

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS

Br. De la Cruz Huamán, Breeana Lucia

<https://orcid.org/0009-0001-3757-2075>

Br. Pastor Cortez, Leydi Katherine

<https://orcid.org/0009-0004-4374-4138>

ASESORA

Dra. Reyes González, María Elizabeth

<https://orcid.org/0009-0004-8795-0371>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Lúdica y creatividad

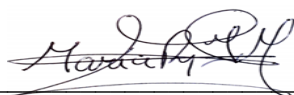
TRUJILLO – PERÚ

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Reyes González, María Elizabeth con DNI N° 71237266, como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025.”, desarrollado por las bachilleres De la Cruz Huamán, Breeana Lucia con DNI 71005166; y Pastor Cortez, Leydi Katherine con DNI 71293531 del Programa de estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicos, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dra. Reyes González, María Elizabeth
DNI N°: 71237266

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY ANGELICA DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino, por darme sabiduría para poder afrontar cada desafío.

A mi querido esposo Robin Rengifo, por ser mi apoyo incondicional, mi soporte en días difíciles, por incentivarme a continuar y acompañarme en cada paso de mi vida profesional, con mucho amor , este logro también es tuyo.

A mi querido hijo Joseph Rengifo, por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

A mis queridos padres, Zoila y Pepe, quienes han sido mi pilar inquebrantable de apoyo y amor. Gracias por creer en mí y enseñarme el valor del esfuerzo, perseverancia y por haberme edificado como una mujer de bien. Los quiero profundamente.

A mis queridas hermanas, Jhakelly y Yadira, por su cariño, su apoyo y por estar siempre a mi lado. Gracias por sus palabras de aliento y por ser las compañeras inseparables que me han impulsado a seguir adelante.

Breeana Lucia De La Cruz Huaman

A Dios

Por bendecir mi camino, haciendo posible el logro de mis metas profesionales y personales y porque me ha dado la fortaleza de seguir adelante.

A mi hija Bianca

Quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para ella.

A mi familia por su cariño y motivación para poder superarme cada día más.

Leydi Katherine Pastor Cortez

AGRADECIMIENTO

Con infinita gratitud a Dios por ser mi guía en cada paso de este camino.

Gracias a mi familia, quienes me acompañaron en este proceso, dándome fuerza y ánimo para continuar, en especial a mi esposo, mi hijo, mis padres y hermanas muchas gracias a ustedes por demostrarme que con amor y perseverancia todo se puede, ha sido un camino muy largo, la cuál con su apoyo eh podido continuar hasta lograr mis objetivos.

Breeana Lucia De La Cruz Huaman

A mi esposo

Por su amor, comprensión, sacrificio, esfuerzo y apoyo incondicional en esta etapa de mi vida profesional y por ser un estímulo constante en mis estudios.

A la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI; por brindar la oportunidad a todos los profesionales, de ser parte activa en el proceso de formación continua en los estudios de Pregrado.

Así mismo a la Dra. Reyes González, María Elizabeth asesora científico y metodológica; por orientar el desarrollo del trabajo de investigación y sobre todo por su actitud propositiva en la elaboración del informe final de investigación.

Leydi Katherine Pastor Cortez

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

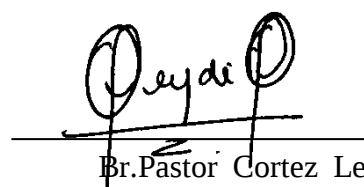
Nosotras, Br. De la Cruz Huamán, Breeana con DNI 71005166; y Br. Pastor Cortez, Leydi Katherine con DNI 71293531 egresadas del Programa de Estudios de Educación Inicial, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025”, el cual consta de un total de 71 páginas, en las que se incluye 14 tablas y 8 figuras, más un total de páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Las autoras



Br. De la Cruz Huamán Breeana Lucia
Katherine
DNI 71005166



Br. Pastor Cortez Leydi
DNI 71293531

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD.....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vi
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
I.INTRODUCCIÓN.....	13
II.METODOLOGÍA	24
2.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación	25
2.2. Participantes de la investigación.....	25
2.3.Escenario de estudio	25
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	26
2.5. Técnica de procesamiento y análisis de información	26
2.6. Aspectos éticos en investigación	27
III.RESULTADOS.....	28
IV.DISCUSIÓN	40
V.CONCLUSIONES	42
VI.RECOMENDACIONES.....	43
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS	46
Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos	47
Anexo 2: Ficha técnica.....	49
Anexo 3: Operacionalización de Variable	50

Anexo 4: Carta de presentación	52
Anexo 5: Carta de autorizacion por parte de la institucion.....	53
Anexo 6: Asentimiento informado.....	54
Anexo 7: Matriz de consistencia.....	59
Anexo 8: Validacion de instrumento	60
Anexo 9: Base de datos.....	69
Anexo 10: Reporte de Turnitin	70

Índice de tablas

Tabla N° 01: Confianza del cuestionario Juegos Lúdicos	25
Tabla N° 02: Confianza del cuestionario Aprendizaje Significativo	26
Tabla N° 03: Confianza del cuestionario Juegos Lúdicos	27
Tabla N° 04: Confianza del cuestionario Aprendizaje Significativo	28
Tabla N° 05: Dimensión Juegos Lúdicos Sensoriales.....	30
Tabla N° 06: Dimensión Juegos Lúdicos de Construcción.....	31
Tabla N° 07: Dimensión Juegos Lúdicos Cooperativos	32
Tabla N° 08: Dimensión Motivación	33
Tabla N° 09: Dimensión Comprensión	34
Tabla N° 10: Dimensión Participación	35
Tabla N° 11: Coeficiente de correlación entre Juegos Lúdicos y Aprendizaje significativo .	36
Tabla N° 12: Coeficiente de correlación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación.....	37
Tabla N° 13: Coeficiente de correlación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión.....	38
Tabla N° 14: Coeficiente de correlación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación.....	39

Índice de figuras

Figura N° 01: Distribución de confianza del cuestionario Juegos Lúdicos	28
Figura N° 02: Distribución de confianza del cuestionario Aprendizaje Significativo.....	29
Figura N° 03: Distribución de porcentajes de la dimensión Juegos Lúdicos Sensoriales	30
Figura N° 04: Distribución de porcentajes de la dimensión Juegos Lúdicos de Construcción	31
Figura N° 05: Distribución de porcentajes de la dimensión Juegos Lúdicos Cooperativos ..	32
Figura N° 06: Distribución de porcentajes de la dimensión Motivación.....	33
Figura N° 07: Distribución de porcentajes de la dimensión Comprensión.....	34
Figura N° 08: Distribución de porcentajes de la dimensión Participación	35

RESUMEN

El presente estudio de investigación está diseñado para determinar la relación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años de la Institución Educativa de Trujillo, 2025. Este estudio es básico descriptivo – correlacional, el cual se utilizó el método hipotético deductivo y estadístico, realizado a través de un diseño no experimental, teniendo una muestra y población de 30 estudiantes. Por otro lado, se utilizó la guía de observación como técnica, la cual se medirá a través de la escala de Likert a los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo. Así mismo, se propuso como hipótesis general para demostrar si existe relación entre ambas variables, el cual se utilizó el método de Rho Spearman (r) el cuál se obtuvo resultado $r= 0.839$ teniendo un nivel de correlación alto, es así que se refleja que si existe de relación entre ambas variables de estudio. Es decir que “Si existe un desarrollo adecuado de los juegos, los niños de 4 años de la Institución Educativa de Trujillo aprenderán de una mejor obteniendo así un mejor aprendizaje significativo.

Palabras claves: Aprendizaje significativo, juegos lúdicos, niños, aprendizaje.

ABSTRACT

The present research study is designed to determine the relationship between recreational games and meaningful learning in 4-year-old children of the Educational Institution of Trujillo, 2025. This study is basic descriptive - correlational, which used the hypothetical deductive and statistical method, carried out through a non-experimental design, having a sample and population of 30 students. On the other hand, the observation guide was used as a technique, which will be measured through the Likert scale for recreational games and meaningful learning. Likewise, a general hypothesis was proposed to demonstrate if there is a relationship between both variables, which was used the Rho Spearman method (r) which obtained a result $r = 0.839$ having a high level of correlation, thus reflecting that there is a relationship between both study variables. That is to say that "If there is an adequate development of games, 4-year-old children of the Educational Institution of Trujillo will learn better, thus obtaining better meaningful learning.

Keywords: Meaningful learning, playful games, children, learning.

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos lúdicos dentro de las aulas de clases siempre ha sido un ingrediente que a partir de ellos los niños y niñas realizaran estrategias recreativas para un mejor aprendizaje significativo. Es por ello el juego se convierte en una actividad que afecta las propias estructuras sociales y culturales del alumno y transforma la realidad interactiva propia del infante en los escenarios recreativos.

A nivel internacional, según Baquero (2021) nos menciona que el aprendizaje es un conjunto de conocimientos que se adhiere a lo largo de la vida, es decir que el docente a través de los juegos lúdicos logra que los estudiantes internalicen un nuevo aprendizaje que va más allá de la memoria. Decimos entonces que, al enseñar y aprender en el aula, los docentes deben de utilizar diferentes técnicas y/o habilidades que los niños y niñas expliquen lo enseñado en cada actividad realizada. Siendo una de las habilidades básicas, especialmente para los niños en el nivel inicial, es así como el juego es dado como una actividad divertida, ya que ayuda a los estudiantes a comprender los temas desarrollados, el cual ayuda a desarrollar la creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas de cada uno de ellos. Los docentes del nivel inicial presentan uno de los desafíos más grande, ya que las diferentes estrategias que implementen en las actividades realizadas en aula, permitirán un mejor aprendizaje para los niños y niñas.

En el Perú, según Minedu (2022) que los niños y niñas en educación inicial comienzan a mantener diferentes actitudes frente a las actividades y/o juegos realizados por los docentes, se dice que el juego es importante para lograr aprender habilidades para la vida, el juego es importante para los niños, en su desarrollo y participar con otros niños dentro del aula siendo así de gran ventaja. El trabajo realizado por los docentes de educación inicial es buscar una variedad de actividades lúdicas recreativas y poder hacerlo para que el niño sea de gran interés, y de esa manera se desarrolle de manera libre y autónoma. Tal como menciona (Piaget, s/f, p.5). “el juego es parte de la inteligencia de los niños y niñas; la cual refleja la asimilación funcional o de la realidad de acuerdo con cada etapa de evolución de cada niño y niña. Es así que el motor, la sensación simbólica o de razonamiento de cada uno de ellos, así que los aspectos esenciales en cada uno de ellos desarrollo y determine el origen y desarrollo del juego en cada actividad”.

En la región La Libertad, se tiene el propósito de recoger las necesidades e intereses de cada niño a fin de construir un mejor aprendizaje significativo. Sabemos que la educación inicial es el comienzo del aprendizaje de los niños, siendo así que puede explorar y vivir en

un mundo más amplio, llamado escuela el cual al mismo tiempo obtiene nuevos conocimientos y también aprende a desarrollar sus habilidades, logrando así poder adaptarse a los grupos de trabajos permitiendo al infante controlar, comprender, tolerar y apreciar otras emociones. Los padres deben de fortalecer el aprendizaje obtenido a través de actividades recreativas, para lograr la autonomía del niño, dado que el primer entorno es la escuela, la cual tiene herramientas y/o juegos dentro del aula para el aprendizaje de cada uno de ellos. Siendo así que hemos creído conveniente investigar acerca de los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años, cuya finalidad es poder brindar estrategias metodológicas, apropiadas y adecuadas por ende ayudar a los niños a que realicen actividades lúdicas y con ello reforzar su aprendizaje, así como menciona (Piaget, 1955, p.85) el juego ayuda a construir la inteligencia de un niño, ya que refleja la simulación funcional de la realidad de acuerdo con cada etapa de la evolución del niño. Como problema general tenemos: ¿Qué relación hay entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025?

La presente investigación tiene como justificación teórica, que es la que busca plantear un aporte respecto a los juegos lúdicos y el aprendizaje en base al enfoque teórico y según Ausubel (1983, p.2) nos menciona que el aprendizaje del niño depende de la forma en la que se desarrolla o desarrollan los conocimientos ya adquiridos anteriormente, y los relaciona con la nueva información obtenida. Hablamos además de la justificación práctica: la cual es conveniente, en la realización de la presente investigación, debido a que se desarrolla estrategias con las diferentes actividades recreativas que puede motivar a los niños y niñas en el desarrollo emocional y social a través del aprendizaje, es así que se reconoce las características materiales, de cada uno de ellas, así como las situaciones que las representan. Como resultados en el estudio actual es muy valioso ya que puede ser usado por los docentes y padres de familia. Además de la justificación social, dado que los niños con diversas actividades recreativas reciben un aprendizaje considerable. En cierto modo, toda la comunidad educativa está amenazada conjuntamente, se alcanzará el fin de los niños propuestos por los niños y su aprendizaje se logra en el niño a través de juegos recreativos.

Como objetivo general tenemos. Determinar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025 y como objetivos específicos tenemos. Identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. Identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje

significativo en su dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. Identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025.

Así mismo se enuncio como hipótesis general existe una relación significativa entre juegos lúdicos y aprendizaje significativo en niños de 4 años de institución educativa – Trujillo, 2025 y como hipótesis específicas se formula de la siguiente manera. Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025.

A nivel internacional, Beltrán (2023) con su trabajo de investigación “las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de estudios sociales, de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa hermano miguel de la ciudad de Latacunga” en Ecuador, su finalidad analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Estudios Sociales, de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” de la ciudad de Latacunga. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional, y transversal la población fue de 70 estudiantes, Se utilizó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento. Como resultan nos indican que las estrategias recreativas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámica grupal, uso de dramaturgia, juegos de mesa, los maestros usan estas herramientas para fortalecer el aprendizaje, el conocimiento y las habilidades de los estudiantes en las clases utilizando diversos métodos metodológicos que permiten el proceso para enseñar el proceso. Por otro lado, el uso de las actividades lúdicas en el aula, permite mantener a los estudiantes motivados, siendo los maestros capaces de realizar una clase activa que le permite crear su propio conocimiento, de esa manera generar un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

Lainez (2024) con su trabajo de investigación “Metodología Juego Trabajo En El Aprendizaje Significativo En Niños De 4 A 5 Años” en La Libertad, su finalidad determinar cómo la metodología juego trabajo aporta al aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional, y transversal

la población fue de 30 estudiantes, Se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario. Como resultados nos de utilizar la metodología funciona en la primera educación, ya que juega un papel importante en el desarrollo del aprendizaje basado en las diversas actividades a realizar con los niños, pero solo cuando mencionan la importancia del espacio para que los rincones y los recursos tengan un aprendizaje significativo que sin duda le servirá a lo largo de su vida. Por otro lado, decimos que el aprendizaje significativo tiene un alto valor explicativo, ya que describe los procesos psicológicos de aprendizaje, las formas de aprendizaje que pueden ocurrir, las circunstancias y los principios necesarios para aprender.

A nivel nacional, Satalaya (2022) con su trabajo de investigación “Juegos Lúdicos y su Relación Con El Aprendizaje de las Matemáticas en los Niños de Cinco Años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi - Ucayali, 2022” en Pucallpa, su finalidad fue promover el juego como una estrategia que colabore con el desarrollo del aprendizaje en las matemáticas de los niños de la Institución. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional, y transversal la población fue de 52 estudiantes, la técnica utilizada fue la observación siendo su instrumento la guía de observación. Los resultados obtenidos se llegaron a una conclusión que se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.956 y un p-valor de 0.000 es decir que, existe una relación directa y significativa. Para las actividades recreativas, los niños de esta manera aprenden a organizar sus acciones y crear la percepción del espacio, el tiempo y la causalidad como base para desarrollar su pensamiento. Investigación de niños y manipulaciones que se desarrollan de acuerdo con su maduración y dependiendo de las capacidades de su entorno. Por esta razón, es importante crear condiciones que promuevan actividades de investigación infantil para que puedan descubrir la relación entre las características del objeto, encontrar similitudes, comenzar a comparar, ordenar y agrupar de acuerdo con sus intereses y criterios.

Ruiz (2022) con su trabajo de investigación “Juego Lúdico y Aprendizajes Significativos en Niños de 3 años del Nivel Inicial de Nueva Sullana” en Piura, su finalidad fue establecer cómo se relaciona Establecer la relación entre las habilidades motrices y la expresión oral. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional, tipo no experimental y transversal la población fue de 24 estudiantes, utilizando una muestra de 20 aleatoriamente. La técnica utilizada fue la observación siendo su instrumento la guía de observación. Los resultados obtenidos se llegaron a una conclusión que se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000

es decir que, existe una relación directa y significativa, es aconsejable continuar integrando este estudio para integrar modelos educativos, estrategias de enseñanza, mediación tecnológica y aprendizaje significativo. El juego es una actividad docente, interrumpe la función básica de la estructura juvenil. Para lograr este progreso, es necesario facilitar y proporcionar señales o herramientas apropiadas para difundir otro jugador más hábil en el juego.

Flores & Villegas (2022) con su trabajo de investigación “Juegos Lúdicos y el Aprendizaje del Área de Comunicación de Los Niños y Niñas De 5 Años de la Institución Educativa Inicial N°292, 2022” en Pucallpa, su finalidad fue establecer Cómo se relaciona ambas variables. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional, tipo no experimental y transversal la población fue de 45 estudiantes, utilizando una muestra de 20 aleatoriamente. la técnica utilizada fue la observación siendo su instrumento la guía de observación. Los resultados obtenidos se llegaron a una conclusión que se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 es decir que, existe una relación directa y significativa. Asi mismo el juego lúdico se realiza en las actividades diarias, por ejemplo, juego, momentos de comida, ropa de ropa, entre otras cosas que se desarrollan una interacción verbal diferente a través de la cual se desarrollan los niños. Lenguaje y úselo para preguntar, identificar, expresar sus deseos, crear un vínculo emocional, contactar adultos y otros niños.

Monteza (2021) con su trabajo de investigación “Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial” en Tumbes, su finalidad fue determinar la importancia de los juegos lúdicos en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo, la población fueron los niños de 3 y 5 años, utilizando una muestra de 20 aleatoriamente. La técnica que uso fue la encuesta. tomen sus propias decisiones a su propio ritmo, den su punto de vista y descubran sus propios intereses y además forjándolos para que desde pequeñitos sepan hacer bien las cosas para que en un futuro sean personas útiles para la sociedad y lograr de esa forma un buen desarrollo gracias al beneficio que aporta el juego en la vida de los niños. Respecto al juego lúdico, el juego se trata de aprender, y en el contexto escolar, el maestro es el que crea actividades recreativas para que los niños puedan desarrollar y desarrollar diferentes escuelas. A este respecto, las actividades lúdicas no son solo una estrategia metodológica o un recurso didáctico, sino que también se convierten en formas de organizar estrategias de enseñanza e intervención con los niños.

Torres (2022) en su trabajo de investigación titulada “Juegos Lúdicos y El Aprendizaje En Los Niños De La Institución Educativa Pasitos De Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2020” en Huaura, su finalidad fue establecer Cómo se relaciona los juegos lúdicos y el aprendizaje en los niños de la Institución Educativa Pasitos de Jesús - La Esperanza Hualmay -, UGEL 09 – 2020. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño descriptivo correlacional, tipo no experimental y transversal la población fue de 40 estudiantes, utilizando una muestra de 20 aleatoriamente. La técnica que uso fue la encuesta. Los resultados obtenidos se llegaron a una conclusión a mayores juegos lúdicos mejora el aprendizaje de los estudiantes. Así mismo los juegos lúdicos son actividades que se enmarcan en la enseñanza, además del desarrollo divertido, habilidades que permiten un aprendizaje significativo. El juego es indispensable para el niño, jugando diversión, actuando para aprender, es decir, el sujeto lo percibe como un juguete, juega al gusto, y si es lo contrario, simplemente se aleja, deja de aprender.

A nivel local, Baltodano (2022) con su investigación “Relación De Los Juegos Lúdicos En El Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños y Niñas de 5 Años de la I.E.I. Bambini Montessori – Cartavio 2020”, tuvo como propósito fue determinar la relación la relación de los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años. La investigación fue enfoque cuantitativo, tipo de investigación es explicativa, el alcance es de carácter correlacional. La población fue de 15 niños, la técnica utilizada fue la observación siendo su instrumento una lista de cotejo. Los resultados indican existe relación entre ambas variables con un coeficiente de correlación es alta y positiva con un valor de 0,777., es decir a través de la aplicación de diversas metodológicas permitiendo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Respecto al aprendizaje significativo se logró identificar los tipos de juegos, se logró un criterio moderadamente negativo de acuerdo con las diversas teorías de aprendizaje significativas, es decir la aplicación de los juegos lúdicos, la equivalencia y los cambios en las matemáticas infantiles para usar significativamente juegos recreativos.

Respecto a las bases teóricas tenemos lo siguiente:

Definición de juegos lúdicos: se basa en una razón o necesidad el cual tiene un propósito o condición, siendo así que para lograr este objetivo se necesitan componente que transformen mutuamente. (Decroly, 1983, p.253).

Lúdica: se trata de una dimensión transversal que se da a lo largo de la vida, siendo un proceso relación con el desarrollo humano a lo largo de su dimensión, espiritual, social,

cultural y biológica. Desde este punto, decimos que esta relacionado con la vida diaria, en busca de un sentido de vida y creatividad humana (Jiménez, 1998. P. 48)

Juegos lúdicos como estrategias; se usa como una estrategia didáctica que logra compartir, anunciar sus ideas y/o conocimientos, los cuales finalmente promueven el desarrollo, social, cognitivo y emocional de cada niño y niña. Tal es así, que la docente de Educación Inicial, utiliza diversos recursos que ayudan al niño a un mejor desarrollo físico e integral, el cual sea capaz de organizar su tiempo para las distintas actividades realizadas y se relacionen de una forma efectiva, y logre así desarrollar su capacidad intelectual, es por ello que se menciona como metodología que fundamenta lo realizado en la Educación inicial.

Además, las estrategias lúdicas del juego, se considera un problema con las herramientas de resolución, y en circunstancias óptimas, pueden conducir a una clara comprensión del proceso de activación del proceso y mejorar la capacidad de la reacción de una persona (Córdova et al). , 2017) se debe a la calidad de la reacción menor, y no solo el grado de entrenamiento se considera esencial (Romano et al., 2021), sino también con esta experiencia o actitud podría estar en el juego en sí, sino que es muy representativo e influyente para resolver el problema. (Caballero, 2021).

Según menciona Decroly (1975, p.28) nos hace mención que, en la etapa inicial del pensamiento, hace que el niño se adueñe de lo que quiere aprender y realizar de manera constructiva, creativa, abierta y lograr interactuar con el conocimiento adquirido en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Piaget, el juego tiene tres formas básicas las cuales son: el juego simbólico; el juego que es simple ejercicio; y el juego reglado (resultado en grupo de un acuerdo). Principalmente se centre en la parte cognitiva, es por ello que en su trabajo se basó en “una inteligencia” y una parte “lógica”, el cual tiene distintas maneras de acuerdo a como los estudiantes se desarrollan. María Montessori (s/f) nos menciona que, los niños son capaces de experimentar de una manera segura, a través del juego mientras aprenden cerca de su entorno. Su aprendizaje es principalmente a través de la repetición de una actividad, prueba de ellos son las nuevas conductas, los problemas que puede llegar a resolver el niño y también que se adapte a nuevas situaciones. Jean Piaget (1955, p.56) menciona, que el juego forma parte de la inteligencia del niño, debido a que figura según la etapa evolutiva del niño además según el contexto en que se encuentra. Resalta también que son capacidades simbólicas, de razonamiento o motrices, siendo aspectos muy esenciales en el desarrollo de las personas.

El significado de los juegos lúdicos. Es a través del juego que los niños maduran de una manera integrada y globalizada en la que desarrollan todo tipo de pensamientos, y el juego logra. Así es como se considera que Jean Piaget (el famoso científico) es una actividad agradable que transmite y crea experiencia, conocimiento, habilidades, habilidades, hábitos, normas que ayudan al niño a disfrutar de estos objetivos específicos para su flujo de edad temprana, por lo que estas experiencias y estructuras de conocimiento deben desarrollarse a partir de la relación del niño. El juego lidera y pone el conocimiento y las habilidades del niño en el niño. Lo que le permite brillar estas habilidades a través de la experimentación, la imaginación, la construcción de objetos, que, en la práctica, como un juego simbólico que promueve su capacidad de lenguaje, comunicación, mundo imaginario, su capacidad creativa para el aprendizaje de cada niño y niña. Cuando los niños pueden manipular y experimentar con diferentes Objetos, unirlos y determinar cada una de ellas, permite la razón y determinar las diferentes diferencias con las cuales los objetos se pueden agrupar de acuerdo con Dimensiones, formas, peso, etc. (Cofré y Tapia, 2003)

El conocimiento matemático puede explicar diferentes fenómenos en el mundo real, no solo sobre lograr el tamaño del tamaño, la longitud o la relación simétrico; Pero también comprenda por qué eventos como la evaporación del agua Es el mismo hecho de que alcanza la ebullición. Matemáticas con física da Explicación digital. (Oyanes, 2002)

Según el Latorre (2017), el aprendizaje significativo es "el aprendizaje que combina un nuevo conocimiento con un conocimiento anterior de los discípulos, permitiendo que el aprendiz comprenda lo que aprendieron y lo aplican en otras situaciones de la vida en el futuro, combinadas con los conceptos de estudiantes existentes y cuándo se hacen sugerencias. Por otro lado, Carneri (2018) menciona el aprendizaje que promueve el conocimiento en el que los niños comienzan seleccionando, recopilando y analizando la información obtenida a través de un plan de estudios que se conecta con la información analizada por el conocimiento y la experiencia previos en la vida cotidiana. El aprendizaje sirve como una estrategia de aprendizaje relacionada con el entorno de educación social del estudiante y transforma el conocimiento del aprendizaje que puede usarse en diferentes áreas.

Así mismo el aprendizaje en las clases siendo una de las diferencias entre nosotros y otras especies es que somos tales que nos gusta jugar y entusiasmarnos con otras personas, el juego es un acto recreativo que brinda a los niños u otros la oportunidad de aprender mejor, también puede decir que hay diferentes formas en que esta idea puede tenerse en cuenta en la enseñanza. Durante el juego, los niños aprenden a crear comunicaciones con otros y

detalles, discutir y resolver conflictos, además de promover su autoconfianza. (Ausubel, 1998). El juego debe entenderse como diferentes experiencias que van desde actividades de investigación gratuita en el juego. Además, promueve la resolución de problemas, el aumento de las habilidades cognitivas, su desarrollo físico y emocional promueve las herramientas de desarrollo para ayudarlos a enfrentar el futuro de la vida; El juego tiene derechos indispensables y los adultos tienen responsabilidad de garantizar las condiciones necesarias para el entorno disponible y adecuado para el juego, entre ellos, la seguridad y el acceso a parques infantiles gratuitos y gratuitos. El juego es un espacio de transición entre fantasía y realidad, y por lo tanto, los niños representan sus preocupaciones, ideas, sentimientos y deseos; El juego les permite expresar su creatividad libremente para estimular su imaginación y sus habilidades de aprendizaje. (Emilio, 2003)

Jugar a los niños que mejoran la coordinación psicomotora, lo que les permite dormir mejor por la noche y reducir el riesgo de obesidad y obesidad, aprender a distinguir entre formas, tamaños, colores, olores y texturas; Están experimentando y reconociendo emociones y creando lazos emocionales (Emilio, 2003)

El juego cumple un rol importante en la educación inicial, ya que a través de los juegos lúdicos ayudan a mejorar en el progreso social y personal del niño. Por ello las personas que se encuentran dentro del contexto del niño o niña deben de emplear diversas estrategias para ayudar a que el niño(a) se logre desarrollar de una forma más oportuna. De esa manera desarrolla en ellos valores para su formación integral y una mejor convivencia.

Por otro lado las teorías que nos mencionan sobre el juego lúdicos.

Pedagogía de Freinet: afirma que el juego es una de las actividades estrechamente relacionadas con la vida humana, con mayor frecuencia utilizada cuando somos jóvenes, porque significa retrasar demoras, creatividad y habilidades, y aprendizaje, movilidad y desarrollador de agilidad (Copetaria, 2019). Por lo tanto, Freinet dice que este es el estado más importante de investigación, descubrimiento, carrera y aprendizaje, que es el aprendizaje de un niño es el trabajo del juego. Como resultado, la base de clase se convierte en parques infantiles que promueven la curiosidad, el ingenio y la espontaneidad de los niños.

Teoría de Piaget: Orozco (2023) afirma que el lenguaje relacionado con la naturaleza es esencial porque se basan en ideas genéticas sobre el desarrollo de un individuo desde su percepción, porque Piaget tiene un desarrollo común de acuerdo con las etapas y en la fase sensible motora. Porque a partir de ahí comienza a usar imágenes como un medio de creación e imitación, dado que las palabras son signos/ símbolos donde los procesos cognitivos no

siempre estarán relacionados con el uso de la palabra. De lo contrario, el autor dice que el propósito de la expresión lingüística es crear un lenguaje para desarrollar integrado.

Teoría de Spencer: Gallardo, García y Vázquez (2019) señala que la contribución de Spencer confirma que el juego es una tendencia hereditaria en los recién nacidos que benefician a los niños y niñas un tiempo de descanso agradable, que se dedica gradualmente al trabajo creativo de orden superior.

El cual se mencionan las siguientes dimensiones:

Dimensiones juegos lúdicos: El desarrollo de juegos recreativos para niños es muy importante, ya que ayuda a mejorar el proceso de entrenamiento personal y social con tales dimensiones. Dimensión del juego recreativo sensorial. Se caracteriza por la posibilidad de crear todo el practicante no solo en el aula sino también con los maestros, y debe ser enfatizado por la práctica constante (García et al., 2021), sino que debe crearse en las primeras semanas de vida. Proporciona ideas claras y precisas sobre dónde las condiciones de educación prenatal mejoran el descubrimiento de problemas complejos en el contexto académico. (Uncobizado et al., 2021).

Juegos de construcción. No dependen de las características específicas de un juguete específico (Ramdani et al., 2020), pero lo que debe hacer es afirmar que tiene una relación directa. El maestro y los niños deben comprender cómo pueden diversificar su posible uso. (Plviainem, 2019).

Juegos cooperativos. Por otro lado, un juego lúdico cooperativo es lograr los objetivos estratégicos establecidos por el mismo maestro con el objetivo de desarrollar una serie de eventos de comunicación importantes (Risvanto y Arian, 2017) con un sindicato y confianza que generalmente se complementan con una serie de actividades sociales y de mijo. Allí puede reconocer a los menores de ego que necesitan ser dirigidos y controlados por el mismo maestro para promover el trabajo en equipo. (Rittle, 2017).

Aprendizaje significativo. El aprendizaje se entiende como conocimiento, habilidades y habilidades en forma del comportamiento de los niños, es decir, cómo están relacionados con otros que hablan y se comportan, refleja todo lo que se ha aprendido hasta ahora. El aprendizaje significativo es lograr que un estudiante internalice un nuevo aprendizaje que va más allá de la memoria. Es decir, la capacitación debe tener un efecto útil en el niño y, por lo tanto, evitar aprender un hecho simple relacionado con él, o más bien con el compromiso.

El aprendizaje a lo largo de la vida, tal como menciona Belado (2017), es una comprensión global de la capacitación, cuyos principios se basan en el contenido de la

estructura organizacional y el plan de estudios. Esto incluye todas las oportunidades de capacitación en cualquier campo de conocimiento. Análisis del contenido creado por los autores, conexiones identificadas entre el aprendizaje significativo y los conceptos de aprendizaje a lo largo de la vida. En ambos aspectos, los autores enfatizan que el aprendizaje es el resultado del conocimiento de todos los tiempos. En ambos aspectos, los autores enfatizan que el aprendizaje es siempre el resultado del conocimiento. Por lo tanto, resulta que el aprendizaje significativo no es solo un método de aprendizaje limitado, sino también que se ve reforzada por la importancia de la experiencia de los viejos estudiantes a través de la cual aprenden sobre la vida hasta que surge el aprendizaje.

Para Ausubel (1983, p.2) El aprendizaje del niño depende de cómo se desarrolle el conocimiento anterior y los vincula a la nueva información obtenida. Es importante saber la estructura cognitiva que el niño está indicado no solo en su información, sino también en las habilidades que tiene en diferentes aspectos de su vida.

Tipos de Aprendizaje significativo

Ausubel (1983, p.46) resalta sobre el aprendizaje significativo, por lo cual considera y plantea tres tipos de aprendizaje significativo:

- a) De Representaciones: Aprendizaje de representaciones se sustenta en la variedad de significados y símbolos determinados. Como menciona Ausubel esto significa mucho para el niño. (Ausubel, 1983, p.46). Esto quiere decir que entre el objeto y el símbolo que este le da significa lo mismo para él, aquí se propone un aprendizaje significativo.
- b) De Conceptos: El aprendizaje de conceptos define como objeto, situaciones que poseen criterios o características muy comunes. Estos conceptos adoptan dos procesos: la formación y asimilación, estos conceptos se van ejerciendo de manera en que el infante amplía su vocabulario.
- c) De Propositiones: El aprendizaje por proposiciones va mucho más allá que una asimilación de palabras que representan una síntesis, pues pide entender el sentido de las ideas expresadas a modo de proposiciones.

Este aprendizaje va mucho más allá de la asimilación de representar palabras, ya que exige percibir el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. El concepto nuevo es integrado y asimilado en su estructura cognitiva previo al conocimiento. Cabe resaltar que Ausubel imagina que los conocimientos previos del alumno, consisten en la representación que posee una persona en el momento indicado. (Ausubel, 1983, p.66).

Características del aprendizaje significativo. Los aprendizajes en los niños suelen ser muy significativos y espontáneos, es por ello que la maestra debe de buscar estrategias para que el niño capte más rápido y tenga un conocimiento eficiente. Por ello es importante tomar en cuenta estas características para que los resultados del aprendizaje sean totalmente buenos.

Dimensiones de los aprendizajes. Según Marzano, R. y Debra, J. (1997, p.3) determinan que las dimensiones del aprendizaje es un modelo usado por los investigadores para conocer sobre el aprendizaje y cuál es su proceso. Tal es así, que menciona algunos tipos de dimensiones:

Dimensión Motivación. Esto es lo que lo está impulsando, la necesidad se desencadena desde adentro, le da los impulsos mentales y los esfuerzos que desea invertir en su trabajo. (Sánchez 2018).

Dimensión Comprensión. Es un proceso deliberado de aprendizaje y tratamiento de nuevas ideas, que de alguna manera es participar en la acción, intuitiva o concienzuda.

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

Definición de términos básicos.

Juegos lúdicos: El desarrollo de juegos lúdicas es una estrategia didáctica que busca dar soluciones frente a un problema o situación, a través del saber, saber interactuar y saber hacer, siempre buscando una participación activa. Andreu y García (2000, p.12), nos mencionan que la actividad lúdica es el hecho que se desarrolla dentro de los límites especiales y temporales, cuyo fin tiene en su acción misma, la cual va acompañada del sentimiento de alegría.

Aprendizaje: El aprendizaje es los resultados de las interacciones mejor adaptadas al contexto, y conocimiento previos o nuevos, el cual va a ser muy importante en cualquier momento de la vida de las personas. (Sánchez, M.,2018).

Aprendizaje significativo: El aprendizaje significativo es muy importante en la educación, este es un mecanismo humano que ayuda a almacenar y adquirir ideas. La capacidad de producir un efecto del aprendizaje significativo se fundamenta principalmente en sus dos características: no arbitraria y sustancialidad.

Juego: El juego es una actividad que se lleva a cabo por las satisfacciones inmediatas que ejecuta el infante y niña desarrollándose en un espacio y tiempo. Euceda (2007, p.79).

II. METODOLOGIA

2.1.Enfoque, tipo de investigación

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, el cual tiene un concepto lineal que incluye la claridad entre las variables que constituyen el problema, siendo el que limite exactamente a ver dónde comenzar, es así que también se debe de distinguir el tipo de apariencia en los compontes (Hurtado y Toro, 2010).

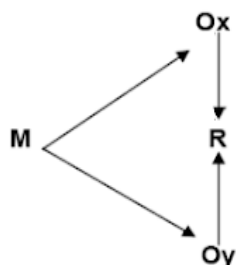
El presente estudio es básico, ya que son temas que tratan de incrementar el conocimiento para resolver preguntas y/o dudas o para que los conocimientos puedan ser agregados en otras investigaciones. (Hernandez et al., 2014).

Se empleo el método hipotético deductivo, es ahí donde el investigador debe elaborar hipótesis para exponer lo que pretender estudiar o dar a conocer a través de las proposiciones más primordiales o sean de consecuencia para las hipótesis. (Hernandez et al., 2014).

2.2.Diseño de investigación

El diseño empleado es descriptivo correlacional, el cual pretende medir la relación que hay entre ambas variables. Además, que los estudios están direccionados a observar los fenómenos o situaciones la cual solo muestra, mas no hacer uso de la manipulación de las variables de estudio. (Hernandez et al., 2014).

Esquema:



Donde:

M : Muestra conformada por 30 estudiantes de 4 años.

Ox : Variable 1: Juegos Lúdicos

Oy : Variable 2: Aprendizaje significativo

R : Relación entre las variables de estudio.

2.3. Población y muestra

Población

Es la cantidad total a investigar, en donde los elementos comparten particularidades en común, es decir esta información es trabajada y da lugar a la data de investigaciones, por lo que se ha tomado en cuenta a 30 estudiantes de una Institución Educativa de Trujillo, 2025. Tamayo (2007)

Tabla 1

Distribución de población estudiantes de 4 años de una institución educativa de Trujillo

Descripción	Cantidad
Niños	13
Niñas	17
Total	30

Nota. Elaboración propia

Muestra

La muestra estará compuesta por 30 estudiantes del nivel inicial de la ciudad de Trujillo, 2025. Fue elegida por conveniencia o de modo no probabilísticos, debido a las características de la población. (Díaz, 2021, p. 50)

Tabla 2

Distribución de muestra estudiantes de 4 años de una institución educativa de Trujillo

Descripción	Cantidad
Niños	13
Niñas	17
Total	30

Nota. Elaboración propia

Muestreo

No aplica para esta investigación la muestra fue el total de la población. La muestra es igual a la totalidad de la población porque es limitada y además es accesible a la aplicación de los instrumentos de la investigación.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica utilizada es la encuesta. Esta técnica tiene en cuenta lo que se quiere investigar, por qué, para qué, y cómo se investiga (Varas, 2019), según Carrasco (2017) señala que la encuesta está compuesta de forma ordenada a mediante el uso de cuestionarios previamente elaborados para medir las variables de estudio que fueron aplicados a los colaboradores de dicha investigación.

El instrumento la guía de observación. Este es un medio auxiliar para recaudar y registrar los datos obtenidos mediante de la técnica seleccionada, es decir se aplica mediante un formulario, cuya característica es su estandarización y unidad de tanteo (Varas, 2019).

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información

La presentación y desarrollo de la investigación inicia y requiere el permiso de la institución en mención. Del mismo modo, se mejorará el proyecto de investigación, todos serán presentados y aprobados por la "Universidad Católica de Trujillo" para su propósito, el proyecto y el instrumento de estudio en la declaración de tres expertos serán validados para ser utilizados y "juegos y aprendizaje significativo" se utilizarán, se eligen para la investigación, con el propósito de obtener información sobre el desarrollo de "reproducción y aprendizaje significativo", discutidos, discutidos, y relacionados, y se clasifican, y se clasifican y se clasifican y se clasifican y clasifican y clasifican y clasifican. al maestro que fue examinado por la institución. Los resultados se analizan utilizando estadísticas descriptivas y concluyentes con el apoyo del paquete estadístico SPSS 21, que se aplica a cada uno de ellos con la conclusión relevante del estudio. Finalmente, se establecerá un informe final sobre la guía del consultor para presentarlo, apoyarlo y también para la protección adecuada.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En la presente investigación se tuvo en cuenta los aspectos éticos de la protección de confidencialidad de los estudiantes, el cual, de acuerdo con las pautas éticas, se pedirá al director de la institución que se obtenga el consentimiento informado para la cooperación en este estudio. Se tendrá en cuenta la información sobre la privacidad, el cumplimiento de las normas sanitarias, se respetará la opinión de cada participante al mantener la libertad de acción de que los derechos del autor serán respetados, citándolos y refiriéndoles a ellos bajo los gastos de APA 7, la sociedad científica y su uso se evitan por otros fines.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados descriptivos

Confiabilidad del cuestionario

Se procedió con la demostración de confianza de los cuestionarios realizados obteniendo así el siguiente porcentaje.

Tabla 3

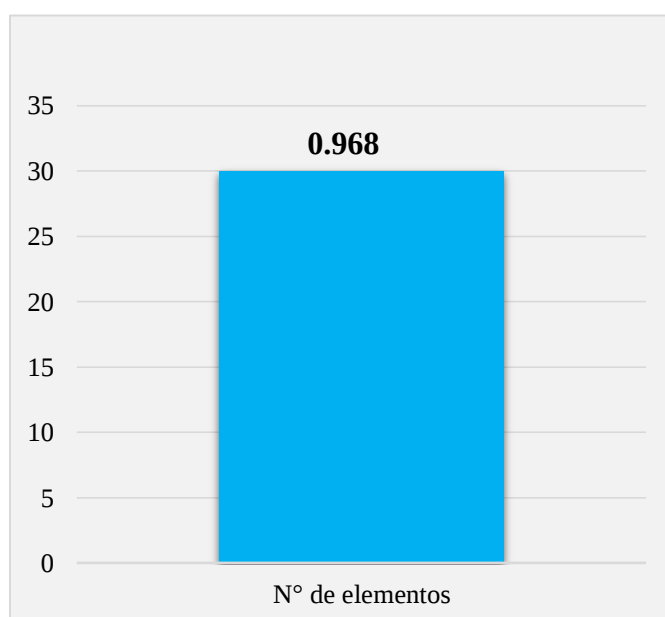
Confianza del cuestionario Juegos Lúdicos

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.968	30

Nota: Datos obtenidos del programa SPSS.

Figura 1

Distribución de confianza del cuestionario Juegos Lúdicos



Como se logra visualizar en la representación precedente, la confiabilidad que arroja la variable del juego lúdico, el cual es 0.968 demostrando que el instrumento utilizado obtuvo datos congruentes y un nivel alto, tal y como se adjunta en la tabla N° 03.

Tabla 4

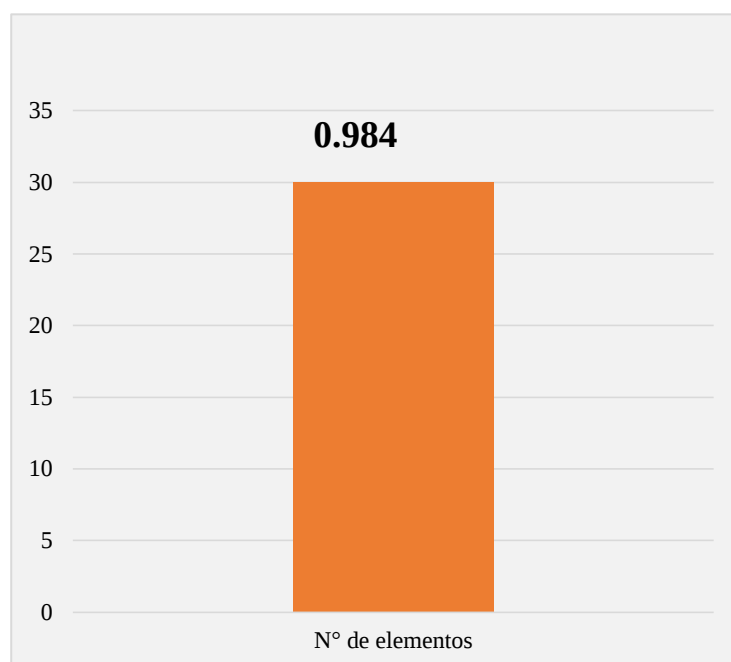
Confianza del cuestionario Aprendizaje Significativo

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.984	30

Nota: Datos obtenidos del programa SPSS.

Figura 2

Distribución de confianza del cuestionario Aprendizaje significativo



Así mismo, en la tabla N° 04 se logra visualizar la confiabilidad del aprendizaje significativo es de 0.984 demostrando que el instrumento obtuvo datos congruentes.

3.2. Presentación de análisis y resultados

Variable: Juegos Lúdicos

Dimensión 1: Juegos Lúdicos Sensoriales

Tabla 5

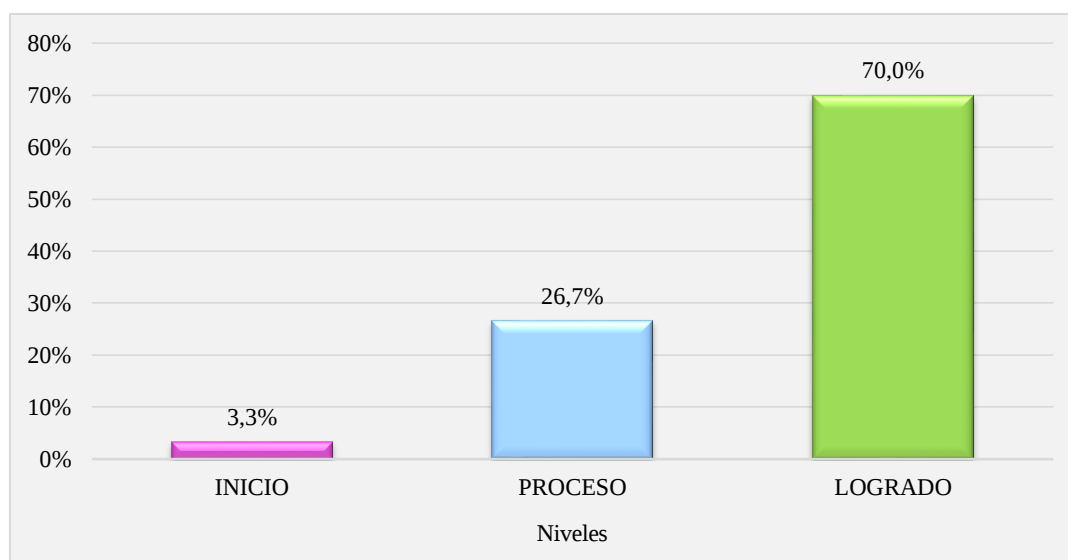
Dimensión juegos lúdicos sensoriales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Inicio	1	3,3	3,3	3,3
	Proceso	8	26,7	26,7	30,0
	Logrado	21	70,0	70,0	100,0
Total		30	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos en la encuesta

Figura 3

Distribución de porcentajes de la dimensión juegos lúdicos sensoriales

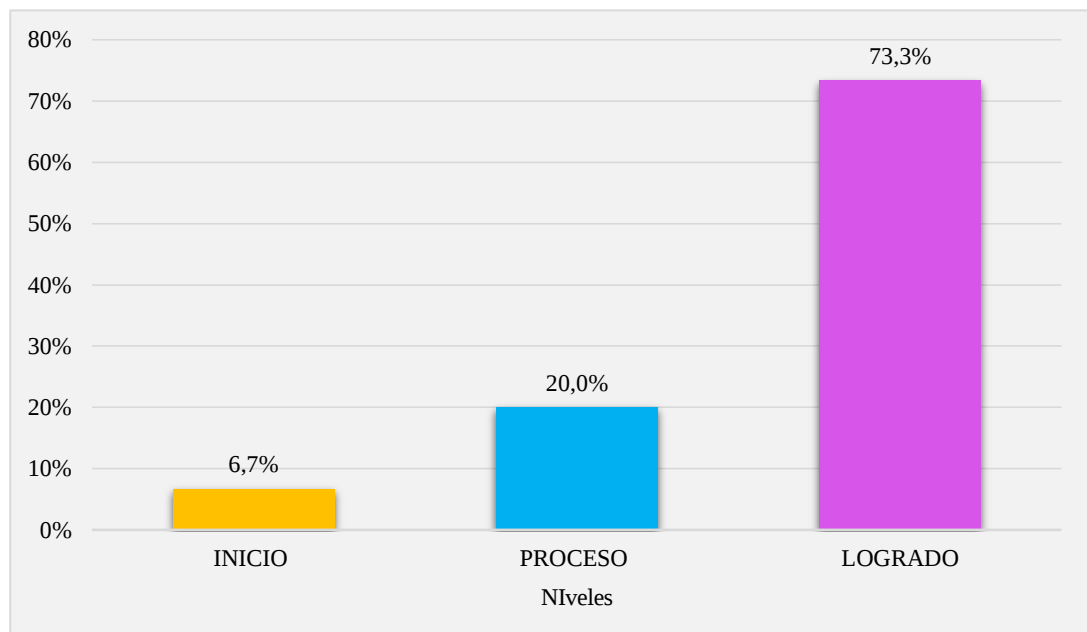


Interpretación:

Según la tabla 5, se obtuvo los resultados adquiridos de los niveles de dimensión “juegos lúdicos sensoriales” del total de la muestra del 100%, el 26,7% de estudiantes se encuentran en proceso, el cual corresponde a 8 niños y el 70,0 % de estudiantes demuestra un nivel de logro con 21 estudiantes. Determinando que, los juegos lúdicos sensoriales realizados los cuales permiten que se conozca mejor así mismo, en el logro de objetivos y tareas de aprendizaje en su vida cotidiana.

Tabla 6*Dimensión juegos lúdicos de Construcción*

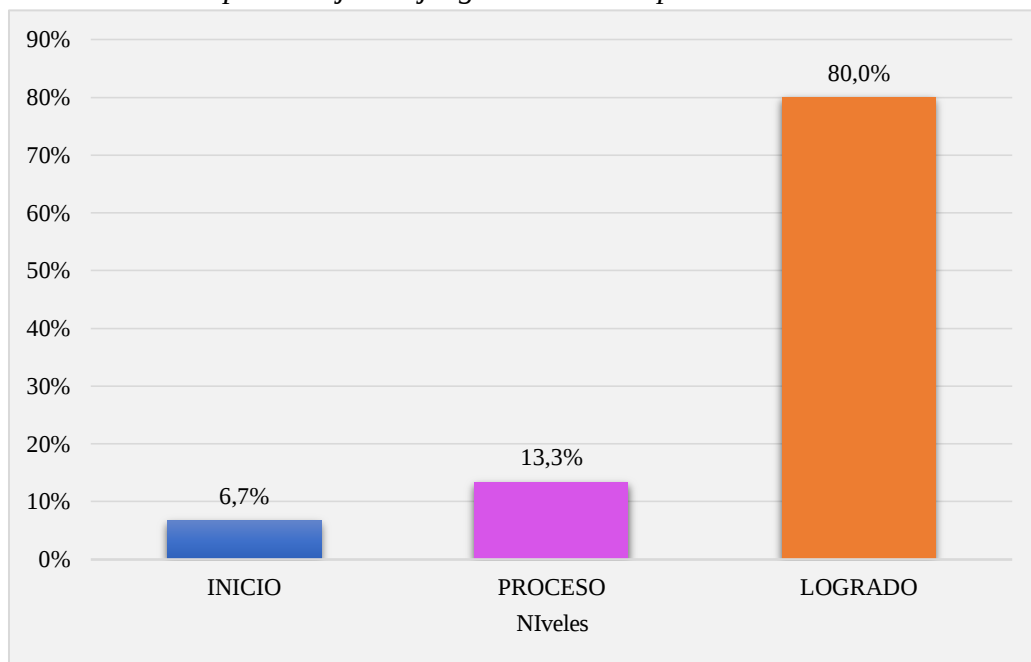
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Inicio	2	6,7	6,7	6,7
	Proceso	6	20,0	20,0	26,7
	Logrado	22	73,3	73,3	100,0
Total		30	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos en la encuesta***Figura 4***Distribución de porcentajes de Construcción***Interpretación:**

Según la tabla 6, se obtuvo los resultados adquiridos de los niveles de dimensión “juegos lúdicos de Construcción” del total de la muestra del 100%, el 20,0% de estudiantes se encuentran en proceso, el cual corresponde a 6 niños y el 70,0 % de estudiantes demuestra un nivel de logro con 22 estudiantes. Determinando que, los juegos de construcción realizados permiten que los niños y niñas realicen su creatividad y tareas que realizan los docentes sea de manera práctica y sencilla de aprender.

Tabla 7*Dimensión juegos lúdicos cooperativos*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Inicio	2	6,7	6,7	6,7
	Proceso	4	13,3	13,3	20,0
	Logrado	24	80,0	80,0	100,0
Total		30	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos en la encuesta***Figura 5***Distribución de porcentajes de juegos lúdicos cooperativos***Interpretación:**

Según la tabla 7, se obtuvo los resultados adquiridos de los niveles de dimensión “juegos lúdicos de Construcción” del total de la muestra del 100%, el 13,3% de estudiantes se encuentran en proceso, el cual corresponde a 4 niños y el 70,0 % de estudiantes demuestra un nivel de logro con 24 estudiantes. Determinando que, los juegos cooperativos realizados permiten que los niños y niñas realicen un trabajo en equipo dado las diversas actividades realizadas en aula de clase.

Variable: Aprendizaje significativo

Dimensión 1: Motivación

Tabla 8

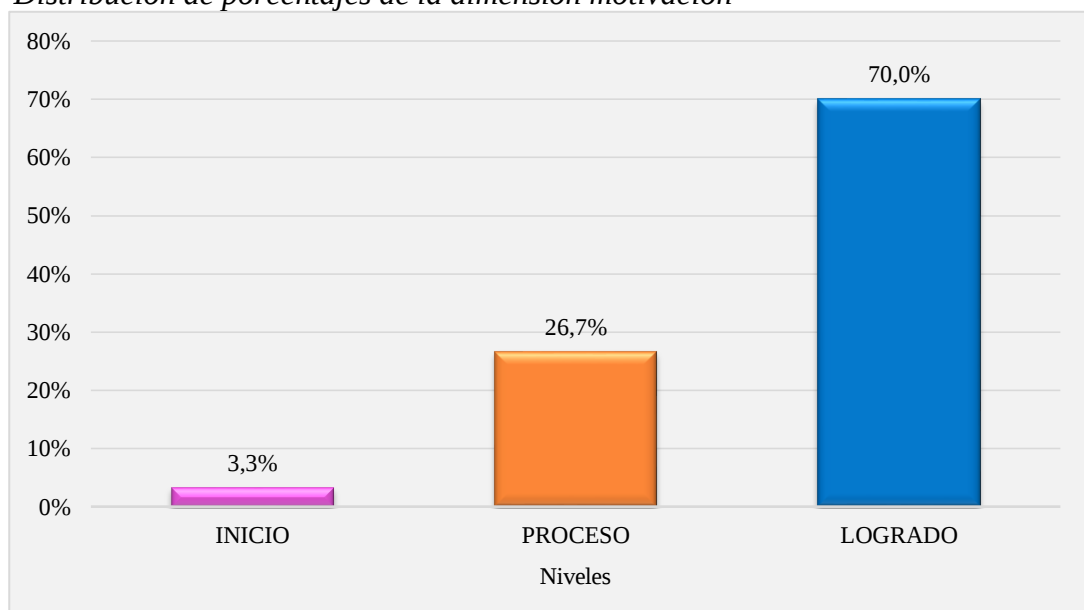
Dimensión motivación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Inicio	1	3,3	3,3	3,3
	Proceso	8	26,7	26,7	30,0
	Logrado	21	70,0	70,0	100,0
Total		30	100,0	100,0	

Nota: Datos obtenidos en la encuesta

Figura 6

Distribución de porcentajes de la dimensión motivación

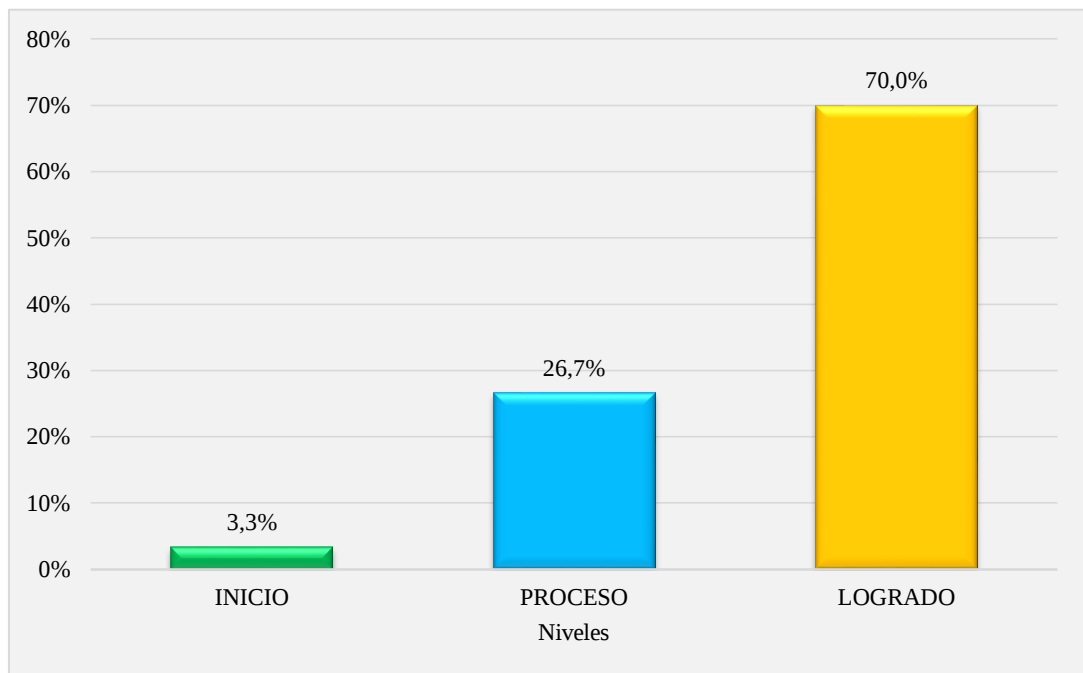


Interpretación:

Según la tabla 8, se obtuvo los resultados adquiridos de los niveles de dimensión “juegos lúdicos sensoriales” del total de la muestra del 100%, el 26,7% de estudiantes se encuentran en proceso, el cual corresponde a 8 niños y el 70,0 % de estudiantes demuestra un nivel de logro con 21 estudiantes. Determinando que, la motivación permite al niño y niña poder expresarse durante la actividad de aprendizaje realizada en clase.

Tabla 9*Dimensión comprensión*

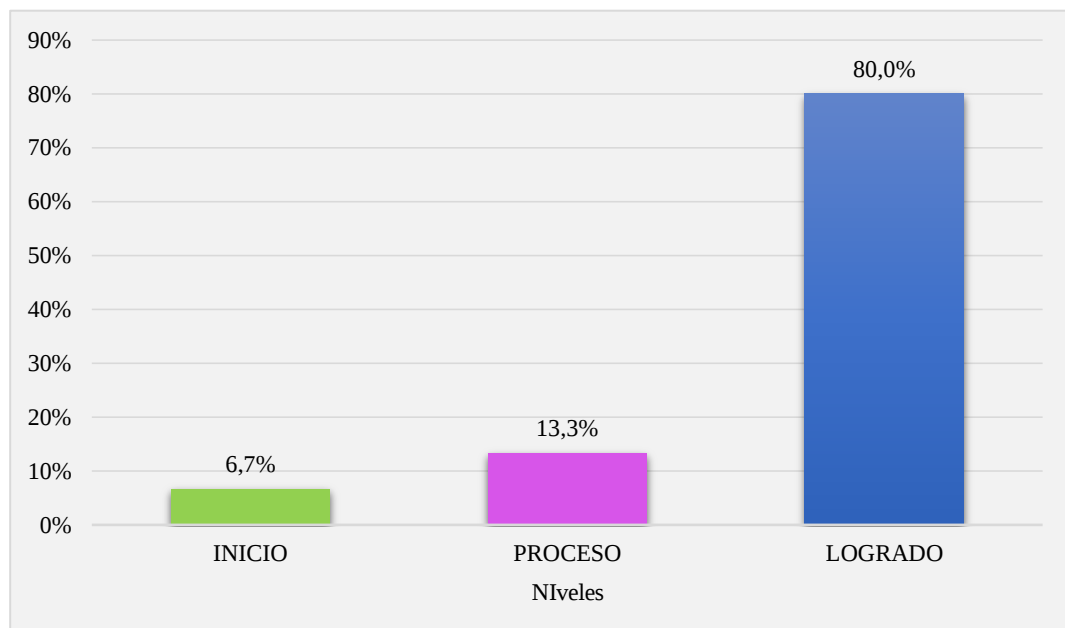
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Inicio	1	3,3	3,3	3,3
	Proceso	8	26,7	26,7	30,0
	Logrado	21	70,0	70,0	100,0
Total		30	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos en la encuesta***Figura 7***Distribución de porcentajes de la dimensión comprensión***Interpretación:**

Según la tabla 9, se obtuvo los resultados adquiridos de los niveles de dimensión “juegos lúdicos sensoriales” del total de la muestra del 100%, el 26,7% de estudiantes se encuentran en proceso, el cual corresponde a 8 niños y el 70,0 % de estudiantes demuestra un nivel de logro con 21 estudiantes. Determinando que, los estudiantes comprenden a las indicaciones realizadas durante cada actividad y/o desarrollo en las actividades de aprendizaje.

Tabla 10*Dimensión participación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Valido	Inicio	2	6,7	6,7	6,7
	Proceso	4	13,3	13,3	20,0
	Logrado	24	80,0	80,0	100,0
Total		30	100,0	100,0	

*Nota: Datos obtenidos en la encuesta***Figura 8***Distribución de porcentajes de dimensión participación***Interpretación:**

Según la tabla 10, se obtuvo los resultados adquiridos de los niveles de dimensión “juegos lúdicos de Construcción” del total de la muestra del 100%, el 13,3% de estudiantes se encuentran en proceso, el cual corresponde a 4 niños y el 70,0 % de estudiantes demuestra un nivel de logro con 24 estudiantes. Determinando que, los niños y niñas participen activamente en las distintas actividades realizadas en conjunto con sus compañeros de aula.

3.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Tabla 11

Coefficiente de correlación entre las variables juegos lúdicos y aprendizaje significativo.

		Juegos lúdicos	Aprendizaje significativo
Juegos lúdicos	Correlación de Rho	1	,839
	Spearman		
	Sig. (bilateral)		,001
	N	30	30
Aprendizaje significativo	Correlación de Rho	,839	1
	Spearman		
	Sig. (bilateral)	,001	
	N	30	30

Nota: Resultado estadístico y de significancia de la hipótesis general.

Interpretación:

Según la tabla 11, se observa que el resultado obtenido de la correlación de Rho de Spearman es ($r = 0.839$) y con una significancia del (0.001) evidenciando que: existe una relación altamente significativa fuerte entre las variables juegos lúdicos y aprendizaje significativo.

Contrastación:

H1: “Existe una relación significativa entre juegos lúdicos y aprendizaje significativo en niños de 4 años de institución educativa – Trujillo, 2025”.

$H1 > 0$

Ho: “No existe una relación significativa entre juegos lúdicos y aprendizaje significativo en niños de 4 años de institución educativa – Trujillo, 2025”.

$H0 \leq 0$

Hipótesis específicas

En el presente trabajo de investigación se utilizó la prueba de Rho de Spearman (prueba no paramétrica) para establecer la relación entre las variables de investigación. De esta manera, detallamos la siguiente hipótesis específicas:

Tabla 12

Coefficiente de correlación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación

			Juegos Lúdicos	Motivación
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación	0,763	,590
		Sig. (bilateral)	0,000	,001
		N	30	30
	Motivación	Coefficiente de correlación	,590	0,763
		Sig. (bilateral)	,001	0,000
		N	30	30

En la tabla 12 se observa que existe alta correlación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación, representado por un $r=0,590$, donde nos señala que los valores obtenidos si favorecen en la realización del estudio realizado.

Contrastación:

H_{E1}: Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025.

Tabla 13

Coefficiente de correlación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión

			Juegos Lúdicos	Comprensión
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación	0,763	,690
		Sig. (bilateral)	0,000	,000
		N	30	30
	Comprensión	Coefficiente de correlación	,690	0,763
		Sig. (bilateral)	,000	0,000
		N	30	30

En la tabla 13 se observa que existe una alta correlación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión, representado por un $r=0,690$, donde nos señala que los valores obtenidos si favorecen en la realización del estudio realizado.

Contrastación:

H_{E1}: Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025.

Tabla 14

Coefficiente de correlación entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación

			Juegos lúdicos	Participación
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	0,763	,634
		Sig. (bilateral)	0,000	,000
		N	30	30
	Participación	Coefficiente de correlación	,634	0,763
		Sig. (bilateral)	,000	0,000
		N	30	30

En la tabla 14 se observa que existe una alta correlación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación representado por un $r=0,763$, donde nos señala que los valores obtenidos si favorecen en la realización del estudio realizado.

Contrastación:

H_{E3}: Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025.

IV. DISCUSION

Según el objetivo general, determinar qué relación existe una relación entre juegos lúdicos y aprendizaje significativo en niños de 4 años de institución educativa – Trujillo, 2025. En la tabla 11 se observa el resultado obtenido de la correlación de Rho de Spearman ($r = 0.839$) evidenciando que, “existe una relación positiva entre juegos lúdicos y aprendizaje significativo”, determinando una relación directa y significativa entre las variables de estudio. Cabe señalar que, “a mayor capacidad de ejercer el juego lúdico mejor será el aprendizaje significativo”. Coincidiendo con el aporte de Satalaya (2022) considera que los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo, dado que las actividades lúdicas los niños y niñas aprenden de esta manera para organizar sus acciones y crear percepciones de espacial, tiempo y causalidad como base para desarrollar sobre su pensamiento, además se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.956 y un p-valor de 0.000 es decir que, existe un coeficiente de correlación alta. Por lo tanto, decimos que los juegos lúdicos juegan un papel importante en el desarrollo del aprendizaje basado en las diversas actividades a realizar con los niños.

Según el objetivo1, identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. Se observa que el resultado adquirido de la correlación de Rho de Spearman se obtuvo ($r = 0.849$) indicando que existe una relación significativa fuerte entre la variable “juegos lúdicos” y la dimensión “motivación”, evidenciando que, “existe una relación positiva entre el juegos lúdicos y motivación”, lo que nos demuestra que el uso de juegos didácticos ayuda al desarrollo significativo el cual permite al niño y niña expresarse durante la actividad de aprendizaje. Comparando los resultados con el autor Ruiz (2022) que señala se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.879 y un p-valor de 0.000 en otras palabras, existe una relación directa y significativa, por lo que el juego es una actividad en la que el maestro usa una variedad de actividades para fortalecer el aprendizaje, el conocimiento y las habilidades de los niños, lo que brinda a cada uno la oportunidad de crear su propio conocimiento y, por lo tanto, crear un aprendizaje significativo para cada uno de ellos.

Según el objetivo2, identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025Se observa que el resultado adquirido de la correlación de Rho de Spearman se obtuvo ($r = 0.827$) indicando que existe una relación entre la variable “juegos lúdicos” y la dimensión “comprensión”, evidenciando que, “existe una relación positiva entre el juegos lúdicos y comprensión”. Es así que, los docentes utilizan diferentes juegos para el infante porque potencian los aprendizajes a edad temprana de la infancia. Coincidiendo con el aporte de Beltrán (2023) considera que los juegos son actividades que incluyen juegos educativos, dinámica grupal, uso de dramaturgia, juegos de mesa, los maestros usan estas herramientas para fortalecer el aprendizaje, el conocimiento de los estudiantes y las habilidades en las clases utilizando diversos métodos metodológicos que le dan al proceso una enseñanza, también les brinda niñas a las niñas.

En relación al objetivo específico 3: “identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025”. Se observa que el resultado adquirido de la correlación de Rho de Spearman se obtuvo ($r = 0.837$) indicando que existe relación entre la variable “juegos lúdicos” y la dimensión “participación”, evidenciando que, “existe una relación positiva entre el juegos lúdicos y participación”. Comparando los resultados con el autor Lainez (2024) considera que los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje significativo basado en las diversas actividades a realizar con los niños, pero solo cuando mencionan la importancia del espacio para que los rincones y los recursos tengan un aprendizaje significativo que sin duda le servirá a lo largo de su vida. Por otro lado, decimos que el aprendizaje significativo tiene un alto valor explicativo, ya que describe los procesos psicológicos de aprendizaje, las formas de aprendizaje que pueden ocurrir, las circunstancias y los principios necesarios para aprender.

V. CONCLUSIONES

Se logró determinar que, en relación con el objetivo general, se afirma que entre cambiar el juego lúdico y el aprendizaje significativo $r=0.839$ con una significancia $p<0.01$, la que se traduce a mayor juego mejor para un mejor aprendizaje.

Se logró identificar que, en el objetivo específico 1, se obtuvo una relación significativamente alta de la variable juegos lúdicos y la dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025, con una $r=0,590$ con una significancia $p<0.01$.

Se logró identificar que, en el objetivo específico 2, se obtuvo una relación significativamente alta de la variable juegos lúdicos y la dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025, con una $r=0,690$ con una significancia $p<0.01$.

Se logró identificar que, en el objetivo específico 3, se obtuvo relación significativamente alta de la variable juegos lúdicos y la dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025, con una $r=0,763$ con una significancia $p<0.01$.

VI. RECOMENDACIONES

Al director debe tener en cuenta los resultados de este estudio para iniciar programas de capacitación y/o actividades que promuevan a los niños en su institución que participan en actividades académicas en juegos didácticos.

A los docentes deben enfatizar más énfasis en las actividades recreativas, como los juegos recreativos para el desarrollo y la adquisición de los niños.

El gobierno local y la UGEL los diferentes agentes que forman parte de la gestión de la educación, aseguran que los juegos didácticos se incluyan como una clase de aprendizaje, de acuerdo con sus necesidades y habilidades, creando desafíos suficientes para cada nivel de desarrollo destinado a mejorar el aprendizaje.

A los padres de familia de la institución educativa que creen un estilo de vida familiar activo participando regularmente en actividades recreativas y otras actividades físicas que contribuyen al desarrollo motor saludable a lo largo del tiempo.

A los futuros investigadores respecto a la información sobre los juegos didácticos como un medio que contribuye a aprender a percibir este estudio como una referencia para tener datos específicos sobre el tema estudiados.

VII. REFERENCIAS

- Ausubel (1998). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo. Primera edición en español (1983)*. México: Editorial Trillas. Decimoprimera reimpresión.
- Baltodano, D. (2022). *Relación De Los Juegos Lúdicos En El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños Y Niñas De 5 Años De La I.E.I. Bambini Montessori – Cartavio 2020*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católicos los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28195/JUEGOS_LUDICOS_BALTODANO_ASENCIO_DORIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bañeres (2008).). *El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao*.
- Baque, G. (2021). *Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning*. Con, 6(5).
<file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet.ElAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035.pdf>
- Barody, A. (2007).. *El pensamiento matemático de los niños. Edit. Visor S.A.*.
- Barzola, V., Bolívar, O. & Navarrete, Y. (2020). *Impact of reading comprehension on research attitudes in Higher Education students. Revista Médica Superior*. [Revista Médica Superior, 34(4)].
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412020000400013
- Belando, M. (2017). *Aprendizaje a lo largo de la vida*. Revista Iberoamericana de Educación, 75, 219-234. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie75a11.pdf>
- Beltran, M (2023). *Relación De Los Juegos Lúdicos En El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Niños Y Niñas De 5 Años De La I.E.I. Bambini Montessori – Cartavio 2020*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3f5d4778-9d80-4d09-97cd-a47b0659df70/content>
- Caballero, G. (2021). *Playful activities for learning*. Revista de Conocimiento, 57(21), 861 – 878. <file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>

- Carneros, P. (2018). *Aprendizaje significativo: dotando de significado a nuestros progresos*. Psicología y Mente, 6(5), 75-86. file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeSignificativoComoEstrategiaDidacticaP-7927035.pdf
- Córdova, E. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. Revista de Ensayos, 32(1), 1 – 12.
<https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Decroly, O. (1983). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata.
<https://books.google.com.cu/books?id=5iW91Pjul04C>
- Emilio, H. (2003). *Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles*. Barcelona: Ed.
- Flores, Y. & Villegas, R. (2022). *Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje del área de comunicación de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°292 monte alegre provincia de padre abad, 2022*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Ucayali].
<https://apirepositorio.unu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/71b03c36-49e3-4992-b682-5f3b120fe4d8/content>
- García, J. (2021). *The Moderating Role of Mathematical Skill Level when Using Curricular Methods to Learn Multiplication Tables*. Revista de Psicología Educativa, 27 (2), 123 – 133. https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/1135_755X_psed_27_2_01_23.pdf
- Hernández, R.(2018). *Metodología de la Investigación*. México DF: McGraw-Hill Educación. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- MINEDU. (2022). *PISA 2022: el Perú mantiene sus resultados en las competencias de Lectura y Ciencia*. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2022-el-perumantiene-sus-resultados-en-las-competencias-de-lectura-y-ciencia>
- Monteza, D. (2021). *Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Tumbes].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63455/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20MONTEZA%20VALLEJOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Neil, D., & Cortez, L. (2017). *Procesos y Fundamentos de La Investigación Científica*. [Redes, 2017. Colección editorial].
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Parviainen, P. (2019). The Development of Early Mathematical Skills – A Theoretical Framework for a Holistic Model. *Revista de Journal of Early Childhood Education Research*, 8(1), 162 – 191. <https://jecer.org/fi/wp-content/uploads/2019/10/Parviainen-issue8-1.pdf>
- Piaget, J. (1955). *Psicología de la Inteligencia*. Editorial psique.
<https://es.scribd.com/doc/237939590/Piaget-Jean-Psicologia-de-La-Inteligencia-1947-Editorial-Psique-lav>
- Quispe, L. (2011) *Desarrollo de habilidades cognitivas en el proyecto de Aprendizaje*. México: Universidad de Monterrey. Ribes, D. (2006). *Técnicos de la educación infantil*. España Madrid.
- Ramdani, (2020). Development and Validation of Indonesian Academic Resilience Scale Using Rasch Models. *International Journal of Instruction*, 14(1), 105– 120.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1282137>
- Ramos, L. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa año. □ Tesis de maestría, Universidad César Vallejo □*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50882/Ramos_SLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Riswanto, A. & Aryani, S. (2017). *Learning motivation and student 52 achievement: description analysis and relationships both*. *The International Journal of Counseling and Education*, 2(1), 42.
https://www.researchgate.net/publication/317507780_Learning_motivation_and_student_achievement_description_analysis_and_relationships_both
- Rittle, B. (2017). Developing Mathematics Knowledge. *Revista de Child Development Perspectives*, 11(3), 31 – 39.
https://www.researchgate.net/publication/314230137_Developing_Mathe

- Rodríguez M. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Octaedro: Barcelona. Rodríguez, F. (2012). Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Romano, L.(2021). The mediating role of perceived teacher emotional support. *European Journal of Investigation in Health*, 11(2), 334–344.
- Rubio, R. (2012). El desarrollo lógico matemático del niño a través de las tecnologías de la información y la comunicación. Segovia: Universidad de Valladolid.
- Ruiz, L. (2022). *Juego Lúdico y Aprendizajes Significativos en Niños de 3 años del Nivel Inicial de Nueva Sullana*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95850>
- Saavedra (2022). *Programa de juegos lúdicos como estrategia pedagógica para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial gotitas de amor*. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5701/B9_2022_UNU_MAESTRIA_TM_2022_LIZ_SAAVEDRA_V2.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Salas Blas, (2013). *Diseños preexperimentales en psicología y educación: una revisión conceptual*. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013
- Satalaya, D. (2022). *Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa inicial N° 249 bolognesi - ucayali*, 2022. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. <https://apirepositorio.unu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2f1d607e-83bf-498c-b447-ad5e90dc81f6/content>
- Torres, K. (2022). *Juegos Lúdicos Y El Aprendizaje En Los Niños De La Institución Educativa Pasitos De Jesús, La Esperanza, Hualmay, Ugel 09 - 2018*. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional “Jose Faustino Sanchez Carrión - Huacho”. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7759/9.TESIS%20KATTY%20COTERA%20ACTUALIZADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos

Guía de observación de Juegos lúdicos

La justificación de la presente es recopilar información sobre la importancia de los juegos lúdicos en niños de 4 años de la institución de entrenamiento de Trujillo. Por lo tanto, lea cuidadosamente cada elemento, elija de 1 a 5, que coincida con su respuesta y elija la opción que le convenga. Además, marque la opción seleccionada con la cruz. Del mismo modo no hay una respuesta "correcta" o "incorrecta", "buena" o "mala." Solo se requieren honestidad y sinceridad para su percepción. Finalmente, se mantiene la respuesta completamente reservada y se mantiene la confidencialidad y se determinan todos los bienes. Instrucciones: en el cuadro, Marque "X" según su experiencia:

Las alternativas son las siguientes:

5 = siempre 4 = casi siempre 3 = a veces 2 = casi nunca 1 = nunca

Nº	DIMENSIÓN: Juegos lúdicos sensoriales	Valoración				
		1	2	3	4	5
1	El maestro realiza juegos que incluyen sentidos.					
2	El maestro ha hecho juegos desde el comienzo de las clases.					
3	Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo.					
4	Los juegos permiten que se relacione con el resto de sus compañeros de aula.					
5	Permite que los niños aprendan a expresar y reconocer sus emociones y la de sus compañeros.					
DIMENSIÓN: Juegos lúdicos de construcción						
6	Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes					
7	Los juegos permiten a los niños y niñas conocer las características de los juguetes usados					
8	Los juguetes son una herramienta, pero no es esencial, los juegos lúdicos son actividades que involucra el juego con o sin juguetes.					
9	A través de los juegos realizados, los niños y niñas impulsan su creatividad					
10	Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión.					
DIMENSIÓN: Juegos lúdicos cooperativos						
11	Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo					
12	Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros					
13	Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros					
14	Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros					
15	Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus					

Guía de observación de Aprendizaje Significativos

Introducción:

La justificación de la presente es recopilar información sobre la importancia del aprendizaje significativo en niños de 4 años de la institución de entrenamiento de Trujillo. Por lo tanto, lea cuidadosamente cada elemento, elija de 1 a 5, que coincida con su respuesta y elija la opción que le convenga. Además, marque la opción seleccionada con la cruz. Del mismo modo no hay una respuesta "correcta" o "incorrecta", "buena" o "mala." Solo se requieren honestidad y sinceridad para su percepción. Finalmente, se mantiene la respuesta completamente reservada y se mantiene la confidencialidad y se determinan todos los bienes. Instrucciones: en el cuadro, Marque "X" según su experiencia:

Las alternativas son las siguientes:

5 = siempre 4 = casi siempre 3 = a veces 2 = casi nunca 1 = nunca

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

Anexo 2: Ficha técnica
Ficha técnica del instrumento para evaluar los juegos lúdicos:

Nombre original de instrumento	Cuestionario para evaluar los juegos lúdicos
Autor y año	ORIGINAL: Br. Ruiz Mena, Laura Leticia (2022)
	ADAPTACIÓN: Br. De la Cruz Huaman Breeana Lucia (2025) Br. Pastor Cortez Leydi Katherine (2025)
Objetivo del instrumento	Determinar la relación entre liderazgo pedagógico y el aprendizaje significativo en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2025.
Usuarios	Niños de 4 años del nivel inicial una institución educativa en la ciudad de Trujillo 2025
Forma de administración o modo de aplicación	Individual, colectivo y auto aplicable
Validez	La validez fue obtenida mediante la valoración de tres expertos
Confiabilidad	Se realizó a través del coeficiente de Alfa de Cronbach obteniendo un 0.905 de confiabilidad.

Ficha técnica del instrumento para evaluar el aprendizaje significativo:

Nombre original de instrumento	Cuestionario para evaluar el aprendizaje significativo
Autor y año	ORIGINAL: Br. Ruiz Mena, Laura Leticia (2022)
	ADAPTACIÓN: Br. De la Cruz Huaman Breeana Lucia (2025) Br. Pastor Cortez Leydi Katherine (2025)
Objetivo del instrumento	Determinar la relación entre liderazgo pedagógico y el aprendizaje significativo en niños de 4 años de una institución educativa de Trujillo, 2025.
Usuarios	Niños de 4 años del nivel inicial una institución educativa en la ciudad de Trujillo 2025
Forma de administración o modo de aplicación	Individual, colectivo y auto aplicable
Validez	La validez fue obtenida mediante la valoración de tres expertos
Confiabilidad	Se realizó a través del coeficiente de Alfa de Cronbach obteniendo un 0.905 de confiabilidad.

Anexo 3: Operacionalización de las variables

Variable de estudio 1: Juegos Lúdicos

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Carrión, (2020) menciona que los juegos lúdicos son técnicas que se implementan en los niños en función de su edad y que permite un aprendizaje progresivo, este tipo de juegos genera en el niño diversas emociones, como alegría, relajación y capacidad de interacción con otros compañeros, con estas actividades desarrolla diversas habilidades como la psicomotricidad, el afectivo, el cognitivo y el social, demás permite seguir las reglas que plantea el juego, así como el control del tiempo del mismo.	Es una actividad que se lleva a cabo por las satisfacciones inmediatas que ejecuta el infante y niña desarrollándose en un espacio y tiempo	Juegos lúdicos sensoriales	- Colabora con la maestra en el desarrollo de los juegos.	1. La maestra realiza juegos que incluyan los sentidos. 2. La docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases. 3. Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo. 4. Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros. 5. Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros.	Escala Ordinal Siempre= 5 Casi siempre= 4 Algunas veces= 3 Casi nunca = 2 Nunca= 1
		Juegos lúdicos de construcción	-Desarrolla su creatividad e imaginación para implementar su espacio de juego.	6. Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes 7. Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados 8. Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes 9. Los juegos realizados, impulsan su creatividad 10. Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión.	
		Juegos lúdicos cooperativos	- Juega y expresa sus emociones hacia los demás	11. Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo 12. Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros 13. Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros 14. Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros 15. Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros	

Variable de estudio 2: Aprendizaje significativo

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
El aprendizaje es el resultado de las interacciones, adaptación al entorno, y conocimientos anteriores o nuevos, el cual va a ser muy importante en cualquier momento de la vida de las personas. Sánchez (2008).	El Aprendizaje significativo es aquel que el estudiante ha logrado interiorizar; este tipo de aprendizaje va mucho más allá de la memorización. Es decir, el aprendizaje debe tener un significado real y útil para el niño, evitando la manera de aprender por el simple hecho de hacerlo, en otras palabras, por obligación.	Motivación	- Integra sus conocimientos al momento de jugar.	1. Al niño le encanta participar cuando le invitan a un grupo 2. Expresa sus cualidades personales durante los juegos. 3. El niño desarrolla y expresa su rol del juego 4. Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad. 5. Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje.	Escala Ordinal Siempre= 5 Casi siempre= 4 Algunas veces= 3 Casi nunca = 2 Nunca= 1
		Comprensión	-Integración y organización de los materiales con los que va a jugar.	6. El niño se divierte en cada actividad y cumple las indicaciones. 7. El niño se divierte en cada desarrollo de sus clases 8. Cumple las indicaciones de cada actividad. 9. Escucha con atención las indicaciones de la maestra. 10. Representa lo que observa mediante un dibujo.	
		Participación	- Se desenvuelve de manera autónoma en el juego.	26. Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar. 27. Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar 28. Participa activamente en los juegos con sus compañeros. 29. Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje 30. Responde a preguntas hechos por la maestra.	

Anexo 4: Carta de Presentación



“AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA”

Trujillo, 23 de abril de 2025

CARTA N°022-2024/UCT-FH
Director(a): VICTORIA YSABEL
HUAMAN LUIS,
I.E.P MI VALLEJITO-UGEL,
LA LIBERTAD. -

Asunto: Presentación Del Bachiller Para Aplicación De Su Tesis E Instrumentos De Investigación.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

Ante usted presento al bachiller **De La Cruz Huaman Breeana Lucia y Pastor Cortez Leydi Katherine**, de la Carrera de Educación Inicial, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO” en su institución en el mes de abril del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva
Decano de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE EMPRESA Y/O INSTITUCIÓN

Yo, VICTORIA YSABEL HUAMAN LUIS;
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
Identificado con DNI 41654613 en mi calidad de DIRECTORA ACADÉMICA;
(Nombre del representante legal o persona facultada en permitir el uso de datos)
del área de,
(Nombre del área de la empresa))
de la institución, MI VALLEJITO;
(Nombre del área de la empresa))
Con R.U.C N° 1040322667 ubicada en la ciudad de, TRUJILLO - FLORENCIA DE MORA;

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al /la/s Sr(a/es) **De la Cruz Huamán, Brecana Lucia**, Identificada con DNI N° **71005166**, y la Srta. **Pastor Cortez, Leydi Katherine**, Identificada con DNI N° **71293531** del Programa de Estudios de **EDUCACIÓN INICIAL**, para que utilice la siguiente información de la empresa:

JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025

(Detallar la información a entregar)

con la finalidad de que pueda desarrollar su () Informe estadístico, () Trabajo de Investigación, (X) Tesis para optar el título profesional de Licenciada.

() Publique los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la UCT.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la empresa, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

- (X) Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa; o
() Mencionar el nombre de la empresa.

Firma y sello del representante legal
DNI: _____



Las estudiantes declaran que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.

Firma del Estudiante

DNI: 71005166

Firma del Estudiante

DNI: 71293531

Anexo 6: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Breeana Lucia DE LA CRUZ HUAMAN y Leydi Katherine PASTOR CORTEZ; 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 la "JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento como tutor(a). y/o apoderado (a) de: Celeste Aloy Ruiz Estudiante de la institución educativa inicial "Mi Vallejito" Florencia de Mora - Trujillo / La libertad.

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: Ruperto Ruiz Reyes

FIRMA: [Firma]

DNI: 47253284

Fecha: 15 / 04 / 2025

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Breeana Lucia DE LA CRUZ HUAMAN y Leydi Katherine PASTOR CORTEZ; 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 la "JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento como tutor(a). y/o apoderado (a) de: LIAM ASUNCIÓN POMPA Estudiante de la institución educativa inicial "Mi Vallejito" Florencia de Mora - Trujillo / La libertad.

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: NARDY POMPA GRADOS

FIRMA: NARDY POMPA
DNI: 81733519

Fecha: 15 / 04 / 2025

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Breeana Lucia DE LA CRUZ HUAMAN y Leydi Katherine PASTOR CORTEZ; 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 la "JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento como tutor(a). y/o apoderado (a) de: Gael Alexander Aguilar Ruiz Estudiante de la institución educativa inicial "Mi Vallejito" Florencia de Mora - Trujillo / La libertad.

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: Ruiz de la Cruz Ibeth

FIRMA: 
DNI: 71324889

Fecha: 15 / 04 / 2025

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Breeana Lucia DE LA CRUZ HUAMAN y Leydi Katherine PASTOR CORTEZ; 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 la "JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento como tutor(a). y/o apoderado (a) de: ROSALBA VALENZUELA ROSALBA BURGOS Estudiante de la institución educativa inicial "Mi Vallejito" Florencia de Mora - Trujillo / La libertad.

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: ROSALBA BURGOS VALENZUELA

FIRMA: 

DNI: 114848819

Fecha: 15 / 04 / 2025

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Breeana Lucia DE LA CRUZ HUAMAN y Leydi Katherine PASTOR CORTEZ; 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 la "JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025".

Aferrándonos a su voluntad y colaboración, le solicitamos, FIRME este documento de consentimiento como tutor(a). y/o apoderado (a) de: KALEESI SANTILAN Ruitón Estudiante de la institución educativa inicial "Mi Vallejito" Florencia de Mora - Trujillo / La libertad.

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: Florencia Ruitón Reyes

FIRMA: Florencia Ruitón
DNI: 48052855

Fecha: 15 / 04 / 2025

Anexo 7: Matriz de consistencia

Título: “Juegos Lúdicos y El Aprendizaje Significativo en Niños de 4 Años de una Institución Educativa de Trujillo, 2025”

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Juegos Lúdicos y El Aprendizaje Significativo en Niños de 4 Años de una Institución Educativa de Trujillo, 2025	Problema General ¿ Qué relación hay entre los juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025?? Problemas Específicos ¿Cuál es la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025? ¿Cuál es la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025? ¿Cuál es la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025?	Objetivo General Determinar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. Objetivos Específicos Identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa – Trujillo, 2025. Identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. Identificar la relación entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025.	Hipótesis General existe una relación significativa entre juegos lúdicos y aprendizaje significativo en niños de 4 años de institución educativa – Trujillo, 2025. Hipótesis Específicas H1: Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión motivación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. H2: Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión comprensión en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025. H3: Existe una relación directa y significativa entre juegos lúdicos y el aprendizaje significativo en su dimensión participación en niños de 4 años de una Institución Educativa - Trujillo, 2025.	Variable Independiente Juegos lúdicos Variable dependiente Aprendizaje significativo	Variable independiente Sensoriales De construcción Cooperativos Variable dependiente Motivación Comprensión Participación	Enfoque Cuantitativo Tipo de Investigación Básica Diseño No experimental Población La población estará compuesta por 30 niños de una institución educativa de Trujillo, 2025. Muestra La muestra estará compuesta por 30 niños de una institución educativa de Trujillo, 2025.	Instrumento: Guía de observación Técnica: Encuesta Tratamiento Estadístico Procesador estadístico SPSS 21.0

Anexo 8: validación de instrumentos



Trujillo, 04 de abril del 2025.

Mg. Diaz Guerra, Laura María

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. De la Cruz Huamán, Breeana Lucia y Br. Pastor Cortez, Leydi Katherine egresadas del Programa de estudios de Educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título: **JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025"**

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,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Breeana', written over a horizontal line.

De la Cruz Huamán Breeana Lucia

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Leydi Katherine', written over a horizontal line.

Pastor Cortez Leydi Katherine

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: De la Cruz Huamán, Breeana Lucia y Pastor Cortez, Leydi Katherine
- 1.2 Institución donde labora: Pronoei
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario para medir la variable Juegos Lúdicos y El Aprendizaje Significativo
- 1.4 Título de la Investigación: JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	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:.....El instrumento cuenta con los criterios para su aplicación.....

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:Lugar y Fecha: Trujillo, 04 de abril del 2025.


FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI N° 18114601

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				

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: Diaz Guerra, Laura María

COLEGIATURA: 1518114601

DNI: 18114501



Firma

Fecha: 04/04/2025

Trujillo, 04 de abril del 2025.

Mg. Sobrados Saldaña, Rosa María

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. De la Cruz Huamán, Breeana Lucia y Br. Pastor Cortez, Leydi Katherine egresadas del Programa de estudios de Educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título: **JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025"**

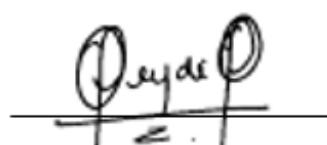
En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

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

Atentamente,



De la Cruz Huamán Breeana Lucia



Pastor Cortez Leydi Katherine

I. DATOS GENERALES

- 1.5 Apellidos y nombres del informante: De la Cruz Huamán, Breeana Lucia y Pastor Cortez, Leydi Katherine
 1.6 Institución donde labora: Pronoei
 1.7 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario para medir la variable Juegos Lúdicos y El Aprendizaje Significativo
 1.8 Título de la Investigación: **JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	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: Aplicable

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: Lugar y Fecha: Trujillo, 04 de abril del 2025.

.....
 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
 DNE DC 10221379

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				

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

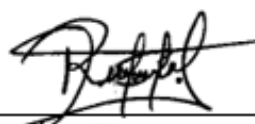
	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Sobrados Saldaña, Rosa María

COLEGIATURA: 0458018

DNI: 18221379



Firma

Fecha: 04/04/2025

Trujillo, 04 de abril del 2025.

Mg. Flores Huaman, Medalith

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. De la Cruz Huamán, Breeana Lucia y Br. Pastor Cortez, Leydi Katherine egresadas del Programa de estudios de Educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo. El proyecto de investigación tiene como título: **JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025"**

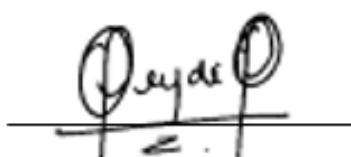
En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como **Juez experto** de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

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

Atentamente,



De la Cruz Huamán Breeana Lucia



Pastor Cortez Leydi Katherine

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				

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: Flores Huaman Medalith

COLEGIATURA: 1574152364

DNI: 74152364


 Firma

Fecha: 05/04/2025

I. DATOS GENERALES

1.9 Apellidos y nombres del informante: De la Cruz Huamán, Breeana Lucia y Pastor Cortez, Leydi Katherine

1.10 Institución donde labora: Pronoei

1.11 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario para medir la variable Juegos Lúdicos y El Aprendizaje Significativo

1.12 Título de la Investigación: JUEGOS LÚDICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2025

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	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				

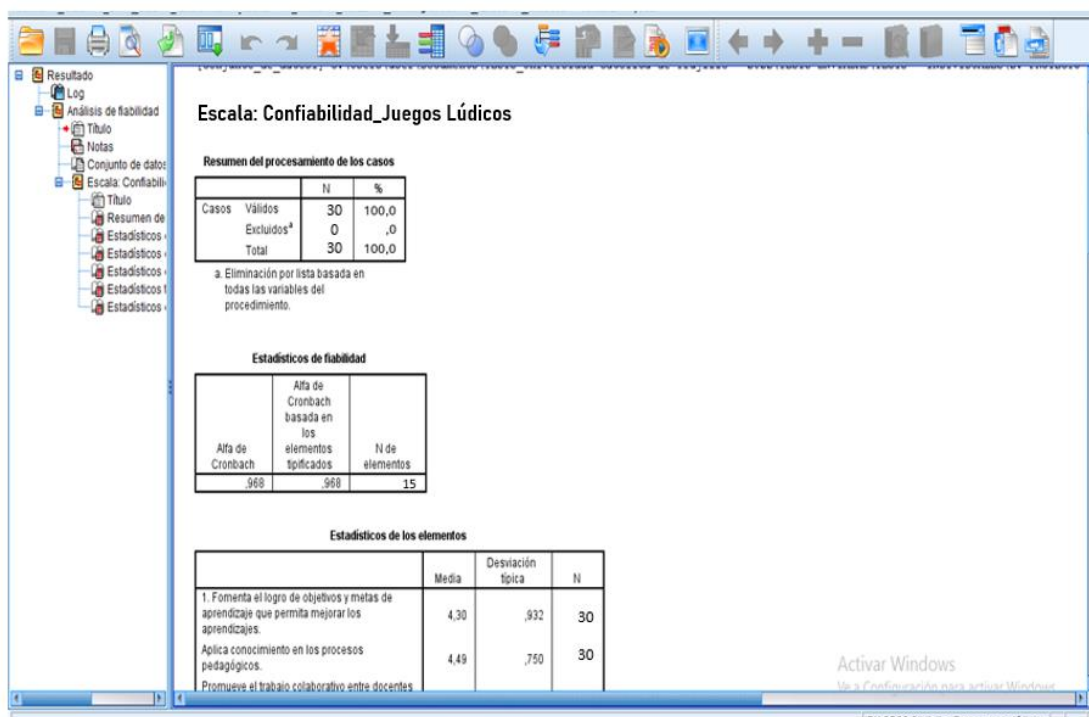
III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento cuenta con los criterios para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: Lugar y Fecha: Trujillo, 04 de abril del 2025.

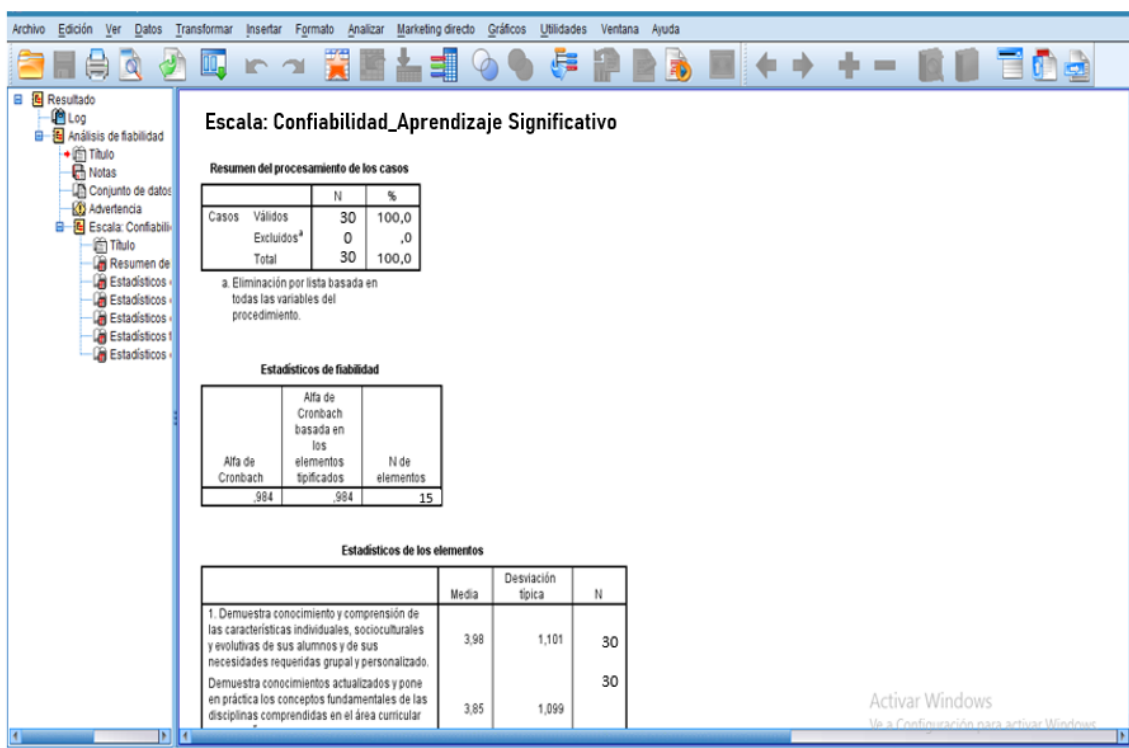

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI N° 74152364

Anexo 9: Base de Datos

Fiabilidad del instrumento: Juegos Lúdicos



Fiabilidad del instrumento: Aprendizaje significativo



Anexo 10: Reporte de captura turnitin

DE LA CRUZ HUAMAN y PASTOR LOPEZ			
INFORME DE ORIGINALIDAD			
20%	23%	9%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%	
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%	
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	3%	
4	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	2%	
5	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	2%	
6	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%	
7	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%	
8	Submitted to POSGRADO Trabajo del estudiante	1%	
9	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%	
10	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%	
11	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%	
12	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%	
Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 1% Excluir bibliografía Activo			