivo porque se investiga de lo general a lo específico. Este enfoque, según Hernández y Mendoza (2018), consiste esencialmente en formular ciertas proposiciones que se considerarán como hipótesis. A partir de estas, se deducirán consecuencias que se someterán a prueba. Luego, estas hipótesis deben contrastarse con la evidencia empírico.



Donde:

M: Muestra

O1: Juego recreativo

O2: Aprendizaje significativo

r: Relación entre variables

2.3. Población y muestra

Según Hernández et al. (2014), la población es el grupo de individuos que tienen características en común en un lugar y tiempo determinados. En el estudio actual la muestra estuvo conformada por 46 estudiantes de primaria. Esta población representa el universo sobre el cual se realizó la investigación para describir y analizar el problema planteado.

Tabla 1

Población de niños del nivel de primaria de la I.E. Ciro Alegría Parcoy

Nivel	Niños	%	Niñas	%	Total
1er grado	6	60%	4	40%	10
2do grado	3	60%	2	40%	5
3er grado	4	57%	3	43%	7
4to grado	5	45%	6	55%	11
5to grado	6	46%	7	54%	13
Total	24		22		46

Nota: Data obtenida de la I.E. Ciro Alegría Parcoy

Hernández et al. (2014), la muestra corresponde a un subconjunto de elementos de una población. Se lleva a cabo para levantar información y poder medir la variable en estudio. Se tomó una muestra de toda la población de estudiantes de primaria, por ser una población muy pequeña. Muestreo por conveniencia donde, a partir de la elección de campo del investigador, se eligen los individuos que están disponibles y que son accesibles al investigador. La población de 46 estudiantes de nivel primario de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy que se tomó en la presente investigación. Se optó por la inclusión de todos los alumnos disponibles/que pudieran, muestreo por conveniencia. Esta técnica fue elegida debido a que la población de estudio es pequeña y accesible, lo que facilitó la recolección de los datos. Si bien el muestreo por conveniencia limita la generalización de los resultados a otras poblaciones más amplias, resulta adecuado en este contexto específico, ya que permite realizar un análisis profundo de las variables de estudio dentro de la población seleccionada, cuya accesibilidad y características particulares son representativas para los objetivos de la investigación.

2.4. Técnica e instrumentos de recojo de datos

En la investigación, la encuesta fue la técnica de recolección de datos, la cual permitió recolectar información de manera sistemática y estructurada de las dos variables en estudio. Esta metodología se ajusta al planteamiento del problema y las hipótesis de la investigación, ya que posibilita la recolección de datos esenciales para el análisis y verificación de la relación entre las variables.

Según Hernández et al. (2014), el cuestionario es un instrumento que está integrado por una serie de preguntas que se elaboran con el propósito de obtener información sobre una o más variables específicas, que se desean medir o analizar. Este instrumento estructurado facilitó la recopilación sistemática de datos, permitiendo un análisis más eficiente y la interpretación adecuada de los resultados.

En este estudio, se administrarán dos cuestionarios como instrumentos que ayudaron para el recojo, procesamiento y análisis de información, compuestos de 24 y 18 items respectivamente. Instrumentos que fueron validados por tres expertos, que posteriormente fueron aplicados a la muestra de estudio.

De acuerdo con Hernández et al. 2014, sobre la validez, es el grado en que un instrumento mide efectivamente lo que se propuso medir. La validez se manifiesta como una característica que evidenciamos en el contexto de la investigación. En otras palabras, la validez es la condición capaz de proporcionar que los resultados obtenidos son fiables. Además, se expresa que, precisamente, los resultados realmente corresponden a la realidad que estudiamos o nos encontramos investigando. En este trabajo de investigación se llevó a cabo la validación de los instrumentos mediante la revisión por expertos en la materia quienes decidieron que son adecuados y coherentes con el objetivo de la investigación.

En cuanto a su fiabilidad, Hernández et al. (2014) entiende como el grado en que un instrumento proporciona resultados consistentes y repetibles cuando se aplica repetidamente en la misma muestra. Se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach para determinar fiabilidad de los instrumentos de investigación. Los resultados presentaron un 0.977 para la variable juego recreativo y 0.957 para aprendizaje significativo. Los resultados reflejan una significatividad estadística que destaca la vigencia de los instrumentos en estudio.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Según Hernández (2014), para el análisis de la información se utilizará la estadística descriptiva, la cual nos proporciona un resumen de la misma. Asimismo, se

utilizada estadística inferencial para realizar extrapolaciones al universo de donde provienen los datos y toma de decisiones que no están presentes en los datos (Hernández et al., 2014).

Una vez se culminó la recolección de datos estos fueron tabulados en hojas de cálculo a través del software Excel de Microsoft. El software estadístico SPSS v.29 fue usado para importar los datos y calcular las estadísticas apropiadas de carácter descriptivo e inferencial.

Después de que los datos fueron procesados, se realizó un Shapiro-Wilk que es una prueba de normalidad, que se ajusta a muestras pequeñas ($n=46$). Según Roco et al. (2023), para tamaños muestrales inferiores a 50 individuos, la prueba de Shapiro-Wilk resultó más apropiada que la de Kolmogorov-Smirnov, ya que posee una mayor capacidad para detectar desviaciones de la normalidad en las distribuciones de datos en ese rango. Posteriormente, se procedió con la interpretación y análisis de los resultados obtenidos mediante técnicas de estadística inferencial, y se evaluaron los niveles de cada variable utilizando estadísticas descriptivas, con el fin de proporcionar respuestas fundamentadas a las preguntas formuladas en el estudio.

2.6. Aspectos éticos en investigación

La investigación se llevó a cabo siguiendo estrictos estándares éticos, asegurando tanto la calidad científica como el respeto hacia los participantes. Según Hernández et al. (2018), los cuatro principios bioéticos fundamentales son: autonomía, beneficencia, no maleficencia y justicia, los cuales guían el desarrollo ético de toda investigación científica.

El principio de autonomía se implementa a través del consentimiento informado, que, según García (2019), es esencial en la ética de la investigación, garantizando el respeto por la capacidad de decisión de los participantes y su derecho a ser informados sobre todos los aspectos del estudio. Este documento detalla los objetivos, métodos, beneficios y posibles riesgos del estudio.

En los principios de beneficencia y no maleficencia, se establece que la investigación debe atenerse a la Declaración de Helsinki (2013) de la Asociación Médica Mundial que promueve y protege la salud, bienestar e intereses de las personas que participan en la investigación.

Se aplicaron criterios de selección justos, no discriminatorios, para hacer justicia. De esta manera, garantizó que los beneficios y las cargas de la investigación se

distribuyeron de forma equitativa entre todas las partes implicadas. Así, se evitó la explotación de grupos vulnerables.

Se obtuvo la respectiva autorización de la Institución Educativa Ciro Alegría para la realización del estudio, cumpliendo con los requerimientos institucionales y legales. La confidencialidad de los datos se garantiza mediante codificación de la información y un almacenamiento seguro de los datos, siguiendo lo recomendado para la protección de datos en la investigación científica de Martínez (2020).

III. RESULTADOS

Objetivo específico 1: Determinar el nivel de los juegos recreativos en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025.

Tabla 2

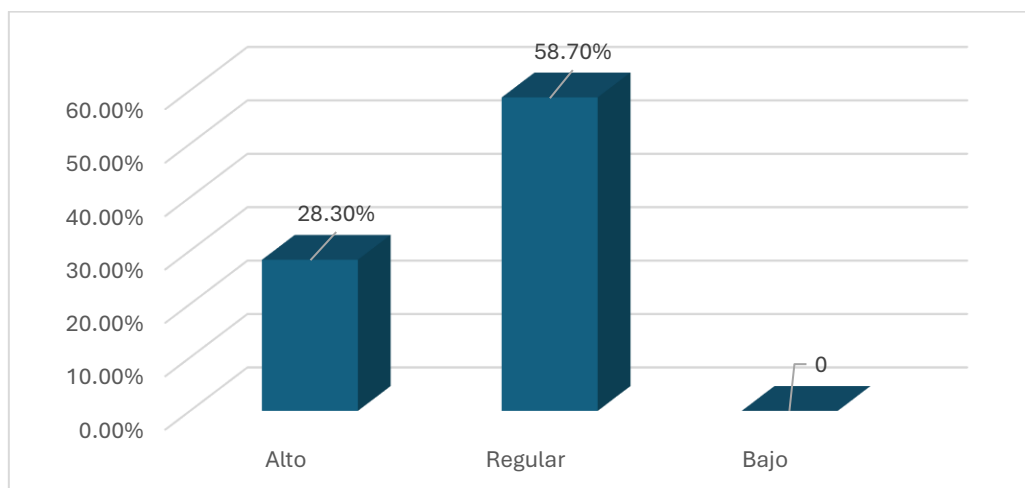
Niveles de la variable juegos recreativos

Niveles	f	%
Alto	15	32.6%
Regular	24	52.2%
Bajo	7	15.2%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias de la variable juegos recreativos

Figura 1

Niveles de los juegos recreativos



Nota. Gráfico de los niveles de los juegos recreativos

Un 32.6% de los estudiantes presenta altos niveles de juegos recreativos, un 52.2% niveles medios y un 15.2% niveles bajos. Entonces, el nivel ordinario es el que prevalece, evidenciando que los juegos recreativos se llevan a cabo en la institución, pero no logran llegar a todos los niños. Este hallazgo descriptivo es relevante, ya que proporciona evidencia empírica para luego comparar con la hipótesis general (Hi) que plantea una relación positiva y fuerte entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en niños con inclusión.

Tabla 3

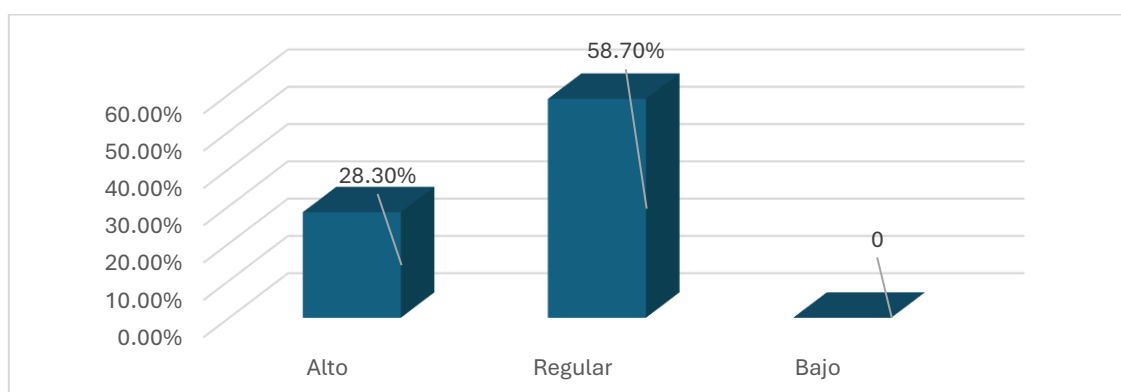
Niveles de la dimensión desarrollo social

Niveles	F	%
Alto	12	26.1%
Regular	25	54.3%
Bajo	9	19.6%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias dimensión desarrollo social

Figura 2

Niveles de la dimensión desarrollo social



Conforme la información que se presenta en la tabla 3 y en la figura 2 el 26.1% de los discentes tiene un alto nivel de desarrollo social, el 54.3% presenta un nivel regular y el 19.6% un nivel bajo. La dispersión sugiere que, si bien la mayor parte del alumnado interactúa socialmente a un nivel intermedio, se debe generar más estrategias para el que interacciona poco socialmente. Los resultados respaldan la hipótesis específica HE1, que postula que existe una relación directa y significativo entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo de los niños inclusivos de la Institución Educativa *Ciro Alegría Parcoy*. Los estudios revelan que los juegos lúdicos ayudan en el desarrollo social de los niños, pero requieren un enfoque más intencional para asegurar la inclusión social. Esto es esencialmente significativo para él; sobre todo, para los niños con dificultades sociales.

Tabla 4

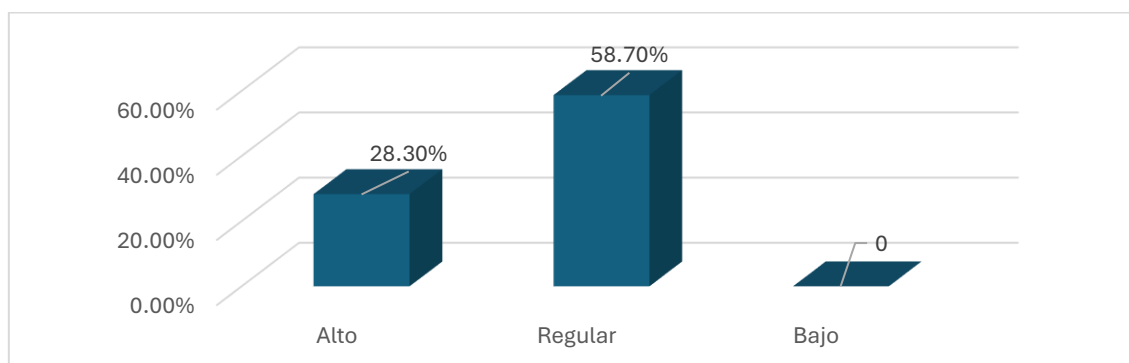
Niveles de la dimensión desarrollo afectivo

Niveles	F	%
Alto	13	28.3%
Regular	22	47.8%
Bajo	11	23.9%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias dimensión desarrollo afectivo

Figura 3

Niveles de la dimensión desarrollo afectivo



En la Tabla 4 y Figura 3, se observa que el 28.3% de los estudiantes presentan un nivel alto en la dimensión de desarrollo afectivo, el 47.8% se encuentran en el nivel regular y el 23.9% en el nivel bajo, lo que indica que, aunque una proporción importante de los estudiantes muestra un desarrollo afectivo favorable, la mayoría se encuentra en un nivel intermedio. Esto sugiere que, aunque existe un progreso, es necesario trabajar más en la mejora de la expresión emocional y la regulación de los sentimientos en los estudiantes. Los resultados reflejan que, aunque los estudiantes muestran avances en la expresión emocional, aún se requieren estrategias pedagógicas más específicas para fomentar un desarrollo afectivo completo, lo que está alineado con la hipótesis HE2, que plantea que existe una relación significativa entre el desarrollo afectivo y el aprendizaje significativo en niños inclusivos. Estos hallazgos sugieren que, aunque los juegos recreativos pueden tener un impacto positivo, es necesario fortalecer las intervenciones emocionales para asegurar un desarrollo afectivo integral que también favorezca el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 5

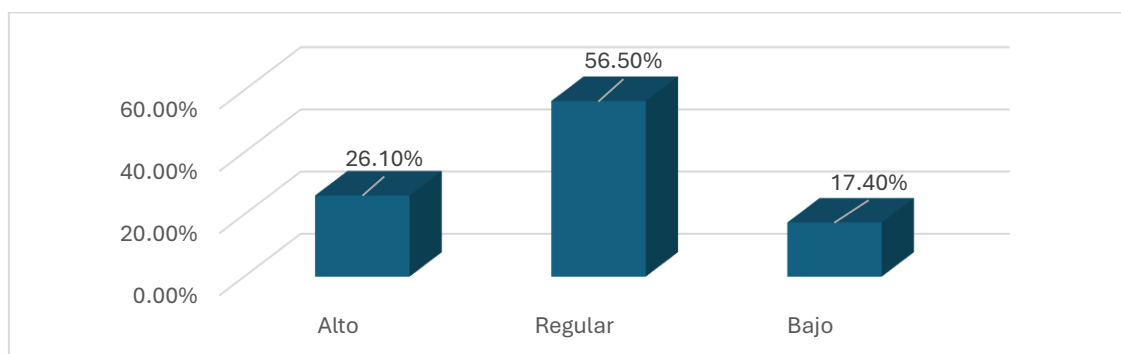
Niveles de la dimensión desarrollo emocional

Niveles	F	%
Alto	12	26.1%
Regular	26	56.5%
Bajo	8	17.4%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias dimensión desarrollo emocional

Figura 4

Niveles de la dimensión desarrollo emocional



En la Tabla 5 y la Figura 4, se observa que el 26.1% de los estudiantes logra un nivel alto en la dimensión de desarrollo emocional, el 56.5% se ubica en un nivel regular y el 17.4% en un nivel bajo. Estos datos revelan que la mayoría de los estudiantes se encuentra en un nivel medio de desarrollo emocional. Este resultado indica que, si bien pocos niños tienen un buen control y expresión emocional, la mayoría aún necesita mejorar su regulación emocional. Los resultados apoyan la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas para fortalecer la regulación emocional de los estudiantes. Esta conclusión coincide con la hipótesis HE3, que plantea que existe una asociación significativa entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en ambientes inclusivos de primera infancia. Los datos sugieren que los juegos lúdicos pueden desempeñar un papel en el desarrollo emocional de los estudiantes.

Tabla 6

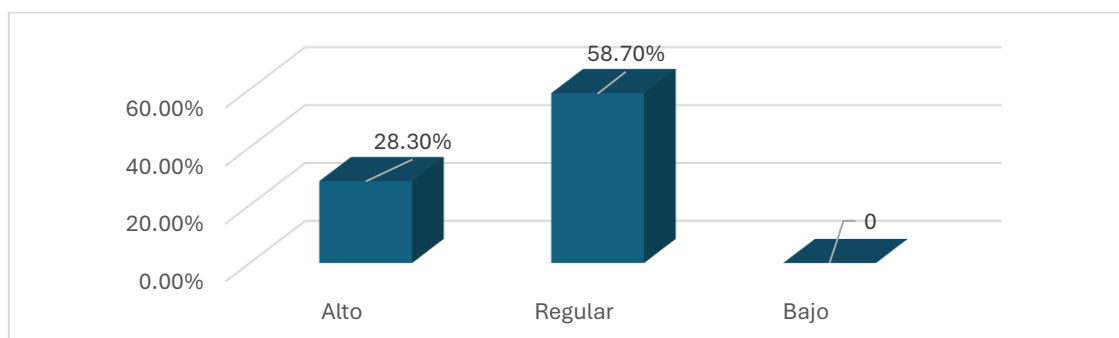
Niveles de la dimensión desarrollo físico

Niveles	f	%
Alto	13	28.3%
Regular	23	50,0%
Bajo	10	21.7%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias dimensión desarrollo físico

Figura 5

Niveles de la dimensión desarrollo físico



En la Tabla 6 y la Figura 5 se observa que el 28.3% de estudiantes alcanzan un nivel alto para la dimensión desarrollo físico, el 50 % regular y el 21.7% bajo. Estos datos indican que, aunque una porción de los estudiantes presenta un desarrollo físico adecuado, la mayoría se posiciona en un nivel promedio. Esto muestra que hay que realizar más actividad física para que los estudiantes tengan mejor condición física y buena salud. Según los resultados, es necesario utilizar estrategias pedagógicas para incentivar la actividad física y motricidad. Esta conclusión apoya la postulación 4 (HE4), que indica que existe relación significativa entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo en niños en un entorno inclusivo. Los resultados muestran que, si bien parte de los estudiantes tiene un desarrollo físico adecuado, es importante promover su participación en actividades físicas con el fin de conseguir un desarrollo integral que favorezca su proceso de aprendizaje.

Objetivo específico 2: determinar el nivel del aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025.

Tabla 7

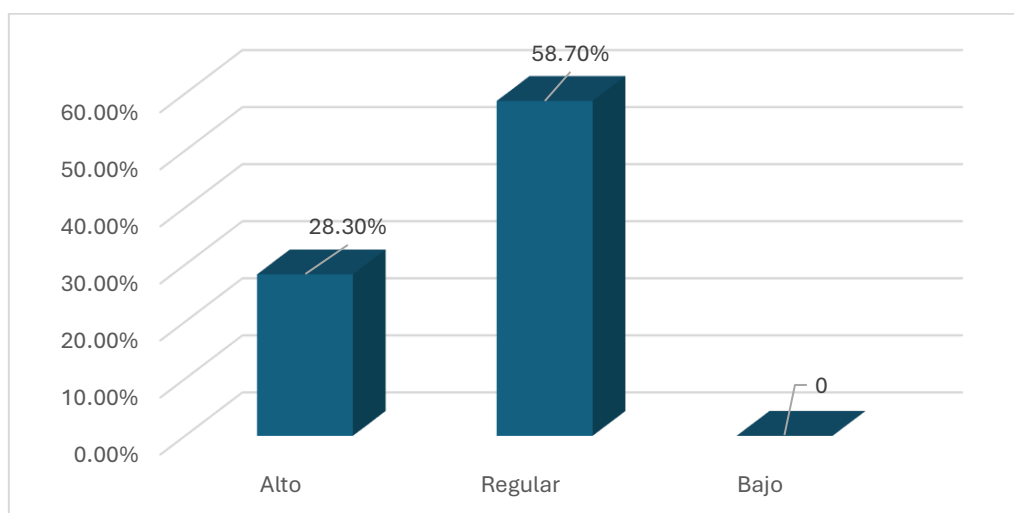
Niveles de la variable aprendizaje significativo

Niveles	f	%
Alto	14	30.4%
Regular	23	50.0%
Bajo	9	19.6%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo

Figura 6

Niveles de la variable aprendizaje significativo



Nota. Gráfico de los niveles de la variable aprendizaje significativo

En la Tabla 7 y en la Figura 6 se presenta el análisis de los niveles de aprendizaje significativo en la I.E. Ciro Alegría. El 30.4% de estudiantes logra un nivel alto en esta variable, el 50.0 % a un nivel regular, y el 19.6 % a un nivel bajo. En líneas generales, el nivel predominante es regular, esto significa que hay alumnos que logran aprendizajes altos pero la mayoría tiene un nivel medio. La definición y el uso de estrategias de pensamiento crítico pedagógico como alternativas a la enseñanza tradicional. Los resultados descriptivos nos permiten contrastar la hipótesis general (Hi), la cual plantea

que existe una relación positiva y fuerte entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en niños en contextos inclusivos.

Tabla 8

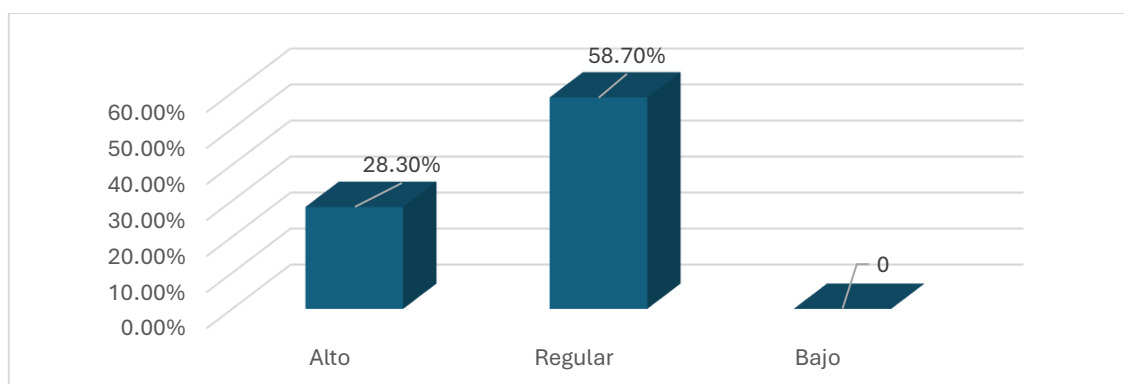
Niveles de la dimensión aprendizaje por representaciones

Niveles	f	%
Alto	14	30.4%
Regular	23	50.0%
Bajo	9	19.6%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias de la dimensión aprendizaje por representaciones

Figura 7

Niveles de la dimensión aprendizaje por representaciones



En la Tabla 8 y la Figura 7 se evidencia que el 30.4% de estudiantes asumió alto nivel, el 50% ocupó nivel regular y el 19.6% bajo nivel en la dimensión aprendizaje por representaciones. Estos datos indican que la mayoría de los estudiantes se ubica en un nivel medio en esta dimensión. Los resultados indican que una parte de los alumnos tiene habilidades para interpretar y manejar representaciones, pero también existe un porcentaje considerable que necesita ayuda. Los resultados los docentes deben revisar sus estrategias didácticas con el fin de promover la comprensión y apropiación de representaciones para así mejorar el aprendizaje de todos los estudiantes.

Tabla 9

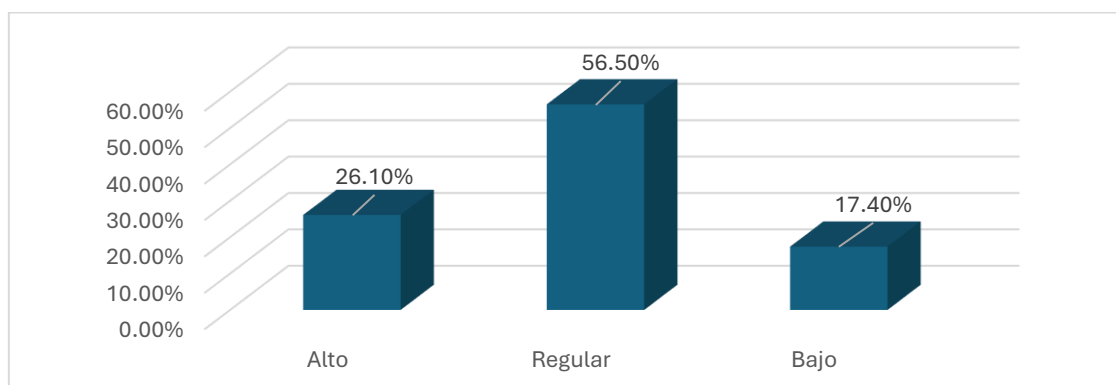
Niveles de la dimensión aprendizaje conceptual

Niveles	f	%
Alto	13	28.3%
Regular	27	58.7%
Bajo	6	11,8%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias de la dimensión aprendizaje conceptual

Figura 8

Niveles de la dimensión aprendizaje conceptual



Según los resultados de la tabla N° 9 y la figura N° 8, se observa que el 28.3% presenta un nivel alto en la dimensión aprendizaje conceptual, el 58.7% tiene un nivel regular y el 11.8% un nivel bajo. Con base en lo señalado, puede indicarse que la mayoría de los alumnos se encuentran en un nivel medio de comprensión. Estos resultados nos demuestran que, aunque ciertos estudiantes manejan bien los conceptos, son la mayoría quienes tienen que ser reforzados para aprenderlos conceptualmente. Los resultados sugieren que se elaboren estrategias pedagógicas que ayuden a comprender los conceptos. El aprendizaje conceptual se enriquece y se logra mayor dominio de los conceptos por parte de los estudiantes.

Tabla 10

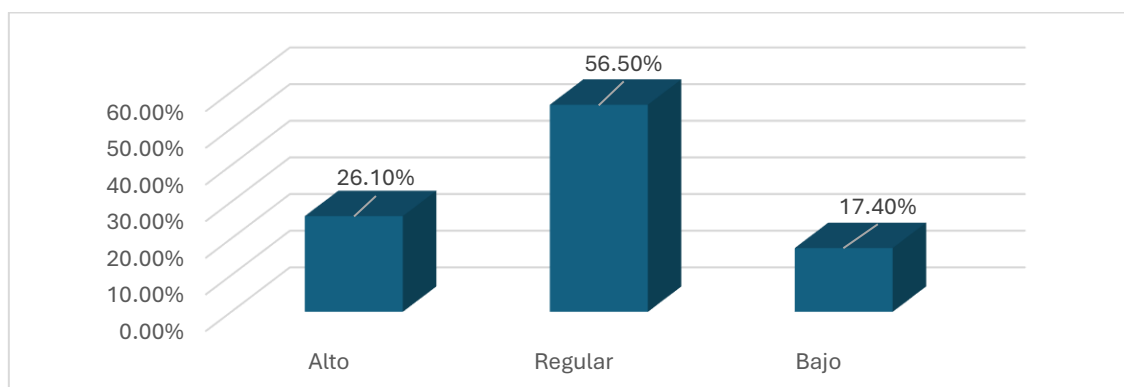
Niveles de la dimensión aprendizaje por proposiciones

Niveles	f	%
Alto	14	30.4%
Regular	24	52.2%
Bajo	8	17.4%
Total	46	100.0%

Nota. Distribución de frecuencias de la dimensión aprendizaje por proposiciones

Figura 9

Niveles de la dimensión aprendizaje por proposiciones



Según lo que se muestra en la Tabla 10 y en la Figura 9 se observa que el 30.4% de los estudiantes presenta un nivel alto en la dimensión aprendizaje por proposiciones, el 52.2% se ubica en un nivel regular y 17.4% en un nivel bajo. Estos resultados indican que aunque una buena parte de los alumnos utiliza el aprendizaje proposicional, se les queda a la mayoría en el medio. Estos resultados muestran que a pesar de que algunos de los alumnos que logran interpretar como ayudan a mejorar las proposiciones, los alumnos aún tienen necesidades por mejorar. Así que posiblemente los alumnos no están aprendiendo de una forma óptima. Los hallazgos muestran que se deben modificar las estrategias de enseñanza para el aprendizaje proposicional y la necesidad de que los estudiantes logren comprensión.

Prueba de normalidad para conocer la distribución de datos y determinar la prueba de hipótesis a utilizar.

Tabla 11

Prueba de normalidad de las variables y sus dimensiones

	Prueba de normalidad		
	Shapiro-Wilk		
	Estadístic		
	o	gl	Sig.
Juegos libres	,110	46	,000
Desarrollo social	,062	46	,014
Desarrollo afectivo	,133	46	,006
Desarrollo emocional	,210	46	,000
Desarrollo físico	,189	46	,000
Aprendizaje significativo	,156	46	,000
Aprendizaje por representaciones	,297	46	,011
Aprendizaje conceptual	,237	46	,009
Aprendizaje por proposiciones	,211	46	,000

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

a. Corrección de significación de Lilliefors.

La Tabla 11 muestra que, dado que los datos no se distribuyen normalmente, se establece una prueba de hipótesis no paramétrica, en este caso, la prueba de hipótesis de las correlaciones Rho de Spearman. Cabe mencionar que algunas significancias (p) son menores a 0,05, esto muestra que los datos no son normales. La prueba de normalidad de Shapiro-Wilk arroja que si el valor es mayor que 0.05, se podrá considerar sigue ficción normal. Es importante señalar que esta prueba se realizó porque la muestra es menor a 50 participantes. Esto definió qué tipo de prueba estadística se iba a utilizar.

Tabla 12*Correlación entre juegos recreativos y aprendizaje significativo*

			Juegos recreativos	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1.000	.721**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	.821**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

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

De acuerdo a la Tabla 12, entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo de la Institución Educativa *Ciro Alegría* existe una relación de tipo positiva y altamente significativa, ya que $Rho = 0.721^{**}$. A mayor participación lúdica de los niños, mejor su aprendizaje significativo, son las conclusiones de este trabajo. La correlación es estadísticamente significativa a nivel 0.01 (2 colas), indicando que la relación hecha por el investigador es estadísticamente confiable ya que el p value es menor a 0.01 y se puede hacer con un 99% de confianza. Así, se ha verificado los hallazgos que confirmaron la hipótesis general (H_i) que estableció que existe relación positiva y fuerte entre el juego lúdico y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la I.E. *Ciro Alegría – Parcoy*, 2025.

Tabla 13*Correlación entre desarrollo social y aprendizaje significativo*

			Desarrollo social	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Desarrollo social	Coefficiente de correlación	1.000	.623**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	.623**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

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

La Tabla 13 indica una relación positiva y alta significancia entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo en la Institución Educativa *Ciro Alegría*, que coincide en el coeficiente de correlación $Rho = 0.623^{**}$. A medida que va creciendo el uso social de los recursos y condiciones de niño, también se va encontrando una asociación positiva con un uso significativo. La correlación es estadísticamente significativa al nivel 0.01, lo que indica que los resultados pueden ser considerados fiables al 99% ($p < 0.01$) Esto subraya lo importante que sostiene la institución para el aprendizaje de los niños. Los resultados respaldan la hipótesis específica H1 que se desarrolla una relación directa y significativa entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa *Ciro Alegría – Parcoy 2025*.

Tabla 14*Correlación entre desarrollo afectivo y aprendizaje significativo*

			Desarrollo afectivo	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Desarrollo afectivo	Coefficiente de correlación	1.000	.612**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
Aprendizaje significativo	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	.612**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

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

La Tabla 14 muestra que existe una correlación positiva y significativa entre el desarrollo afectivo y el aprendizaje significativo en la Institución Educativa *Ciro Alegría*; $Rho = 0.612^{**}$. Este resultado sugiere que los niños que se vuelven más capaces de regular sus emociones y tener empatía, presentan mejor rendimiento en el aprendizaje significativo. La correlación tiene significancia estadística a un 0.01. En otras palabras, podemos estar 99% seguros de que estos resultados no se dieron por casualidad. Este hallazgo pone de manifiesto la importancia del afecto como parte del aprendizaje de los infantes en esta institución. Los resultados confirman la hipótesis específica H2, que establece la existencia de una relación positiva fuerte entre el desarrollo socioafectivo y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa *Ciro Alegría de Parcoy*, 2025.

Tabla 15*Correlación entre desarrollo emocional y aprendizaje significativo*

			Desarrollo emocional	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Desarrollo emocional	Coefficiente de correlación	1.000	.711**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	.711**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

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

Como se observa en la Tabla 15, existe una correlación positiva y altamente significativa entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en la Institución Educativa *Ciro Alegría*, con $Rho = 0.711^{**}$. Este hallazgo sugiere que los niños que aprenden a autorregularse y a ser más resilientes logran aprendizajes significativos. La correlación llegó a ser significativa estadísticamente a 0.01 (2-tailed) lo que quiere decir que los resultados son muy confiables ya que tenemos un 99% de confianza ($p < 0.01$). El descubrimiento confirma que desarrollar las emociones es parte del aprendizaje de los niños de esta institución. Se acepta la H3, existe una relación directa y fuerte entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en los niños inclusivos de la Institución Educativa *Ciro Alegría de Parcoy* en el año 2025.

Tabla 16*Correlación entre desarrollo físico y aprendizaje significativo*

			Desarroll o físico	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Desarrollo físico	Coefficiente de correlación	1.000	.684**
		Sig. (bilateral)	.	.000
		N	46	46
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	.684**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	.
		N	46	46

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

Como se visualiza en el Cuadro 16, el desarrollo físico y el aprendizaje significativo en la Institución Educativa *Ciro Alegría*, muestran una correlación positiva y altamente significativa ($Rho = 0.684^{**}$). Esto significa que mientras más se desarrolla el niño, mejor se hace su aprendizaje significativo. Al nivel 0.01 (bilateral), la correlación es estadísticamente significativa. Esto significa que puede confiar en los resultados, o tiempo, 99% ($p < 0.01$). Este hallazgo muestra como el desarrollo físico es una parte esencial del aprendizaje de los pequeños en la escuela. La hipótesis específica H4 ha sido aprobada: Existe una relación directa y fuerte entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo en los niños inclusivos de la Institución Educativa *Ciro Alegría – Parcoy*, 2025.

IV. DISCUSIÓN

En esta sección se contrastan los resultados del estudio con investigaciones anteriores, hipótesis y fundamentos teóricos. Con la finalidad de encontrar posibles paralelismos o divergencias en relación a las variables consideradas como los juegos recreativos y el aprendizaje significativo.

El objetivo general de esta investigación fue determinar el grado de relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2025. Los datos obtenidos apuntan hacia una correlación positiva y significativa en ambas variables, lo que ratifica la hipótesis. Según el resultado hallado ($Rho = 0,721$; $p\text{-valor} = 0,000$) se confirma que entre mayor sea el aumento de la participación en juegos lúdicos, mejor será el rendimiento de los alumnos sobre el aprendizaje significativo. Este hallazgo es similar a lo que estudiaron Oshiro y Villalta (2024), quienes observaron igual correlación ($Rho = 0.842$, $p\text{-valor} = 0.000$). Palomino 2020 encontraron una alta correlación 0.789 , $p\text{-value} 0.001$ con lo que están en la misma dirección lo que da concordancia. Estos hallazgos son opuestos a los de Altamirano (2023) y Sánchez y Zavaleta (2022), quienes encontraron una relación correlativa, positiva y débil entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo ($Rho = 0.456$, $p = 0.000$). La diferencia puede ser por los métodos utilizados, o bien por atributos de la muestra que se estudia. Esto quiere decir que los resultados de estos juegos pueden depender del contexto o de otras variables no controladas en la investigación. Cabe de señalar que, aunque se encontraron diferencias, los resultados de la investigación sustentan la teoría existente que menciona el valor pedagógico de los juegos recreativos. Pérez (2012) define los juegos recreativos como actividades que promueven el desarrollo integral de los niños, y este estudio refuerza esa perspectiva al evidenciar que estas actividades tienen un impacto directo en el aprendizaje significativo. Además, la importancia de las interacciones cooperativas y el trabajo en equipo en los juegos, destacada por Omeñaca y Ruiz (2005), también se observa en los resultados de esta investigación, ya que los niños con mayor participación en juegos recreativos muestran mejores habilidades sociales y cognitivas. Por otro lado, el aporte más significativo de esta investigación radica en su capacidad para abrir nuevos caminos en el diseño de estrategias educativas inclusivas. La evidencia de que los juegos recreativos pueden mejorar el aprendizaje significativo sugiere que su implementación en el currículo escolar no solo debería ser considerada como una actividad lúdica, sino como una herramienta

pedagógica efectiva. En este sentido, se plantea que futuras investigaciones profundicen en cómo los diferentes tipos de juegos recreativos pueden ser utilizados estratégicamente para fomentar diversas áreas del desarrollo infantil, como la cognitiva, emocional y social, en contextos educativos inclusivos. Para maximizar los beneficios de los juegos recreativos en el aprendizaje significativo, se sugiere el diseño de un modelo educativo integral que incorpore estas actividades de manera sistemática dentro de la planificación curricular. Este modelo debe incluir no solo la realización de juegos, sino también la reflexión y evaluación del impacto de cada actividad en el desarrollo de competencias específicas, especialmente en niños con necesidades educativas especiales. El modelo debe motivar la inclusión y colaboración entre estudiantes, de tal forma que las actividades lúdicas permitan el trabajo de contenidos curriculares y habilidades socioemocionales. En definitiva, los resultados obtenidos en esta investigación confirman la hipótesis, que el uso de juegos lúdicos influye en el aprendizaje significativo infantil en contextos inclusivos. Además, ofrece claves para la incorporación de las IA en la formación oficial. Los resultados hallados abren la puerta para futuras investigaciones que permitan profundizar en las formas específicas de implementación de los juegos lúdicos para aprovechar al máximo su impacto en el desarrollo integral del niño. Crear un modelo inclusivo que aproveche estos beneficios puede ser la oportunidad para mejorar la calidad de la educación en contextos similares. Esto ayudaría a crear ambientes más inclusivos y justos para todos los estudiantes.

En relación con el primer objetivo específico, que buscó conocer el nivel de participación en juegos recreativos inclusivos de niños en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2024, los hallazgos revelan que la mayoría de niños participan en un nivel medio (52.2%), y un 32.6% participa en un nivel alto. Este patrón concuerda con los resultados de Oshiro y Villalta (2024), quienes informaron una participación media predominante, pero con más estudiantes llegando a niveles altos de participación. Sin embargo, en la investigación actual se encontró un mayor número de estudiantes que lograron ubicarse en un nivel alto, con un 32.6%, mientras que Santos (2020) informó un 23.8%. Este hallazgo refleja que el enfoque metodológico y las condiciones contextuales en tu investigación podrían haber favorecido una mayor participación en los juegos recreativos. La teoría de Vygotsky (1978) sobre el aprendizaje social y el rol del juego en el desarrollo infantil respalda estos resultados, ya que Vygotsky sostiene que las interacciones sociales, como las que ocurren durante los juegos, son esenciales para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo.

En cuanto al segundo objetivo específico, que buscó establecer el nivel de aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2024, los resultados muestran que el 50% de los estudiantes se ubicó en un nivel medio de aprendizaje significativo y el 30.4% alcanzó niveles altos. Estos hallazgos son similares a los encontrados por Santos (2020), quien también encontró mayor participación en el nivel medio (54.2%) en los juegos recreativos. Pero hay una diferencia en la proporción de estudiantes que logran niveles altos, 30.4% en el presente estudio vs. 23.8% de Santos. Esta diferencia puede deberse a que se han utilizado juegos lúdicos más motivadores e inclusivos en la investigación. Esta estrategia podría haber hecho que los estudiantes participaran más en las actividades. Además, la asociación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en esta investigación ($Rho = 0.721^{**}$) es mayor que la encontrada por Santos ($Rho = 0.651^{**}$), lo que indica que en tu realidad los juegos lúdicos influyen más directamente en el aprendizaje. Este descubrimiento apoya la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (2002), la cual plantea que el aprendizaje significativo se da cuando los individuos logran relacionar la nueva información con la información que ya poseen. Los juegos recreativos permiten al niño adquirir nuevos saberes y vivir situaciones en que tendrá que ponerlos en práctica. Es un aprendizaje activo. Por medio de esto, los juegos lúdicos son instrumentos pedagógicos que permiten no sólo aprender, sino reflexionar, interactuar y apropiarse de aprendizajes en ambientes inclusivos. Estos estudios permiten que las prácticas docentes puedan incluir juegos más jugables que se adapten a los contenidos escolares, y que fomenten el aprendizaje significativo de los niños con necesidades educativas especiales.

En cuanto al tercer objetivo específico, que buscó determinar la relación entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2025, los resultados muestran que existe una relación positiva fuerte entre ambas variables ($Rho = 0.623^{**}$, p -valor = 0.000). Estos resultados muestran que a través de un buen manejo del desarrollo social se puede lograr un aprendizaje significativo, demostrando así que las relaciones sociales influyen en el proceso de aprendizaje. Este resultado concuerda con lo hallado por Paredes (2022), quien encontró una correlación alta y positiva ($Rho = 0.682^{**}$, p -valor = 0.000). Además, Rodríguez (2021) también informó una alta correlación positiva ($r = 0.631^{**}$, $p < 0.001$). Se observa una diferencia con los hallazgos de Sánchez y Zavaleta (2023), quienes informaron una correlación moderada ($Rho = 0.456^{**}$, p -valor = 0.000). Además, los resultados de Vera (2022) también muestran una correlación moderada ($Rho = 0.552^{**}$,

p-valor = 0.001). Esta diferencia se puede explicar por el tipo de contexto y/o población a los que se refiere, ya que, la práctica educativa y sus dinámicas sociales que se viven en cada uno de los centros educativos parece que cambia efectivamente el efecto del desarrollo social sobre el aprendizaje significativo. Así, los resultados de esta investigación han corroborado lo expuesto por Pecci et al. (2010), pues el desarrollo social a partir de interacción en juego, resulta fundamental para adquirir los aprendizajes sociales básicos. A medida que juegan con otros adultos y niños, se divierten y aprenden o practican reglas sociales. Esta investigación en efecto propone que las actividades recreativas no son sólo lúdicas, sino que también son una estrategia pedagógica para el desarrollo social y la construcción de habilidades socioemocionales necesarias en los procesos de inclusión educativa. Asimismo, estos hallazgos ofrecen un horizonte propicio para futuras indagaciones, sobre todo en la creación de intervenciones educativas que integren de forma explícita el desarrollo social y el aprendizaje significativo. Estudiar estrategias de enseñanza que potencian la relación entre esas dimensiones podría resultar en una educación más integral y de calidad de identidad en los estudiantes. Es recomendable que los profesores utilicen el juego y la interacción social en su práctica. Esta integración contribuiría al desarrollo del ambiente educativo, el cual no sólo se da en relación al conocimiento académico, sino que también reconoce la importancia de las socioemocionales en el niño.

En relación al cuarto objetivo específico, el cual tuvo como finalidad determinar la asociación entre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo de los niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2025, se obtuvo que existe una relación positiva, significativa, entre ambos ($\rho = 0.612^{**}$, $p = 0.000$). Este hallazgo es coherente con Condori (2022), quien informó una relación significativa entre juegos tradicionales y aprendizaje significativo. Esto fue evidenciado por un coeficiente de correlación $\rho = 0.817^{**}$ y $p = 0.000$. Los resultados de Mendoza (2023) son coincidentes, quien obtuvieron una alta correlación positiva con $\rho = 0.724^{**}$ $p = 0.001$). Sin embargo, se observa una diferencia con los resultados de Altamirano (2023) y Sánchez y Zavaleta (2023), quienes encontraron relaciones moderadas entre los juegos tradicionales y el aprendizaje significativo ($\rho = 0.434^{**}$ y $\rho = 0.456^{**}$, respectivamente, con p-valores de 0.000). Esta divergencia podría deberse a las diferencias en las características del contexto educativo o en las metodologías empleadas, lo que sugiere que el impacto de los juegos recreativos y tradicionales sobre el desarrollo cognitivo puede variar según el entorno y las estrategias pedagógicas aplicadas. Estos

hallazgos respaldan lo que Pecci et al. (2010) afirman: que el juego apoya el desarrollo cognitivo, ya que permite que el niño desarrolle una comprensión del mundo y mejore su pensamiento. El juego permite a los niños manipular, investigar y dar sentido a la información del mundo. Este proceso apoya el desarrollo de sus habilidades cognitivas y permite que comprendan y asimilen el mundo. A través del juego se desarrolla la razón, el pensamiento crítico y se adquieren nuevos conocimientos, elementos que contribuyen al crecimiento intelectual. En este sentido, los resultados de este estudio resaltan cómo el uso adecuado de juegos recreativos y tradicionales puede actuar como una poderosa herramienta pedagógica que, además de promover el aprendizaje significativo, potencia el desarrollo cognitivo en contextos inclusivos. Estos hallazgos sugieren que futuras investigaciones podrían explorar de manera más específica cómo las diferentes formas de juego (tradicional y recreativo) afectan de manera diferenciada el desarrollo cognitivo de los niños en distintos contextos.

Para efectos del objetivo específico cinco, se planteó determinar la relación que existe entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2025. De acuerdo a los resultados obtenidos, se halló que existe una relación positiva y significativa entre la dimensión desarrollo emocional y la variable aprendizaje significativo. ($Rho = 0.711^{**}$, $p\text{-valor} = 0.000$). Este resultado revela que fortalecer el desarrollo emocional del niño favorece su aprendizaje significativo. Asimismo, demuestra lo importante que son las emociones en el aprendizaje en la inclusión. De acuerdo al estudio de Santos (2020), existe una relación positiva y significativa entre las variables que se están estudiando ($Rho = .651^{**}$, $p < .001$). Igualmente, los resultados son semejantes a los de Palomino (2020), quien encontró una correlación positiva y alta ($Rho = .789^{**}$, $p < .001$). Costumbres y otras Pruebas de la Cultura Esclavista Rescatadas del Archivo de Indias por un Juez de Paz. El desarrollo emocional influye en el aprendizaje. Así lo corroboran los estudios realizados que fueron objeto de análisis. Este hallazgo resalta la importancia de incluir en los programas educativos estrategias que contribuyan al bienestar emocional de los estudiantes. De acuerdo con Gonzáles (2016), el desarrollo emocional es objeto de un conjunto de actitudes, sentimientos, conductas e interacciones con el medio ambiente que adquiere y va moldeando el ser humano desde que nace. Es decir, en este proceso no tenemos claro cuándo se pasa de una fase a otra, nada demuestra científicamente que haya un comienzo y un final. Y este proceso, además, es muy variable en cada persona. El desarrollo emocional es clave en el bienestar infantil. Agregan además que tiene una relación directa

con la capacidad de los pequeños para aprender cosas nuevas. Este estudio, por tanto, subraya la necesidad de abordar el desarrollo emocional como una prioridad en los entornos educativos, ya que un niño emocionalmente sano y equilibrado tiene más probabilidades de participar activamente en su aprendizaje y de integrar los conocimientos de manera más significativa. Los resultados de este estudio abren nuevos caminos para la investigación futura, invitando a profundizar en cómo las estrategias pedagógicas enfocadas en el desarrollo emocional pueden optimizar los resultados de aprendizaje. La implementación de programas educativos que promuevan tanto el desarrollo emocional como el cognitivo podría ser fundamental para mejorar la calidad educativa y lograr un aprendizaje más inclusivo y equitativo. Por lo tanto, futuras investigaciones deberían explorar cómo integrar eficazmente el desarrollo emocional en el currículo escolar, para garantizar que los niños no solo desarrollen habilidades cognitivas, sino también competencias emocionales que les permitan afrontar los retos del proceso educativo de manera efectiva.

En relación al sexto objetivo específico que fue establecer si existe asociación entre desarrollo físico y aprendizaje significativo de niños inclusivos en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2024, se encontró que existe una correlación positiva alta entre ambas variables ($Rho = 0.684^{**}$, $p\text{-valor} = 0.000$). Los resultados revelan que a medida que el niño se va desarrollando físicamente mejora su aprendizaje significativo. Según Oshiro y Villalta (2024), sus resultados también hallaron una relación positiva significativa entre ambas variables ($Rho = .842^{**}$, $p < .001$). Según Mendoza (2022), existe una correlación positiva y alta entre más desarrollo físico y más aprendizaje infantil, que encontró un correlato $r = 0.724^{**}$, $p = 0.001$. Rodríguez (2021) también encontró una correlación directa e intensa, con correlato $r = 0.631^{**}$, $p < .001$. Estos hallazgos evidencian que la mejora del desarrollo motor no solo influye para la salud y el bienestar, sino que además resulta determinante para que los niños se puedan incluir en su propio proceso de aprendizaje, sobre todo, en el marco inclusivo. Los resultados obtenidos refuerzan lo expuesto por Pica (2010), quien señala que el juego recreativo es fundamental para el desarrollo físico de los niños, ya que promueve la adquisición y perfeccionamiento de habilidades motoras tanto básicas como complejas. Los juegos recreativos contribuyen a que los niños practiquen y mejoren sus habilidades como la agilidad, el control del propio cuerpo y la orientación espacial. Asimismo, realizar actividad física afecta el bienestar general. Asimismo, se puede ver influencia en el área cognitiva y emocional de los niños, favoreciendo el aprendizaje significativo. Así, las

actividades recreativas son no sólo ejercicio, sino que también actúan como pedagógicas, que contribuyen al desarrollo integral del niño que potencia sus capacidades al máximo en todas las dimensiones. Los resultados muestran que es importante incluir dentro de los programas educativos diferentes actividades recreativas y físicamente activas en un contexto inclusivo y que además ayuden a los niños en su desarrollo integral o de manera igualitaria. Futuro estudios podrían investigar cómo distintos juegos recreativos impactan en el desarrollo integral del niño, permitiendo diseñar estrategias pedagógicas más completas y eficaces en este ámbito.

Una de las fortalezas de la investigación, el enfoque cuantitativo, logra reunir datos cuantificables sobre el impacto de los juegos lúdicos en el aprendizaje significativo de los alumnos. Se utilizaron instrumentos estandarizados de medición: encuestas y cuestionarios cuyas respuestas permitan obtener datos. El alumnado es objeto de investigación en el desarrollo social, afectivo emocional y físico. Esta mirada integral nos permite enriquecer el análisis de las prácticas pedagógicas y su impacto en el aprendizaje. El estudio representa a un grupo de estudiantes en una escuela particular que hace inclusividad. Esto da más validez y confiabilidad al estudio respecto a la Institución Educativa Ciro Alegría. Esto abre la puerta a elaborar lineamientos prácticos y basados en evidencias para su implementación.

La presente investigación plantea ciertas limitaciones importantes. Primero, la muestra se limita a estudiantes de la Institución Educativa Ciro Alegría, lo que impide generalizar los resultados a otras instituciones educativas o contextos. La investigación se centró únicamente en el impacto de los juegos lúdicos en el aprendizaje significativo de estudiantes inclusivos de un rango de edad específico. Esta restricción significa que los resultados no se pueden generalizar a otros grupos de edad o tipos de estudiantes. La corta duración de la intervención podría haber influido en la magnitud de los efectos encontrados. Esta situación limita una evaluación completa de los resultados a largo plazo. El análisis de los datos se basó en las opiniones y respuestas de los estudiantes y profesores, lo que pudo haber influido en las respuestas que se obtuvieron. Sin embargo, las limitaciones encontradas en la investigación no invalidan los resultados, proporcionando información significativa que puede servir de base para futuras investigaciones en contextos educativos similares.

En resumen, los resultados de esta investigación que se ha llegado a confirmar que los juegos lúdicos inciden en el aprendizaje de los niños de la IE Ciro Alegría Parcoy 2025. La incidencia del desarrollo social, afectivo, emocional y el aprendizaje

significativo nos dice que al emplear el juego como el mecanismo principal del aula no solo hace que se desarrolle la capacidad cognitiva, sino que también se potencializa el desarrollo socioemocional del estudiante. La asociación entre el juego y el aprendizaje comprende diversas interpretaciones, pero en ningún caso está reñida con la educación. Los resultados resaltan la necesidad de emplear los juegos lúdicos en estrategias pedagógicas que permitan evidenciar los beneficios del proceso de enseñanza-aprendizaje para así mejorar los resultados escolares, la integración, el bienestar y la participación de todos los niños. Con tal propósito, se sugiere al docente crear actividades donde se aplique el juego lúdico de forma estructurada para que desarrolle un aprendizaje integral en el niño que involucre sus dimensiones cognitivas, emocionales y sociales.

V. CONCLUSIONES

1. En relación con la hipótesis de investigación, los resultados obtenidos en este estudio permiten aceptar la hipótesis planteada, que afirmaba que existe una relación directa e intensa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo. Los resultados inferenciales, basados en los análisis estadísticos realizados, muestran que una mayor participación en juegos recreativos está asociada con un mejor desempeño en el aprendizaje, con una correlación de $Rho = 0.721$, lo que indica una relación positiva significativa entre ambas variables. Este hallazgo subraya la relevancia de las actividades lúdicas en el desarrollo académico y cognitivo de los estudiantes inclusivos, evidenciando que las estrategias pedagógicas basadas en juegos recreativos son efectivas para mejorar el aprendizaje significativo.
2. Con respecto al primer objetivo específico, que buscaba analizar la relación entre los juegos recreativos y el desarrollo social de los estudiantes, los resultados mostraron una correlación directa e intensa de $Rho = 0.623$, lo que indica que los juegos recreativos favorecen la adquisición de competencias sociales esenciales como la cooperación, la empatía y la reciprocidad. Este hallazgo confirma que un adecuado desarrollo social, promovido a través de interacciones lúdicas, contribuye de manera significativa al proceso de aprendizaje, ya que los estudiantes mejoran su capacidad para trabajar en equipo y participar activamente en el aula.
3. En relación con el segundo objetivo específico, que analizaba el impacto de los juegos recreativos en el desarrollo cognitivo, se encontró una correlación significativa de $Rho = 0.612$. Este resultado sugiere que el juego, como actividad interactiva y participativa, proporciona a los niños las herramientas necesarias para explorar, experimentar y procesar la información de manera activa, estimulando sus habilidades cognitivas. De esta manera, los juegos recreativos contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas que favorecen el aprendizaje significativo.
4. En cuanto al tercer objetivo específico, que evaluaba la conexión entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo, los resultados mostraron una correlación significativa de $Rho = 0.711$. Este hallazgo resalta la importancia de un adecuado manejo emocional en los estudiantes, ya que aquellos que participaron en actividades recreativas que involucraron dinámicas emocionales mejoraron su capacidad para gestionar sus emociones en el aula.

5. Finalmente, en relación con el cuarto objetivo específico, que exploraba la relación entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo, los resultados mostraron una correlación directa e intensa de $Rho = 0.684$. Esto indica que el juego recreativo no solo mejora el desarrollo físico de los niños, sino que también favorece su capacidad de concentración y participación en actividades académicas. Los estudiantes que participaron regularmente en juegos recreativos que involucraban actividad física mostraron mejoras en su rendimiento académico, lo que subraya la importancia de la actividad física en el proceso de aprendizaje.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al personal directivo y coordinadores pedagógicos de la Institución Educativa *Ciro Alegría* fomentar el uso de estrategias lúdicas en el aula para promover el aprendizaje significativo de los estudiantes. Para lograrlo, se sugiere organizar talleres de capacitación docente enfocados en cómo planificar e implementar juegos recreativos dentro de la enseñanza, asegurando que estos se adapten a las necesidades de los estudiantes con inclusión. Esto permitirá optimizar el aprendizaje y hacer que las clases sean más dinámicas, inclusivas y participativas.
2. Se recomienda a los directores y coordinadores académicos establecer un sistema de evaluación continua para medir el impacto de los juegos recreativos en el aprendizaje significativo de los estudiantes. Esto se puede lograr a través de encuestas de percepción dirigidas a docentes y estudiantes, así como mediante mediciones periódicas del progreso académico y socioemocional de los niños. Esta evaluación ayudará a ajustar las estrategias pedagógicas y garantizará que los juegos recreativos se utilicen de manera efectiva para mejorar el aprendizaje de todos los estudiantes.
3. A los docentes y coordinadores de grado, se les recomienda reforzar la enseñanza de habilidades socioemocionales a través de actividades como juegos simbólicos y dramatización. Además, se sugiere implementar programas de acompañamiento psicológico y tutorías emocionales para brindar apoyo a los estudiantes que lo necesiten. Esto contribuirá a que los estudiantes adquieran herramientas para gestionar sus emociones y mejorar sus interacciones sociales, favoreciendo un ambiente de aprendizaje más saludable y colaborativo.
4. Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa *Ciro Alegría*, se les recomienda diseñar y aplicar actividades grupales que favorezcan el desarrollo social de los estudiantes, promoviendo la cooperación y la interacción entre ellos. Se sugiere incluir dinámicas de trabajo en equipo, juegos de roles y proyectos colaborativos, con el objetivo de mejorar las habilidades sociales y fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo. Esto contribuirá a que los estudiantes desarrollen competencias sociales esenciales para su crecimiento personal y académico.
5. Se recomienda a los coordinadores de grado de la institución educativa, incorporar estrategias para promover la inteligencia emocional en los estudiantes. Se sugiere utilizar ejercicios de expresión emocional, actividades de resolución de conflictos y

el uso de cuentos y dramatizaciones. Estas estrategias ayudarán a los estudiantes a reflexionar sobre sus emociones y mejorar su bienestar afectivo, lo cual impactará positivamente en su desarrollo académico y social.

6. A los docentes y coordinadores de grado, se les recomienda reforzar la enseñanza de habilidades socioemocionales a través de actividades como juegos simbólicos y dramatización. Además, se sugiere implementar programas de acompañamiento psicológico y tutorías emocionales para brindar apoyo a los estudiantes que lo necesiten. Esto contribuirá a que los estudiantes adquieran herramientas para gestionar sus emociones y mejorar sus interacciones sociales, favoreciendo un ambiente de aprendizaje más saludable y colaborativo.
7. Se recomienda a los encargados del currículo escolar y a los docentes de educación física incorporar actividades físicas y recreativas dentro del programa educativo, incluyendo circuitos de motricidad, juegos de coordinación y actividades al aire libre. Estas actividades no solo mejorarán la condición física de los estudiantes, sino que también favorecerán su desarrollo cognitivo y aumentarán su capacidad de concentración, lo que contribuirá a un aprendizaje más activo y participativo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, M. (2005). *Juegos y dinámicas de recreación*. Trillas.
- Ainscow, M. (2020). Promoting inclusion and equity in education: lessons from international experiences. *Nordic Journal of Studies in Educational Policy*, 6(1), 7-16. <https://doi.org/10.1080/20020317.2020.1729587>
- Altamirano, C. M. (2023). *Juegos recreativos y habilidades de expresión oral en estudiantes del III ciclo de una institución educativa de Ate Vitarte, 2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/121057>
- Araujo Sánchez, L. M. (2021). *Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/56861>
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo* (2ª ed.). Trillas.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3ª ed.). Pearson Educación.
- Bernal, C. A. (2016). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (4ª ed.). Pearson.
- Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Tesis doctoral, Universidad de La Rioja]. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta*, (16).
- Condori, L. (2022). *Juegos tradicionales y aprendizaje significativo en niños de una institución educativa inicial de Puno, Perú* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNA. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/12345>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5.ª ed.). SAGE Publications.

- Duk, C. (2017). Inclusión educativa: Claves para la transformación de las escuelas y las prácticas pedagógicas. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 11(1), 11-12. https://revistas.ucecentral.cl/revistainclusiva/article/view/2_1_001
- Fernández Bedoya, V. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica. Espiritu Emprendedor TES*, 4(3), 65–76. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
- García, A. (2022). Juegos recreativos para la inclusión de estudiantes con discapacidad física, en las clases de Educación Física. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 19(1), e1583. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9552360>
- Gómez, M., & Hernández, C. (2021). Impacto de los juegos recreativos en el aprendizaje significativo: Un estudio en escuelas primarias rurales de Colombia. *Revista Latinoamericana de Educación Rural*, 16(3), 245-268. <https://doi.org/10.15366/rler2021.16.3.012>
- González, E. (2016). Desarrollo emocional: Impacto en el desarrollo humano. *Educação Por Escrito*, 7(1), 2-15. <https://doi.org/10.15448/2179-8435.2016.1.22330>
- Gutiérrez, J. (2024). *Actividades lúdicas y el desarrollo de las destrezas cognitivas en estudiantes de Educación General Básica* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Superior “Unesum”]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/7188/1/Guti%C3%A9rez%20Ch%C3%B3ez%20Jorge%20Ram%C3%B3n.pdf>
- Hausenblas, H. A., Brewer, B. W., & Van Raalte, J. L. (2016). *Self-presentation and exercise. Journal of Applied Sport Psychology*, 16(1), 3-18. <https://doi.org/10.1080/10413200490260026>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Korhonen, A., & Järvinen, T. (2022). El impacto de los juegos recreativos en el aprendizaje significativo: Un estudio en escuelas primarias de Finlandia. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 15(3), 178-195. <https://doi.org/10.18848/2327-011X/CGP/v15i03/178-195>
- Mariotti, F. (2011). *Juegos y recreación para el aprendizaje*. Trillas.

- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: Revista Miscelánea de Investigación*, 22, 7-22.
<https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/13788>
- Mendoza, J. (2023). *Juegos recreativos y aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Tecnología en estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. 'Víctor Raúl Haya de la Torre', Víctor Larco Herrera, 2023* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Institucional UNITRU.
<http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/24680>
- Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Política Nacional de Educación Inclusiva*.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/1468264-007-2021-minedu>
- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12), e29.
<https://doi.org/10.24215/23468866e029>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2).
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Murphy, G. (2002). *The big book of concepts*. MIT Press.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física* (3ª ed.). Paidotribo.
- Oshiro, A., & Villalta, M. (2024). *Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública, Región Callao 2024* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres].
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/14847>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Palomino Del Águila, H. (2019). *Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de educación física en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa 'El Arenal' - 2018* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44008>
- Paredes, A. (2022). *Juegos recreativos y su relación con el aprendizaje significativo en el área de Comunicación en estudiantes de primer grado de secundaria de la I.E. 'San Juan', Trujillo, 2022* [Tesis de maestría, Universidad Privada Antenor

- Sotelo, K. (2022). *Juegos y aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa en Cañete, Perú* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101453>
- Torres, C. M. (2002). *El juego: una estrategia importante*. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Torres, L. (2021). Impacto de los juegos adaptados en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en niños con discapacidad en Lima. *Revista de Investigación en Psicología*, 24(1), 121-138. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13886
- UNICEF. (2022). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: *Una forma de conocer las realidades con evidencia científica*. *Revista Educación*, 33(1), 155-165. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2025			
<p style="text-align: center;">Problema general:</p> <p>¿De qué manera los juegos recreativos se relacionan con el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2024?</p>	<p>Hipótesis general: Hi: Existe relación directa e intensa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2025. Ho: No existe relación directa e intensa entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy-2025.</p> <p>Hipótesis específicas: HE1: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025. HE2: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025. HE3: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025. HE4: Existe relación directa e intensa entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy – 2025.</p>	<p>Objetivo general: Determinar el grado de relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025.</p> <p>Objetivos específicos: OE1: Determinar el nivel de los juegos recreativos en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. OE2: Determinar el nivel del aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. OE3: Establecer la relación entre el desarrollo social y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. OE4: Identificar la relación entre el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. OE5: Conocer la relación entre el desarrollo emocional y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025. OE6: Establecer la relación entre el desarrollo físico y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025.</p>	<p>Metodología Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Según su finalidad: Aplicada</p> <p>Según su profundidad: Descriptivo correlacional</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos: 2 cuestionarios</p> <p>Población: 46 estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy.</p> <p>Muestra: Censal</p>

Anexo 2: Cuadro de operacionalización/categorización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos Recreativos	Según Pérez (2012) "Los juegos recreativos son aquellas actividades lúdicas que se realizan de manera voluntaria durante el tiempo libre, con el objetivo de divertirse, y obtener satisfacción directa, fomentando el desarrollo físico, mental y social, sin la presión de la competitividad extrema" (p. 23).	En lo que respecta a su definición operacional lo mencionado por Garaigordobil (2008) quien identifica cuatro dimensiones principales de los juegos recreativos en el ámbito educativo, como son: desarrollo social, desarrollo cognitivo, desarrollo emocional y desarrollo físico.	Desarrollo Social	Cooperación	1
				Comunicación efectiva	2
				Resolución conflictos	3
				Empatía	4
				Compartir	5
				Perspectiva ajena	6
			Desarrollo cognitivo	Pensamiento crítico	7
				Creatividad	8
				Comprensión de instrucciones	9
				Procesamiento de información	10
				Razonamiento lógico	11
				Curiosidad	12
			Desarrollo Emocional	Autoestima	13
				Regulación emocional	14
				Expresión de sentimientos	15
				Resiliencia	16
				Manejo de estrés	17
				Autonomía en sus decisiones	18
			Desarrollo físico	Coordinación motora	19
				Motricidad fina	20
				Equilibrio	21
				Resistencia física	22
				Precisión de movimientos	23
				Conciencia espacial	24
Aprendizaje significativo	Según Moreira (2012) "El aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre conocimientos previos y conocimientos nuevos, en ese proceso, los nuevos conocimientos adquieren significado para el sujeto y los conocimientos previos adquieren nuevos significados o mayor estabilidad cognitiva" (p. 30).	En lo que respecta a su definición operacional se ha considerado como dimensiones a los tipos aprendizaje significativo, que son mencionado por Ausubel (2002), quien indica que existen 3 tipos: aprendizaje por representaciones, aprendizaje conceptual y aprendizaje por proposiciones.	Aprendizaje por representaciones	Asociación símbolo-referente	1
				Interpretación de símbolos	2
				Vocabulario básico	3
				Reconocimiento visual	4
				Correspondencia	5
				Reproducción simbólica	6
			Aprendizaje conceptual	Categorización	7
				Abstracción	8
				Diferenciación conceptual	9
				Generalización	10
				Ejemplificación	11
				Transferencia conceptual	12
			Aprendizaje por proposiciones	Relación conceptual	13
				Jerarquización ideas	14
				Integración conocimientos	15
				Expresión verbal	16
				Diferenciación progresiva	17
				Síntesis proposicional	18

Anexo 3: Instrumentos de recolección de la información

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS RECREATIVOS

Finalidad: La presente investigación tiene como objetivo medir los juegos recreativos en los estudiantes del tercer nivel primario, en sus cuatro dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

Instrucción: Estimado evaluador, marque con una X la valoración que considere pertinente según los rasgos observados en el niño y niña, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- (1) Totalmente en desacuerdo.
- (2) En desacuerdo.
- (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- (4) De acuerdo.
- (5) Totalmente de acuerdo.

	Preguntas Items	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
	Desarrollo social						
1	Coopera con otros niños durante el juego.						
2	Se comunica efectivamente con sus compañeros.						
3	Resuelve conflictos de manera pacífica.						
4	Muestra empatía hacia otros jugadores.						
5	Comparte materiales y respeta turnos.						
6	Comprende y respeta las perspectivas de los demás						
	Desarrollo cognitivo						
7	Aplica pensamiento crítico para resolver problemas.						
8	Demuestra creatividad en el juego.						
9	Comprende y sigue instrucciones complejas.						
10	Procesa y aplica nueva información durante el juego.						
11	Utiliza razonamiento lógico en estrategias de juego.						
12	Muestra curiosidad y explora el entorno de juego.						
	Desarrollo emocional						
13	Demuestra confianza en sí mismo durante el juego.						
14	Regula sus emociones ante la frustración o el éxito.						
15	Expresa adecuadamente sus sentimientos.						
16	Muestra resiliencia ante los desafíos del juego.						
17	Maneja el estrés en situaciones competitivas.						
18	Toma decisiones de forma autónoma durante el juego.						

	Desarrollo físico						
19	Demuestra buena coordinación motora gruesa.						
20	Utiliza habilidades motoras finas con precisión.						
21	Mantiene el equilibrio en juegos que lo requieren.						
22	Muestra resistencia física en juegos de larga duración.						
23	Realiza movimientos precisos según lo requiere el juego.						
24	Demuestra conciencia espacial y corporal.						

CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Finalidad: La presente investigación tiene como objetivo medir el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer nivel primario, en sus tres dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

Instrucción: Estimado evaluador, marque con una X la valoración que considere pertinente según los rasgos observados en el niño y niña, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- (1) Totalmente en desacuerdo.
- (2) En desacuerdo.
- (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- (4) De acuerdo.
- (5) Totalmente de acuerdo.

	Preguntas Items	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
	Aprendizaje por representaciones						
1	Asocia correctamente símbolos con sus referentes.						
2	Interpreta adecuadamente símbolos presentados.						
3	Utiliza vocabulario básico apropiadamente.						
4	Reconoce visualmente objetos o símbolos aprendidos.						
5	Establece correspondencia entre palabras y objetos.						
6	Reproduce simbólicamente conceptos aprendidos.						
	Aprendizaje conceptual						
7	Categoriza objetos o ideas según características comunes.						
8	Abstrae propiedades comunes de diferentes ejemplos .						
9	Diferencia entre conceptos relacionados.						
10	Generaliza conceptos a nuevas situaciones.						
11	Proporciona ejemplos adecuados de conceptos.						
12	Transfiere conceptos aprendidos a otros contextos.						
	Aprendizaje por proposiciones						
13	Relaciona conceptos para formar ideas complejas.						
14	Organiza ideas en estructuras jerárquicas.						
15	Integra nuevos conocimientos con los previos.						
16	Expresa verbalmente proposiciones complejas.						
17	Muestra progresión en la diferenciación de idea.						
18	Sintetiza múltiples conceptos en proposiciones.						

Anexo 4: Ficha técnica

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario de juego recreativos en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy
Autor y año:	Autores: Br. Yensi Zavaleta Gonzales Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco
	Año: 2025
Objetivo del instrumento:	Determinar el grado de relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025.
Usuarios:	15 niños del tercer nivel primario de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Presencial, a través de los docentes durante sus clases .
Fiabilidad: (Presentar constancia de validación de expertos)	Dra. Lourdes Del Pilar Quevedo Sanchez Mg. Martha Isabel Aguilar Rosario Mg. Alex Bustamante Paredes
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Se determinó un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.977

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario del aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy
Autor y año:	Autores: Br. Yensi Zavaleta Gonzales Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco
	Año: 2025
Objetivo del instrumento:	Determinar el grado de relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos del tercer nivel en la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy - 2025.
Usuarios:	15 niños del tercer nivel primario de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Presencial, a través de los docentes durante sus clases .
Fiabilidad: (Presentar constancia de validación de expertos)	Dra. Lourdes Del Pilar Quevedo Sanchez Mg. Martha Isabel Aguilar Rosario Mg. Alex Bustamante Paredes
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Se determinó un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.957

Anexo 5: Ficha de validación de instrumento



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Martha Isabel Aguilar Rosario
- 1.2 Institución donde labora: Institución Educativa Señor de Los Milagros
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre juegos recreativos
- 1.4 Autor del instrumento: Amelia Nedi Ormachea Chalco y Yensin Zavaleta Gorzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	36	61	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
		5	1	1	20	25	3	3	4	4	5	5	60	66	7	7	8	8	9	9	100
		0	5	5		0	5	0	5	0	5	5		0	5	0	5	5	0	5	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																			X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			X	
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X	
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			X	

III. OPINIÓN DE
APLICABILIDAD: Apto

.....

IV. **PROMEDIO DE
VALORACIÓN: 90**

.....
.....
.....

Lugar y Fecha: 10 de agosto 2024



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Trujillo, 10 de agosto del 2024

Mg. Martha Isabel Aguilar Rosario

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por la Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco y el Br. Yensi Zavaleta Gonzáles del Programa de Estudios de Maestría en Educación Inclusiva, de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: Relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2024.

En tal sentido, concedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco



Br. Yensi Zavaleta Gonzáles

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				
19		X				
20		X				
21		X				
22		X				
23		X				
24		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Aguilar Rosario Martha Isabel
DNI: 45850527



Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Martha Isabel Aguilar Rosario
- 1.2 Institución donde labora: Institución Educativa Señor de Los Milagros
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre aprendizaje significativo
- 1.4 Autor del instrumento: Amelia Nedi Omachea Chalco y Yensin Zavaleta Gorzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	96	61	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
		5	1	1	20	25	3	3	4	4	5	5	60	66	7	7	8	8	9	9	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																			X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			X	
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X	
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			X	

III. OPINIÓN DE
 APLICABILIDAD: Apto

.....

.....

IV. **PROMEDIO DE
VALORACIÓN: 90**

.....
.....
.....

Lugar y Fecha: 10 de agosto 2024



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Trujillo, 10 de agosto del 2024

Mg. Martha Isabel Aguilar Rosario

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por la Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco y el Br. Yensi Zavaleta Gonzáles del Programa de Estudios de Maestría en Educación Inclusiva, de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: Relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2024.

En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco



Br. Yensi Zavaleta Gonzáles

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Aguilar Rosario Martha Isabel
DNI: 45850527



Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Lourdes Del Pilar Quevedo Sanchez
- 1.2 Institución donde labora: Docente de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre juegos recreativos
- 1.4 Autor del instrumento: Amelia Nedi Omachea Chalco y Yensin Zavaleta Gonzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	96	61	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
		5	1	1	20	25	3	3	4	4	5	5	60	66	7	7	8	8	9	9	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																			X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			X	
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X	
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Apto

.....

IV. **PROMEDIO DE
VALORACIÓN: 88**

.....
.....
.....



Lugar y Fecha: 10 de agosto 2024

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Trujillo, 10 de agosto del 2024

Mg. Lourdes Del Pilar Quevedo Sánchez

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por la Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco y el Br. Yensi Zavaleta Gonzáles del Programa de Estudios de Maestría en Educación Inclusiva, de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: Relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2024.

En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco



Br. Yensi Zavaleta Gonzáles

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				
19		X				
20		X				
21		X				
22		X				
23		X				
24		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Lourdes Del Pilar Quevedo Sánchez

COLEGIATURA: 1518070721

DNI: 18070721



Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Lourdes Del Pilar Quevedo Sanchez
- 1.2 Institución donde labora: Docente de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre aprendizaje significativo
- 1.4 Autor del instrumento: Amelia Nedi Omatecha Chalco y Yensin Zavaleta Gorzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	96	61	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
		5	1	1	20	25	3	3	4	4	5	5	60	66	7	7	8	8	9	9	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																		X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			X	
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X	
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			X	

III. OPINIÓN DE
 APLICABILIDAD: **Apto**

.....

IV. **PROMEDIO DE
VALORACIÓN: 88**

.....
.....
.....

Lugar y Fecha: 10 de agosto 2024



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Trujillo, 10 de agosto del 2024

Mg. Lourdes Del Pilar Quevedo Sánchez

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por la Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco y el Br. Yensi Zavaleta Gonzáles del Programa de Estudios de Maestría en Educación Inclusiva, de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: Relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2024.

En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco



Br. Yensi Zavaleta Gonzáles

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Lourdes Del Pilar Quevedo Sánchez
 COLEGIATURA: 1518070721
 DNI: 18070721



 Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Alex Bustamante Paredes
- 1.2 Institución donde labora: Docente de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre juegos recreativos
- 1.4 Autor del instrumento: Amelia Nedi Ormachea Chalco y Yensin Zavaleta Gonzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	36	61	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
		5	1	1	20	25	3	3	4	4	5	5	60	65	7	7	8	8	9	9	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																		X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	X			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			X	
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X	
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Apto

.....

.....

IV. **PROMEDIO DE
VALORACIÓN: 89**

.....
.....
.....

Lugar y Fecha: 10 de agosto 2024



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Trujillo, 10 de agosto del 2024

Mg. Alex Bustamante Paredes

Presente.-

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por la Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco y el Br. Yensi Zavaleta Gonzáles del Programa de Estudios de Maestría en Educación Inclusiva, de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: Relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2024.

En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco



Br. Yensi Zavaleta Gonzáles

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				
19		X				
20		X				
21		X				
22		X				
23		X				
24		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Alex Bustamante Paredes
 COLEGIATURA: 233478
 DNI: 17806227



 Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Alex Bustamante Paredes
- 1.2 Institución donde labora: Docente de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario sobre aprendizaje significativo
- 1.4 Autor del instrumento: Amelia Nedi Omachea Chalco y Yensin Zavaleta Gonzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	5	1	5	6	1	3	6	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
		0	1	1	20	25	3	3	4	4	5	5	60	65	7	7	8	8	9	9	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																		X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																		X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																		X		
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																		X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																		X		
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																		X		

III. OPINIÓN DE
 APLICABILIDAD: Apto

.....

IV. **PROMEDIO DE VALORACIÓN: 89**

.....
.....
.....

Lugar y Fecha: 10 de agosto 2024



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Trujillo, 10 de agosto del 2024

Mg. Alex Bustamante Paredes

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por la Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco y el Br. Yensi Zavaleta Gonzáles del Programa de Estudios de Maestría en Educación Inclusiva, de la Universidad Católica de Trujillo. La investigación tiene como título: Relación entre los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en niños inclusivos de la Institución Educativa Ciro Alegría Parcoy- 2024.

En tal sentido, conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento(s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,



Br. Amelia Nedi Ormachea Chalco



Br. Yensi Zavaleta Gonzáles

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01		X				
02		X				
03		X				
04		X				
05		X				
06		X				
07		X				
08		X				
09		X				
10		X				
11		X				
12		X				
13		X				
14		X				
15		X				
16		X				
17		X				
18		X				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Alex Bustamante Paredes
 COLEGIATURA: 233478
 DNI: 17806227



Firma

Anexo 6: Carta de presentación



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Trujillo, 24 de enero de 2025.

CARTA DE PRESENTACIÓN N° 168-2025/UCT-EPG

Sr. Celso Ticlio Morales
DIRECTOR DE LA I.E. N°80898 "CIRO ALEGRÍA"

De mi mayor consideración;

Es grato dirigirme a usted en nombre de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" para presentarle a **Amelia Nedi Ormachea Chalco**, identificado con DNI N° 41006059, y **Yensi Zavaleta Gonzáles**, identificado con DNI N° 19090068, estudiantes del Programa de Maestría en Educación Inclusiva de nuestra institución. Actualmente, los estudiantes se encuentran desarrollando un proyecto de investigación titulado: **RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY- 2024.**

Le presento a **Amelia Nedi Ormachea Chalco** y **Yensi Zavaleta Gonzáles** para que puedan llevar a cabo la aplicación de su instrumento de investigación en la entidad que usted dirige.

Quedo a la espera de su pronta respuesta y aprovecho para agradecerle su atención al presente.

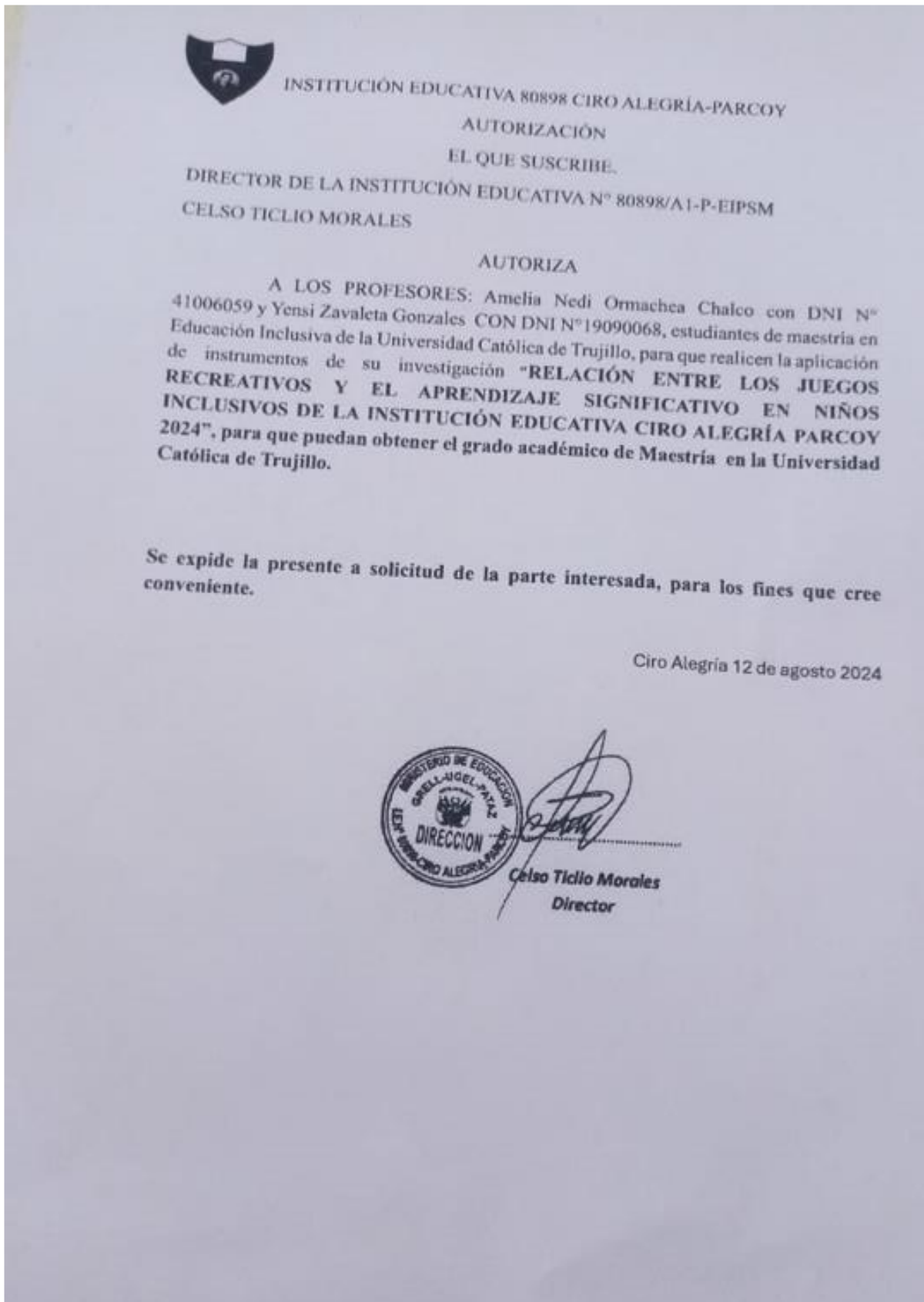
Atentamente,




Dr. Jorge Luis Brenes Ekebio
Director de la Escuela de Posgrado
Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Cc
Interesados, archivo EPG

Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



Anexo 8: Consentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Amelia Nedi Ormachea Chalco y Yensi Zavaleta Gonzáles; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con el "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY- 2024".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de Asentimiento Informado autorizando a su hijo: YANISU PIZAN GUZMAN

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

YANIRA PIZAN GUZMAN

FIRMA:



Fecha: 22 / 08 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Amelia Nedi Ormachea Chalco y Yensi Zavaleta Gonzáles; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con el "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY- 2024".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de Asentimiento Informado autorizando a su hijo: VERA CALDERON LESLI YASHIN

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

MARIA VIOLETA CALDERON MONTERO

FIRMA:

Maria Violeta

Fecha: 22 / 08 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Amelia Nedi Ormachea Chalco y Yensi Zavaleta Gonzáles; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con el "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY- 2024".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de Asentimiento Informado autorizando a su hijo: SILVA PONCE ANSHELO JAYER

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

ROSMERY PONCE VALDIVIEZO

FIRMA:



Fecha: 22 / 08 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Amelia Nedi Ormachea Chalco y Yensi Zavaleta Gonzáles; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con el "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY- 2024".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de Asentimiento Informado autorizando a su hijo: FABIAN CAMPOS MARDELI YARITA

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

MARTINA CAMPOS SUÑIGA

FIRMA:



Fecha: 23 / 08 / 2024

ASENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Amelia Nedi Ormachea Chalco y Yensi Zavaleta Gonzáles; tenemos el agrado de dirigirnos a usted para saludarlo(a) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitar su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación está relacionada con el "RELACIÓN ENTRE LOS JUEGOS RECREATIVOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS INCLUSIVOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIRO ALEGRÍA PARCOY- 2024".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de Asentimiento Informado autorizando a su hijo: GOMEZ BALTAZAR, JHAIDER GARETH

Acepto libre y voluntariamente participar anónimamente en este estudio, cuya información otorgada será manejada de forma confidencial y comprendo que, en calidad de participante voluntario, puedo dejar de participar de esta actividad en algún momento que considere propicio hacerlo. También entiendo que no se otorgará, ni recibirá algún pago o beneficio económico por la participación.

NOMBRE:

BALTAZAR RODRIGUEZ TANIA

FIRMA:

Fecha: 22 / 08 / 2024

Anexo 9: Reporte de Turnitin

AMELIA NEDI ORMACHEA CHALCO

ORMACHEA CHALCO, AMELIA NEDI - ZAVALA GONZÁLES, YENSI

 GTITULACION 2026

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:552606289

Fecha de entrega

3 feb 2026, 15:31 GMT-5

Fecha de descarga

3 feb 2026, 15:42 GMT-5

Nombre del archivo

ORMACHEA CHALCO, AMELIA NEDI - ZAVALA GONZÁLES, YENSI.docx

Tamaño del archivo

4.6 MB

116 páginas

20.417 palabras

118.614 caracteres




19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)




Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

F

- 14%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 16%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uct.edu.pe	2%
2	Trabajos del estudiante	POSGRADO on 2026-01-10	1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-11-03	1%
4	Internet	hdl.handle.net	1%
5	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Tecnológica de los Andes on 2025-08-18	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2026-01-02	<1%

Anexo 10: Reporte de escritura de inteligencia artificial

AMELIA NEDI ORMACHEA CHALCO

ORMACHEA CHALCO, AMELIA NEDI - ZAVALA GONZÁLES, YENSI

 GTITULACION 2026

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:552606289

Fecha de entrega

3 feb 2026, 15:31 GMT-5

Fecha de descarga

3 feb 2026, 15:42 GMT-5

Nombre del archivo

ORMACHEA CHALCO, AMELIA NEDI - ZAVALA GONZÁLES, YENSI.docx

Tamaño del archivo

4.6 MB

116 páginas

20.417 palabras

118.614 caracteres

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

