



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE  
CINCO AÑOS DE LA I.E. 517 SULLANA, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR**

**BECERRA MORAN, KARLY STEFANI**

**ORCID:0000-0001-5395-8106**

**ASESOR**

**LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL**

**ORCID:0000-0002-8575-9467**

**CHIMBOTE-PERÚ**

**2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0343-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **07:20** horas del día **09** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA** Presidente  
**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Miembro  
**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA** Miembro  
**Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. 517 SULLANA, 2024**

**Presentada Por :**  
(0407181093) **BECERRA MORAN KARLY STEFANI**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**TAMAYO LY CARLA CRISTINA**  
Presidente

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Miembro

**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA**  
Miembro

**Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. 517 SULLANA, 2024 Del (de la) estudiante BECERRA MORAN KARLY STEFANI, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 04 de Febrero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

A Dios principalmente por darme vida y salud,  
por darme la fortaleza para superar todos los obstáculos  
y poder continuar con las metas propuestas.

A mi madre, por su apoyo incondicional, y todo el  
esfuerzo que realiza día a día para poder brindarme la  
oportunidad de estudiar una carrera profesional a pesar de  
todas las dificultades

## **Agradecimiento**

A los docentes que acompañan con su gran labor mi proceso de aprendizaje para formarme como una profesional de calidad, especialmente a mi asesora que es quien me brinda sus conocimientos para la realización del presente trabajo de investigación.

A las instituciones, que brindan la oportunidad a los estudiantes para realizar sus prácticas pre profesionales, en especial a la docente Eyda que es quien siempre me brinda su apoyo, consejos, de forma desinteresada y con gran amabilidad.

## Índice de Contenidos

Agradecimiento .....	V
Índice de contenidos .....	VI
Lista de tablas .....	VIII
Lista de figuras .....	IX
Resumen .....	X
Abstract.....	XI
I. Planteamiento del problema .....	1
II. Marco teórico .....	3
2.1. Antecedentes.....	3
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	3
2.1.2 antecedentes nacionales .....	4
2.1.3 antecedentes regionales.....	5
2.2. Bases teóricas .....	7
2.2.1. El juego .....	7
2.2.2. Tipos de juego según la etapa evolutiva infantil.....	8
2.2.3. Aportaciones del juego al desarrollo infantil.....	10
2.2.3.1 el juego a nivel cognitivo:.....	10
2.2.3.2 el juego a nivel social: .....	11
2.2.3.3 el juego a nivel motor: .....	11
2.2.4. El aprendizaje.....	12
2.2.5. El aprendizaje significativo.....	12
2.2.8. Cómo aprenden los niños.....	16
2.2.9. El juego para el aprendizaje.....	16
2.3. Hipótesis .....	17
III. Metodología.....	18
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	18
3.2. Población y muestra: .....	19
3.3 variables: definición y operacionalización .....	20
3.4 técnicas e instrumentos de recolección de información: .....	22
3.5. Método de análisis y procesamiento de información .....	26
3.6. Aspectos éticos .....	27
Iv. Resultados .....	29
V. Discusión .....	34
VII. Conclusiones .....	37
VI. Recomendaciones.....	38
Referencias bibliográficas .....	39
Anexos.....	44
Anexo 1. Carta de recojo de datos .....	44
Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación.....	45
Anexo 3. Matriz de consistencia.....	46
Anexo 04. Instrumento de recolección de información.....	47
Anexo 05. Ficha técnica de los instrumentos .....	48
Anexo 04 formato de consentimiento informado u otros .....	64

## Lista de tablas

Tabla 1. Población de educación inicial, niños de 5 años .....	19
Tabla 2. Muestra de educación inicial, niños de 5 años .....	19
Tabla 2. Resultados del pre test .....	29
Tabla 3. Resultados del tercer objetivo específico. ....	30
Tabla 4. Resultados del cuarto objetivo específico. ....	31
Tabla 5: prueba de normalidad .....	32
Tabla 6: prueba de muestras relacionadas .....	33

## Lista de figuras

Figura 1. Resultados del pre test.....	29
Figura 2. Resultados del segundo objetivo específico.....	30
Figura 3. Resultados del tercer objetivo específico.....	31



## Resumen

En este estudio se partió del problema ¿De qué manera el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E.I 517 Sullana 2024?, el cual nace al observarse dificultades en el aprendizaje significativo de los niños, es por ello que se propuso como objetivo general determinar de qué manera el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, de nivel explicativo y diseño pre experimental, con pre y post test en un solo grupo, se utilizó la técnica de la observación y la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos para medir el nivel de aprendizajes significativos en 25 estudiantes. En los resultados se identificó que al inicio de la investigación la mayoría de los estudiantes se ubicaron en los niveles nunca y a veces, sin embargo, luego de la aplicación del juego se logró que la mayoría de estudiantes se ubicaran en los niveles siempre y a veces, demostrando notables mejoras respecto al aprendizaje significativo, ya que lograron características como la expresión de sus saberes previos y motivación al realizar las actividades propuestas, actitudes que son parte importante de los ítems del instrumento de evaluación respecto al aprendizaje significativo. Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó una sig. de 0,000 ( $< a 0,05$ ), que afirman la hipótesis de la investigación el “juego si mejora el nivel de aprendizajes significativos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 517 Sullana, 2024”

Palabras clave: Aprendizaje significativo, juego, motivación

## **Abstract**

This study started from the problem How does play improve meaningful learning in five-year-old children of the I.E.I 517 Sullana 2024? which is born when difficulties are observed in the significant learning of children, which is why it was proposed as a general objective to determine that play improves significant learning in children. The study corresponds to a quantitative research, of explanatory level and pre-experimental design, with pre and posttest in a single group, the technique of observation and the comparison list was used as a data collection tool to measure the level of significant learning in 25 students. In the results it was identified that at the beginning of the research most of the students were never at the levels and sometimes, however, after the application of the game it was achieved that most students were always and sometimes located in the levels, demonstrating remarkable improvements with respect to meaningful learning, since they achieved characteristics such as the expression of their previous knowledge and motivation when performing the proposed activities, attitudes that are an important part of the items of the evaluation instrument with respect to significant learning. Likewise, in the hypothesis test, a sig. of 0.000 ( $<$  to 0.05) was contrasted, which affirms the hypothesis of the research the "game if it improves the level of significant learning in 5-year-old students of the I.E.I 517 Sullana, 2024."

Keywords: Meaningful learning, play, motivation

## **I. Planteamiento del problema**

El aprendizaje significativo es el proceso en el cual se relaciona un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria o no literal. Ausubel (2002).

Podemos entender que los alumnos deben tener la iniciativa e interés por adquirir los nuevos aprendizajes, esto hará que sea significativo y mejorará su recepción, lo más importante del aprendizaje significativo es el impacto que tiene en los conocimientos relevantes y la nueva información adquirida que permite que se asocien para obtener un significado favoreciendo así la evolución de la estructura cognitiva del estudiante.

En torno a intervenciones a nivel internacional, se realizaron estudios muy importantes acerca del aprendizaje significativo, tal es el caso de la investigación realizada por Molina, Freire y Escobar donde se explica que en la costa y sierra ecuatoriana los estudiantes no están adquiriendo los aprendizajes de manera significativa ya que las docentes de aula se encuentran realizando un equivocado uso de las estrategias didácticas, lo cual no les permite crear aprendizajes significativos en sus estudiantes. Además, en su investigación pudieron notar que no existe una base de datos con estadísticas ni información que pueda colaborar con la investigación, lo cual deja entre ver que en la costa y sierra ecuatoriana no se está tomando en cuenta el aprendizaje significativo como un tema relevante. (Molina, Freire, & Escobar, 2023)

Dicha información coincide y se ve reflejada en nuestro país donde es también escasa la información sobre el aprendizaje significativo y las estrategias de intervención docente para su mejora.

Al respecto Sánchez y Zavaleta, mediante su investigación pudieron notar que, en la ciudad de Trujillo no existe solo la falta de información, sino también la falta de espacios adecuados para que los estudiantes puedan acceder a experiencias educativas, lúdicas y divertidas que motiven el aprendizaje significativo y expresen sus destrezas. A raíz de esta información nace la problemática de su investigación la cual explica la importancia del juego para el aprendizaje significativo de los estudiantes, es por ello que mediante esta investigación buscan también que los docentes implementen estrategias de aprendizaje en las cuales los estudiantes sean los propios protagonistas, lo que contribuirá a generar aprendizajes significativos y duraderos. (Sanchez Cruz & Zavaleta Nolasco, 2022)

A nivel local se puede notar la falta de abordaje de este tema por lo cual no se encuentran datos ni información de investigaciones realizadas con respecto al aprendizaje significativo en la región Piura. Sin embargo, en la visita a la I.E 517 se puede observar que, las clases se dan de manera convencional y no se aplica estrategias didácticas o juegos con frecuencia por falta de materiales, espacio y sobre todo porque los niños del aula de 5 años de dicha I.E presentan actitudes no cooperativas en dichas actividades, pues tienen un estilo de crianza con falta de límites lo cual genera que no cumplan con las indicaciones, y dificulta el manejo de grupo, motivo por el cual no se pueda llevar a cabo la actividad de manera adecuada.

Ante la realidad expuesta se planteó el siguiente enunciado ¿De qué manera el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E 517 Sullana 2024?

Para dar respuesta a la pregunta formulada se planteó el siguiente objetivo general: Determinar que juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E.I N°515, Sullana, 2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprenden los objetivos específicos: Evaluar mediante un pre test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N °517, Sullana 2024; Evaluar mediante un post test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N° 517, Sullana 2024 luego de la aplicación del juego; Comparar los resultados antes y después de la aplicación del juego para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la I.E.I N°517, Sullana 2024.

La presente investigación se justificó a nivel teórico ya que busca dar a conocer la importancia del juego en el desarrollo de los aprendizajes significativos lo cual es importante en distintos aspectos cognitivos de los estudiantes y les permitirá garantizar una mejor retención de los aprendizajes adquiridos. A nivel metodológico; se creó un instrumento para evaluar los niveles de desarrollo aprendizajes significativos y de juego en los estudiantes, el mismo que ha sido validado por distintos expertos en el tema y se utilizó para recoger y comparar datos sobre el tema abordado. Y a nivel práctico, se demuestra que, es una herramienta útil y necesaria, ya que los estudiantes a través del juego pueden lograr desarrollar distintas capacidades y sobre todo aprendizajes significativos que los convierten en los propios protagonistas y les permiten disfrutar sus procesos de aprendizaje los cuales se garantiza se darán con más fluidez y duración.

## **II. Marco teórico**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Estrada y Granda (2023) En su estudio titulado: La importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Carlota Noboa de Durango” del Cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2023” realizado en Ecuador, tuvo como objetivo general determinar la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en niñas y niños de 4 a 5 años. El estudio se caracterizó por tener un enfoque cuantitativo y cualitativo, la muestra estuvo constituida por 29 estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de encuesta y como instrumento la ficha de observación. Los resultados de la encuesta permitieron evidenciar que un número mayor de docentes encuestados no cuentan con una guía que les permita aplicar juegos para el desarrollo del aprendizaje significativo. Por tanto, se concluyó que los niños no tenían desarrollado sus capacidades para desarrollarse dentro del aula para realizar la actividad que la docente propone, y esto les trae problemas al momento del aprendizaje, debido a que no pueden, además la docente no buscaba estrategias para lograr un aprendizaje significativo en el niño, lo cual dificulta y presenta problemas a posterior.

Chacha Ordoñez, (2022) En su trabajo de investigación titulada: “ El juego para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues”, realizado en Cuenca – Ecuador, tuvo como objetivo general aplicar una estrategia didáctica activa para desarrollar el pensamiento lógico matemático a través de la implementación del juego como un factor que mejora el aprendizaje de los estudiantes. El estudio se caracterizó por tener un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 10 estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y un cuestionario como instrumento con una escala de likert de 7 items. Se obtuvieron resultados favorables en beneficio tanto de estudiantes como de los docentes. Por lo tanto se concluyó que, el juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico es fructífero dentro del proceso de aprendizaje.

Rodríguez Campaña, (2022) en su trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atención en niños de 4 a 5 años” realizado en Quito-Ecuador, tuvo como objetivo determinar la aplicación del juego como

estrategia didáctica para fortalecer la atención de los niños de 4 a 5 años de edad de la Institución Carlota Jaramillo de Araujo. El estudio se caracterizó por tener un enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, tipo bibliográfico y de campo, la muestra estuvo constituida por 81 niños y niñas del nivel inicial. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la encuesta y el cuestionario como instrumento, el análisis y discusión de los resultados determinaron que, la atención de los niños de 4 y 5 años se encuentra en niveles bajos. Por lo tanto, se concluyó que es importante la aplicación del juego como estrategia para fortalecer los diversos tipos de atención del estudiante para permitirle llegar al conocimiento.

### **2.1.2 Antecedentes Nacionales**

Aranciaga Venturin, (2021) En su estudio titulado: “El juego de roles para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial no 167 “el progreso” ambo, Huánuco, 2019”, realizado en Huánuco, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego de roles influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes de cuatro años. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la población estuvo constituida por un total de 55 estudiantes y la muestra por 23 niños de 4 años. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados permitieron evidenciar que la mayoría de niños mejoro su desempeño ubicándose más de la mitad en el logro destacado, por tanto, se concluyó que el juego es un método para promover el aprendizaje significativo, pues funcionan como recurso para el aprendizaje.

Lopez Capcha, (2021) En su estudio titulado: “El juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N°086 Divino Niño Jesús-Huacho, durante el año escolar 2019” realizado en Huacho, tuvo como objetivo determinar la influencia que ejerce el juego en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.E. N° 086 Divino niño Jesús-Huacho. El estudio se caracterizó por ser de tipo transversal, diseño no experimental, la muestra estuvo constituida por 150 estudiantes. Para el recojo de información se utilizó la técnica de la de observación y lista de cotejo como instrumento. Los resultados permitieron evidenciar que el juego aportó como mediador en el proceso de aprendizaje significativo. Por tanto, se concluyó que, l juego influye directamente en el aprendizaje significativo de los niños.

Ramirez Huaman & Gallardo Huaman, (2022) En su estudio titulado: “El juego como estrategia de aprendizaje significativo en niños de 4 años de una institución educativa privada, independencia, 2022” realizado en Huacho, tuvieron como objetivo determinar la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años de la institución educativa privada de Lima, Independencia, 2022. El estudio se caracterizó por ser de tipo descriptivo correlaciona, diseño no experimental transversal, la muestra estuvo constituida por una muestra de 80 estudiantes. Para el recojo de información se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario. Los resultados permitieron evidenciar que se logró determinar la relación entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo, por tanto, se concluyó que existe relación significativa entre el juego como estrategia y el aprendizaje significativo en infantes de 4 años.

### **2.1.3 Antecedentes regionales**

Vallalodid Nuñez, (2020) En su estudio titulado: “El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institución educativa integrada N° 15109 distrito de Chulucanas, Piura – 2020” realizado en Piura, tuvo como objetivo determinar el valor del juego como una estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la Institución Educativa Integrada N°15109, distrito Chulucanas, Piura – 2020. El estudio se caracterizó por ser de tipo aplicada con un nivel descriptivo y diseño no experimental, la población estuvo constituida por un total de 66 estudiantes y la muestra por 18 estudiantes de 3 años. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y lista de cotejo como instrumento. Los resultados permitieron evidenciar que el juego permitió a los estudiantes adquirir aprendizajes significativos, por tanto, se concluyó que el juego en los niños y niñas tiene valor como una estrategia de aprendizaje, logrando así alcanzar un adecuado desarrollo en sus diferentes dimensiones.

Ramirez Peña, (2020) En su estudio titulado: “El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 "Divino Niño Jesús", Morropón, Piura, 2020” realizado en Morropón-Piura, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego como estrategia contribuye a desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 “Divino Niño Jesús”, Morropón, Piura, 2020. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 15 estudiantes de 4 años. Para le recojo de información se utilizó la técnica de observación y lista de cotejo como instrumento, los resultados permitieron evidenciar que hay mejoras significativas al aplicar el juego como estrategia, por tanto, se concluyó que juego como

estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Campoverde Pasapera, (2020) En su estudio titulado: “El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa” realizado en Paimas-Piura, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020. El estudio se caracterizó por ser de tipo de enfoque cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 22 estudiantes de 4 años. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de observación, y el cuestionario como instrumento, los resultados permitieron evidenciar que el 100% de los estudiantes alcanzo el nivel de logro luego de la aplicación del juego como estrategia, por tanto, se concluyó que el juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa.



## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

El juego es una de las manifestaciones más importantes de pensamiento infantil y presenta diferentes tipos según cada etapa evolutiva de los niños, es algo innato que nace con el hombre desde el momento mismo de su concepción.

Para Piaget, (1956) "el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual" (p 40)

Así mismo, explica que los juegos se vuelven más significativos a medida que el niño se va desarrollando, el juego implica un gran papel en el desarrollo del niño, es por ello que el juego y el aprendizaje deben ir acorde a cada edad del niño para así poder sacarle un mejor provecho.

Huizinga, (2007) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tienes su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, considera que el ser humano no se define solo por su capacidad de pensar, si no también, por su capacidad de juego, esta capacidad es uno de los elementos espirituales más fundamentales en la vida de los seres humanos para esta autor. (Huizinga, 2007)

El juego es conocido como una acción recreativa la cual puede realizarse con uno o más participantes, los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Meque Edo & Monzerrat, (2016) Los juegos de movimiento que los niños y las niñas realizan desde sus primeros años, construyen esquemas motores simples que ejercitan al repetirlos; estos se van perfeccionando y ganando complejidad. Estos juegos fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva. (p.15)

Los niños juegan desde sus primeros años de vida ya que el juego se da de manera natural y espontanea en los seres humanos como también en los animales. El juego es una cualidad innata que todos poseemos (Paredes Ortiz, 2003)

El juego también permitirá a los niños y niñas expresar sus sentimientos tanto positivos como negativos, de una u otra forma el juego se convertirá en el primer lenguaje a través del cual los niños y niñas podrán expresar sus emociones. (Ferland, 2005)

A medida que pasa el tiempo y a través del juego se va desarrollando la imaginación y distintos aprendizajes como también se desarrollan capacidades físicas. El juego ayuda a

los niños experimentar y descubrir el mundo que los rodea a través de experiencias como también desarrollar destrezas sociales, expresar sus emociones, conocer su propio cuerpo y experimentar experiencias como ganar, perder, compartir, respetar normas, controlar impulsos, establecer lasos emocionales, adoptar diferentes roles, hacer amigos, entre otros.

El juego influye mucho en la etapa infantil ya que los niños descubren su propio cuerpo como una fuente de sensaciones que va construyendo experiencias y sobre esas experiencias su pensamiento infantil. Las relaciones afectivas que se dan durante el juego son fundamentales para el crecimiento emocional.

El juego es también la combinación perfecta entre imaginación y realidad, el juego promueve la sensación de exploración y descubrimiento, activa la estructura de las relaciones humanas, ya que jugando las personas se relacionan sin prejuicios, además el juego promueve aprendizajes y constituye un medio fundamental para el lenguaje y pensamiento. (Bernabeu & Goldstein)

### **2.2.2. Tipos de juego según la etapa evolutiva infantil**

Piaget considera que el juego es una de las manifestaciones más importantes de pensamiento infantil y presenta diferentes tipos de juego según cada etapa evolutiva de cada los niños (Bernabeu & Goldstein).

El juego Motor:

Este tipo de juego es propio de las primeras etapas de la infancia desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, se realiza por medio de movimientos en el espacio, la manipulación de objetos y el dominio perceptual. Los juegos sensoriales son los más simples consisten en el movimiento del cuerpo y predomina en ellos la causa y efecto esto va de acuerdo con una de las teorías de donde explica que jugar está en la naturaleza de los niños y les ayuda adaptarse al mundo, para el jugar se confunde con las actividades cotidianas de los niños ya que se da con naturalidad.

Tenemos como ejemplo juegos funcionales:

- Ejercicios del propio cuerpo: arrastrarse, gatear, caminar, etc.
- Ejercicios con objetos: morder, lanzar, golpear.
- Ejercicios con personas: sonreír, tocar, esconderse.

El juego motor tiene como beneficios:

- El desarrollo sensorial.
- Coordinación de los movimientos y desplazamientos.
- El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.

- La comprensión del mundo que lo rodea.

#### Juegos de ficción o simbólico

Son los denominados juegos simbólicos y son más complejos es el juego más representativo en la infancia se da entre los 2 hasta los 6 o 7 años y consiste en imitar situaciones, objetos y personajes en el momento del juego en esta actividad el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario y a través de distintas situaciones el niño representa el mundo que rodea, el juego simbólico iniciaa partir de los dos años, aunque también depende de la madurez psicología de los niños. Ejemplos de juego simbólico:

- Juegos de disfraces
- Juegos de oficios
- Juego de roles
- Juegos con peluches

El juego simbólico tiene como beneficios:

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea
- Practicar conocimientos sobre los roles en la sociedad adulta
- Desarrollar el lenguaje
- Favorecer la imaginación y la creatividad

Juego de reglas:

Este tipo de juego confirma la teoría evolutiva del juego ya que va adquiriendo una estructura según la maduración de niño. Las reglas están presentes en los juegos de los niños antes de que llegue al periodo de las operaciones concretas se caracteriza en tres etapas:

Etapa 1 (antes de los 2 años)

Etapa 2 (entre los 2 y 5 años) los niños reciben reglas de juego brindadas por otras personas, sin embargo, juegan de manera individual, no tratan de ganar ni comparar sus puntos de vista con otros, y no existe aún conciencia sobre las reglas ya que no se considera obligatoria, simplemente se acata como un ejemplo o forma de jugar.

Etapa 3 (entre los 6 y 7 años) en esta etapa los niños juegan unos contra otros, respetando las reglas que han aprendido respecto al juego, en esta edad ya se considera obligatoria y no modificable.

Ejemplos de juego de reglas:

- Las escondidas
- El lobo
- La ronda de san miguel

- Mata gente
- Rayuela
- La gallinita ciega

Beneficios del juego de reglas:

- Enseñan a ganar o perder
- Influyen en respetar turnos o normas.
- Son importantes para el aprendizaje de conocimientos y habilidades.
- Favorecen el desarrollo de lenguaje, memoria, razonamiento, atención

entre otros

- El juego sensorial

El juego también se define como “la actividad lúdica de poca intensidad que desarrolla los sentidos el conocimiento corporal, la estructuración, espacio temporal, la coordinación motriz, y la expresión verbal y corporal, así como otros ámbitos cognoscitivos (memoria inteligencia, creatividad, atención...), con el objetivo fundamental de la interacción grupal e integración social”.

El juego comunicativo

Este juego requiere que se utilicen las competencias enfatizando el lenguaje y la comunicación como una herramienta principal para la actividad lúdica, ya que la comunicación una herramienta imprescindible es importancia mencionar que a través de estos juegos los niños adoptan criterios y patrones típicos de la sociedad, para ello es importante que se les presente a los niños las técnicas comunicativas necesarias para para que se les permita adaptarse a las exigencias de su lengua materna.

### **2.2.3. Aportaciones del juego al desarrollo infantil**

El juego no solo aporta placer y diversión a los niños, es una actividad que estimula y exige los diferentes componentes del desarrollo infantil, en este escenario los niños pueden medir sus propias posibilidades en distintos ámbitos de su vida. (Aulamhe)

#### **2.2.3.1 El juego a nivel cognitivo:**

La relación del juego y el nivel cognitivo de los estudiantes se presenta de forma multifacética, el juego permite a los niños participar en experiencias que aportan positivamente es distintos aspectos cognitivos, durante el juego se activa la memoria del niño, se estimula la atención y concentración, se fomenta la creatividad e imaginación y se permite desarrollar habilidades que permiten al niño comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El juego tiene un papel importante en el desarrollo del niño, en la primera

infancia es cuando los niños exploran el mundo a través de este medio lo que les permite desarrollar sus habilidades a través de experiencias divertidas, es por ello que podemos decir que el juego es parte esencial para el desarrollo cognitivo durante la niñez. (Chisag Guama & Espinoza Alvarez, 2024).

#### **2.2.3.2 El juego a nivel social:**

El juego permite el desarrollo social de los niños, lo cual consiste en comunicarse y relacionarse con otros niños. Desde el punto de vista social el juego los niños entran en contacto con sus iguales lo que les sirve para conocer las personas que lo rodean, aprender normas de comportamiento y conocerse a sí mismo, los juegos de representación permiten a los niños observar y descubrir la vida social que les rodea, además, el juego les permite comunicarse e interactuar, lo cual aumenta su capacidad de comunicación. El juego es un importante medio de socialización ya que es el camino que enseña y permite a los niños incorporarse a la sociedad, también es una importante herramienta de comunicación entre padres e hijos. (Oriol Comas Coma)

#### **2.2.3.3 El juego a nivel motor:**

El juego estimula el desarrollo motor de los niños ya que el deseo de realizar la acción le impulsa al movimiento y poner en marcha sus habilidades motoras cada vez de forma más competente. El juego tiene un impacto significativo en el desarrollo motor de los niños ya que les brinda la oportunidad de mejorar habilidades físicas y de coordinación, los juegos implican actividades de movimiento como: correr, saltar, lanzar, atrapar, fuerza, resistencia, etc. El desarrollo motor es un proceso importante en los niños el cual al darse a través del juego no solo es divertido si no también el juego estimula el sistema nervioso, sistema muscular, sistema óseo, la fuerza y la flexibilidad. (Torres Gomez, 2023).

#### **2.2.3.4 El juego para el aprendizaje significativo**

Para que los aprendizajes resulten significativos en los estudiantes es importante planificar actividades de juego conectando las dimensiones del desarrollo cognitivo de los niños y promoviendo la autonomía de ellos mismos a la hora de resolver situaciones cotidianas. El juego utiliza los centros de interés siendo así un tema atractivo para los niños ya que parte de sus intereses e inquietudes, usar el juego en las clases consiste en plantear una actividad motivadora que guie el proceso de aprendizaje haciendo girar todas las actividades alrededor de la misma, esta experiencia les permitirá a los niños vivir sus aprendizajes como algo emocionante e interesante. Esta estrategia debe tener continuidad y además ser flexible y adaptable según las circunstancias, espacios, materiales y recursos de

los que se dispongan. (Delgado Linares, 2023)

El juego en la intervención educativa además permite la evaluación a través de la observación, ya que se puede detectar carencias de aprendizaje, valorar si se cumplen los objetivos didácticos, detectar anomalías en el desarrollo de los niños como necesidades educativas especiales, dificultad a nivel social, lento desarrollo del lenguaje y más, todo estos mientras los niños se expresan en una situación completamente natural para ellos.

#### **2.2.4. El aprendizaje**

Al hablar de aprendizaje nos encontramos con una serie de conceptos distintos, según perspectivas de varios autores, sin embargo, aprendizaje proviene de la etimología de la palabra “aprender” la cual comúnmente define la actividad de adquirir nuevos saberes, proviene del latín “apprehendere”.

Piaget “el aprendizaje es un medio que propone conflictos para un desarrollo estructural lo cual esta comandado por procesos internos del sujeto”

Según una teoría constructivista esta adquisición de conocimientos se da a través de la interacción entre el sujeto y su medio natural, a través de este proceso también se adquieren y modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Estas adquisiciones son el resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Estos procesos se analizan desde distintas perspectivas, por lo cual existen varias teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. En este intervienen muchos factores que van desde el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, como también los valores y principios que se aprenden en la desde casa. En esta última se establecen los principios del aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido, el cual forma la base para aprendizajes posteriores.

#### **2.2.5. El aprendizaje significativo**

“El aprendizaje significativo es el proceso en el cual se relaciona un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva de que aprende de forma no arbitraria o sustancial” (Ausubel, 1983 :18)

Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición. Esto quiere decir que es importante para el proceso educativo considerar lo que el individuo ya sabe y establecer una relación con aquello que debe aprender, ya que el aprendizaje

significativo ocurre cuando una nueva idea se conecta con una información ya existente.

La teoría del aprendizaje significativo fue creada por David. P Ausubel, cuya trascendencia en la educación y enseñanza ha sido muy grande, esta teoría de aprendizaje centra toda su atención únicamente en el alumno. En 1963 por primera vez Ausubel intento explicar la teoría cognitiva del aprendizaje verbal significativo mediante una monografía la cual título «The Psychology of Meaningful Verbal Learning».

La teoría del aprendizaje significativo tiene más de 40 años de vigencia por lo cual los profesionales de la educación ya tienen una noción y familiaridad con esta misma, sin embargo, no siempre que se ha intentado aplicar a tenido el éxito deseado.

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas cambios cognitivosestables. Dado que lo que quiere conseguir es que los aprendizajes que se producen en la escuela sean significativos, Ausubel entiende que una teoría del aprendizaje escolar que sea realista y viable debe ocuparse del carácter significativo que tiene el aprendizaje verbal y simbólico. Asimismo, y con objeto de lograr esa significatividad, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para ello. (Rodríguez Palermo, 2010)

Según Ausubel los alumnos deben tener la iniciativa e interés por adquirir los nuevos aprendizajes esto hará que sea significativo y mejorara su recepción, lo más importante del aprendizaje significativo es el impacto que tiene en los conocimientos relevantes y la nueva información adquirida que permite que se asocien para obtener un significado favoreciendo así la evolución de la estructura cognitiva del estudiante.

Podemos entender que el aprendizaje significativo es aquel que se adquiere cuando el estudiante relaciona sus conocimientos y los demuestra poniéndolos en práctica, para ello el estudiante debe tener un breve conocimiento acerca de los temas que el docente desarrollara en clase para que estos saberes previos faciliten que el niño obtenga nuevos conocimientos, que le ayuden a resolver problemas y dificultades. El aprendizaje no debe ser solo uso de la memoria si no que los conocimientos deben descubrirse poco a poco a través de un proceso que complemente los conocimientos previos.

La teoría del aprendizaje significativo habla de cada uno de los elementos y condiciones que garantiza la adquisición de la información que ofrece la escuela de tal manera que esta información tenga un significado para el estudiante. El origen de esta teoría nace a partir del interés de Ausubel por conocer y dar explicación a las condiciones del

aprendizaje.

Para que se produzcan los aprendizajes significativos es fundamental que se den las siguientes condiciones:

- Predisposición para aprender.
- Presencia de un material potencialmente significativo.

La intención o disposición del individuo es fundamental para que el aprendizaje significativo pueda darse, sin esto es imposible lograrlo, ya que si no se establecen relaciones sustantivas entre la estructura cognitiva y el material el aprendizaje no se producirá de manera significativa. (Rodríguez Palermo, 2010)

La motivación es también un factor controversial que interviene al hablar de aprendizaje significativo pues si bien es cierto se dice que ningún aprendizaje significativo se puede adquirir sin un factor de motivación previo, según testimonio la motivación es una estrategia que permite y facilita la adquisición de nuevos aprendizajes, sin embargo, no es indispensable, entonces se puede concluir que, el aprendizaje trabaja de forma recíproca con la motivación, pero también puede darse sin esta.

Actualmente la psicología cognitiva es una perspectiva diferente que deja de lado el enfoque conductista de la enseñanza y plantea un análisis para identificar lo que sucede en la mente humana cuando adquiere un aprendizaje, dejando de lado las conductas observables y centrándose en los que ocurre realmente cuando el ser humano procesa la información y la convierte en aprendizaje, son muchas las teorías pedagógicas que han ido surgiendo a través de estos estudios entre ellas el aprendizaje significativo, este concepto supera incluso otros conceptos psicológicos cognitivos del aprendizaje y es subyacente a los planteamientos piagetianos, kellyanos, vygotskyanos, etc.

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel ha tenido gran trascendencia a lo largo de los años, esta teoría centra la atención del alumno, se ocupa además en los procesos que el ser humano utiliza para aprender es por ello que el aprendizaje significativo no presenta una perspectiva desde el punto de vista general, si no, pone énfasis a lo que ocurre dentro de las aulas, la naturaleza de los aprendizajes y las condiciones que los estudiantes requieren para que este se adquiera, asimile y retenga la información que ofrecen los docentes.



### **2.2.6. Conocimientos previos.**

Para Jean Piaget los aprendizajes previos son una estructura cognitiva que, que sufre procesos de asimilación y acomodación.

Ausubel (1973) plantea que, el aprendizaje significativo depende mucho del conjunto de ideas o conceptos que previamente cada individuo posee, la cual es relacionada con la nueva información adquirida.

Algunas de las características que poseen los conocimientos previos son:

- Se adquieren a través de la percepción.
- Son espontáneos y se dan de forma natural.
- Están siempre presentes.

Los conocimientos previos pueden darse en un contexto educativo como fuera del el, dentro del contexto educativo se pueden adquirir a través de materiales como libros o recursos empleados, además del lenguaje utilizado por los docentes hacia los estudiantes. Mientras que fuera del contexto educativo estos aprendizajes pueden darse a través de experiencias diarias, cultura, costumbres, medios de comunicación y más, estos conceptos pueden o no ser correctos, es por ello que deben ser reemplazados y reconstruidos por nueva información que resulte más exacta. (Red educa.net , 2024).

### **2.2.7. Importancia del aprendizaje significativo en el nivel inicial**

Son múltiples los beneficios que el aprendizaje significativo otorga dentro de las aulas del nivel inicial, entre ellos podemos identificar:

- Los niños se vuelven capaces de desenvolverse en situaciones desconocidas.
- Mejorar en su comportamiento y tiempo de concentración en clase.
- Es consciente de que está adquiriendo un aprendizaje, lo cual le motiva a esforzarse y continuar.
- La información que recibe tiene una retención mucho más duradera en el tiempo, llamado también memoria a largo plazo.
- Es un aprendizaje activo
- Es un aprendizaje personal y único en cada alumno ya que depende de sus conocimientos adquiridos previamente.

En el aprendizaje significativo el maestro se considera un mediador y no un transmisor de conocimiento ya que este aprendizaje permite que cada niño experimente de manera autónoma con su propio aprendizaje. (Luz Casanova Embajadores, 2024)

El rol docente consiste en lograr que, en el contexto escolar, sea continuo y evolutivo, además, abarque más factores que netamente intelectuales, sino también, los aspectos emocionales, sociales, físicos, estéticos y morales se combinan con los intelectuales para obtener la construcción total del aprendizaje. Es necesario hacer un énfasis en aspectos como:

- Participación activa en todas las experiencias de aprendizaje, incluyendo el movimiento para estimular el empleo de todos los sentidos.
- Oportunidades para el descubrimiento y creatividad, que conduzcan el aprendizaje de la independencia, pensamiento y acción.
- Interacción con otros niños
- Participación en situaciones lúdicas significativas, combinadas con una variedad de materiales y recursos de aprendizaje.
- Oportunidades para desarrollar destrezas en un entorno firme, estable y aprender sin temor al fracaso.

#### **2.2.8. Cómo aprenden los niños**

En las primeras etapas de desarrollo el aprendizaje se da por medio de la observación y experimentación, a diferencia de los niños de primaria, los niños en el nivel inicial necesitan actividades que les permitan sus habilidades motrices básicas. Es por ello que dentro del aula el aprendizaje de los niños debe estar enfocado en desarrollar al máximo sus capacidades a través del movimiento (Stella, 2006). Algunos elementos que facilitan el aprendizaje de los niños son:

- Participación activa
- Participación social
- Actividades significativas
- Relacionar nueva información con conocimiento previo
- Motivación

#### **2.2.9. El juego para el aprendizaje**

El juego es una herramienta de aprendizaje siempre y cuando las actividades propuestas resulten agradables y permitan el fortalecimiento de valores, de igual forma, fomenta el compañerismo para compartir conocimientos e ideas, todo ello permitirá adquirir el conocimiento de forma significativa. El juego al ser tomado como estrategia de aprendizaje permite a los estudiantes resolver conflictos y enfrentar situaciones de forma segura y autónoma (Minerva Torres, 2002)

Jowett y silva (1986) “El entorno de una escuela infantil que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro”.

### **2.3. Hipótesis**

El juego ayuda en la mejora del aprendizaje significativo de los estudiantes de cinco años de las I.E.I N°517 Sullana 2024.

**H1** El juego si ayuda en la mejora del aprendizaje significativo de los estudiantes de cinco años de las I.E.I N°517 Sullana 2024.

**H0** El juego no ayuda en la mejora del aprendizaje significativo de los estudiantes de cinco años de la I.E.I N° 517 Sullana 2024.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación**

El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque se encuentra orientada a el desarrollo de un estudio, que tiene como propósito la exposición de datos brindando una descripción y explicación sobre la realidad del grupo de estudio. El enfoque cuantitativo se basa en la experiencia, observación y análisis de los hechos, para luego ser procesados mediante técnicas numéricas que brindaran la obtención y fiabilidad de los resultados (Ramos, 2020)

El nivel explicativo, ya que en este nivel de investigación es de carácter obligatorio la presencia de una hipótesis que busque determinar la causa y efecto de una situación de interés para el investigador, este tipo de investigación busca dar una explicación a los fenómenos en observación y se da en estudios de tipo predictivo donde se puede establecer una relación causal entre las variables de estudio (Galarza Ramos, 2021)

En la investigación se asumió el diseño pre experimental, de un solo grupo con pre y post test, este diseño cuenta con un solo grupo de experimentación en la cual la variable dependiente debe ser medida con un instrumento en dos momentos: Pre y Post test. El diseño pre experimental es el que proporciona un estímulo a las unidades de análisis para medir el grado en el que se manifiestan. El diseño pre experimental presenta un nivel al cual se le denomina grupo de experimentación el cual es sometido a la intervención aplicada por el investigador. (Galarza Ramos, 2021)

G 01 x 02

G: Muestra de estudio, alumnos de 5 años

O1: Pre test antes de la aplicación del juego

O2: Pos test luego de la aplicación del juego

X: El juego

### 3.2. Población y muestra:

La población constituye el objeto de la investigación que, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogerá la información requerida para el estudio propuesto.

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 45 niños de 5 años del nivel inicial en los turnos mañana y tarde de la Institución Educativa 517, del Distrito, Sullana, Provincia Sullana.

**Tabla 1. Población de educación inicial, niños de 5 años**

Edad	Población	Cantidad	Total
5 años	Estudiantes de los turnos mañana y tarde	45 niños	45 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2024

**Tabla 2. Muestra de educación inicial, niños de 5 años**

Edad	Muestra	Cantidad	Total
5 años	Estudiantes del aula “Generosos”	25 niños	25 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2024

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico de manera intencional. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.).

#### **Se consideraron criterios de inclusión, como:**

- Estudiantes cuyos padres firman la autorización de participación del estudio.
- Estudiantes matriculados de 5 años de educación inicial de la I.E.I. 517
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

#### **Y criterios de exclusión, como**

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

### 3.3 Variables: Definición y operacionalización

Variable Dependiente: “El aprendizaje significativo es el proceso en el cual se relaciona un nuevo conocimiento con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en las mismas, que reciben el nombre de ideas de anclaje” Ausubel (2002).

Variable Independiente: El juego es la actividad que hace posible el aprendizaje, ya que facilita el aprendizaje de estructuras de conocimientos más apegado a la realidad del niño. El juego constituye la principal ocupación de los niños, pues, le permite estimularse y adquirir mayo desarrollos en áreas psicomotriz, cognitiva y social afectiva.

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORIA O VALORACIÓN
Variable Independiente EL JUEGO	El juego se utilizará como un recurso para transmitir aprendizajes significativos mediante las dimensiones: -Social -Cognitivo -Motor	Nivel cognitivo y social	Participa de manera activa y grupal durante el juego.	Participa activamente en los juegos propuestos Comprende las y cumple con las instrucciones del juego. Crea o aporta nuevas ideas para el desarrollo del juego. Relaciona los temas aprendidos y los representa durante el juego. Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con sus compañeros durante el juego. Juega y se integra en equipos sin dificultad.	ESCALA ORDINAL	NUNCA AVECES SIEMPRE

					Disfruta y muestra entusiasmo durante el juego. Muestra mejor comprensión de los temas presentados mediante el juego.		
		Nivel motor y sensorial		Disfruta del movimiento mediante el juego y adquiere nuevos aprendizajes	Explora, descubre nuevas sensaciones y aprendizajes Demuestra habilidades motoras gruesas (correr, saltar, reptar, etc) Se manifiesta de manera libre y espontánea cuando juega.		
Variable 2	El aprendizaje significativo es un proceso el cual será medido a través de:	Conocimientos previos	Participa en el recojo de conocimientos previos.		Expresa sus ideas con entusiasmo durante el recojo de conocimientos previos. Muestra interés por escuchar las ideas de sus compañeros. Comenta y compara sus conocimientos con los de sus compañeros.	ESCALA ORDINAL	NUNCA AVECES SIEMPRE
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	- Conocimientos previos - Nuevos conocimientos -Relación de antiguos y nuevos conocimientos						
		Nuevos conocimientos		Muestra interés	Muestra entusiasmo por conocer un nuevo tema. Participa realizando preguntas sobre el tema expuesto.		
				Entiende nuevos conceptos	Muestra atención y concentración durante la presentación		

		del nuevo tema.
		Se esfuerza por adquirir nuevos aprendizajes. Es consciente de lo que aprende.
Relación de nuevos conocimientos y conocimientos previos	Representa lo aprendido.	Es capaz de aplicar lo aprendido en distintas situaciones. Presenta mejor retención de los temas aprendidos.
	Relaciona nuevos y antiguos conocimientos.	Relaciona sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos. Se muestra entusiasta por exponer los nuevos conocimientos aprendidos.

*Nota:* Elaboración propia

### **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:**

En la investigación la técnica que se empleó fue la observación, de esta manera se registraron los hechos observados acerca de los desempeños de los estudiantes y se plasmaron a través del instrumento, según Hernández et al. (2020), “Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo” (p.174).

El instrumento que se utilizó es la lista de cotejo en la cual se recolectaron todos los datos obtenidos luego de la aplicación de cada sesión, con respecto a ello, podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil en la recopilación de información, así como para la recopilación de datos (Carrasco, 2017, p. 280). Según el autor Palacios, (2015), el objetivo de la lista de cotejo es “inspeccionar los acontecimientos, posibilitar los exámenes y permitir la condensación de antecedentes”. El instrumento de recolección de datos fue diseñado para evaluar el nivel de aprendizaje significativo, estuvo conformado por 12 ítems divididos en 3 dimensiones:



Dimensión conocimientos previos: 3 ítems utilizados para medir los conocimientos previos que los estudiantes poseían.

Dimensión nuevos conocimientos: 5 ítems utilizados para medir la capacidad de adquisición de nuevos conocimientos de los estudiantes.

Dimensión relación entre conocimientos previos y nuevos conocimientos: 4 ítems utilizados para medir la relación entre conocimientos previos y nuevos conocimientos en los estudiantes.

Cada ítem del cuestionario tendrá 3 opciones de respuesta:

Siempre: 2 punto

A veces: 1 puntos

Nunca: 0 puntos

Baremos de evaluación

Para clasificar el nivel de aprendizaje significativos, se utilizaron tres categorías basadas en la puntuación total obtenida en el cuestionario:

Siempre: 17-24 puntos

A veces: 9-16 puntos

Nunca: 0-8 puntos

La validación del instrumento se realizó mediante el método de juicio de expertos. Este proceso involucró a un panel de expertos especialistas en educación inicial que revisaron el cuestionario para asegurar que los ítems sean claros, relevantes y pertinentes para medir el aprendizaje significativo. Los expertos evaluaron la relevancia, pertinencia y claridad de cada ítem y aprobaron la aplicación del instrumento de evaluación.

La confiabilidad del instrumento se evaluó utilizando el Alfa de Cronbach, un coeficiente de consistencia interna que mide la fiabilidad del instrumento. El Alfa de Cronbach se calculó utilizando los datos recolectados en el pilotaje del instrumento que se llevó a cabo con una muestra de 15 niños. Para considerar que el instrumento es confiable, se obtuvo de Alfa de Cronbach de 0.945610264, que indica un nivel alto de consistencia interna.

**Baremo:****Instrumento listo de cotejo para evaluar el aprendizaje significativo**

Instrumento	Categoría	Escala
Lista de cotejo	Nunca	0
	a veces	1
	Siempre	2

**Intervalo:**

Instrumento	Categorías	Escala	Descripción
Lista de cotejo	Nunca	0-8	No demuestra desarrollo de aprendizajes significativo.
	A veces	9-16	Demuestra poco desarrollo de aprendizaje significativo.
	Siempre	17-24	Demuestra una buena adquisición de aprendizaje significativo

Puntaje máximo: 24

Puntaje mínimo: 0

**Baremo:****Instrumento listo de cotejo para evaluar el juego**

Instrumento	Categoría	Escala
Lista de cotejo	Nunca	0
	A veces	1
	Siempre	2

**Intervalo:**

Instrumento	Categorías	Escala	Descripción
Lista de cotejo	Deficiente	0-7	No demuestra interés en los juegos propuestos.
	Proceso	8-15	Demuestra poco interés en algunos de los juegos propuestos.
	Normal	16-23	Demuestra interés y motivación por participar en todos los juegos propuestos.

Puntaje máximo: 23

Puntaje mínimo: 0

**Validación**

Según Hernández Sampieri, et al. (2014), la validez de un instrumento hace referencia al:

“grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir”(p.200).

Para esta investigación el proceso de validación se realizó por juicio de expertos, para el instrumento de investigación fue sometidos a evaluación de tres especialistas en Educación Inicial con grado de maestro o título profesional en educación inicial. Estos expertos evaluaron el instrumento denominado lista de cotejo elaborado para medir las

variables el juego y el aprendizaje significativo utilizando criterios específicos, como coherencia, pertinencia, suficiencia, congruencia, objetividad, consistencia, claridad, organización, estructura y formato.

### **Confiabilidad**

Se determinó la confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach obteniendo como resultado de la prueba piloto un valor de 0.945610264, lo cual demuestra que el instrumento de evaluación tiene un rango alto de confiabilidad. La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al “grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Hernández Sampieri, et al. 2014, p. 200).

Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicó a un grupo de 15 estudiantes de 5 años, y se calculará el coeficiente de confiabilidad a través de la prueba de Alfa de Cronbach.

### **3.5. Método de análisis y procesamiento de información**

El recojo de la información se inició solicitando autorización al Director(a) de la Institución Educativa 517 para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizará a través de la firma de un consentimiento informado. La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) mediante la aplicación del instrumento lista de cotejo para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 15 sesiones de aprendizaje en las que se lleva a cabo el juego para generar un aprendizaje significativo.

El segundo momento del recojo de información, se da después de haber desarrollado la intervención a través de un post test, en el cual también se aplicará el instrumento para evaluar el aprendizaje significativo de los niños luego de aplicado el juego como parte de sus sesiones.

Para el análisis estadístico de los datos se empleará el programa informático SPSS versión 22 para Windows.

– **Estadística descriptiva:** Se elaboró una base de datos en la cual se registran las evaluaciones del aprendizaje significativo, en sus dimensiones asignando puntuaciones. Posteriormente, estos datos serán recodificados de acuerdo con los niveles establecidos en el baremo correspondiente. Los datos que se obtuvieron en el pre test y post test serán

procesados mediante Microsoft Excel v. 2021, y se elaborarán tablas de distribución de frecuencias y gráficos de barras para representar visualmente los resultados. Cada dimensión evaluada generará tanto una tabla como una figura, basándose en los datos obtenidos en el pre test y post test.

– **Estadística inferencial:** Para realizar el análisis estadístico inferencial, se empleó la prueba Shapiro Wilk, la cual permitió evaluar la normalidad de los datos de la variable y la prueba de hipótesis para muestras relacionadas (datos del pre test y post test). Dado que el tamaño muestral fue de 25 datos, se utilizó una prueba adecuada para muestras menores de 30 datos. Como las mediciones correspondieron a dos momentos diferentes de una misma variable (pre test y post test) se optó por una prueba de hipótesis T de Student para muestras dependientes. Finalmente, se planteó la discusión de resultados comparando los datos obtenidos en la investigación con los de los antecedentes. Asimismo, se fundamentó los resultados en base al marco teórico establecido y se elaboraron las conclusiones y recomendaciones pertinentes. Sostiene Peña (2017) al indicar que, el análisis de datos se refiera al relacionamiento de las variables establecida para observar un proceso en la búsqueda de explicación de los hechos. (Peña, 2017)

### **3.6. Aspectos éticos:**

Se aplicaron los siguientes principios éticos en conformidad con lo establecido en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote (Uladech, 2024): En el presente trabajo se hace énfasis a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la capacidad intelectual, asimismo se reconoce que toda la información utilizada en el presente trabajo fue utilizada para fines académicos exclusivamente.

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. – En el presente estudio se garantizó en todo momento la seguridad y bienestar de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 517, Sullana; con este principio se garantizó la seguridad y bienestar de los menores que participan, reservando su integridad y sin mostrar datos ni fotos que puedan dañar la imagen de los participantes.

Libre participación por propia voluntad. – En la presente investigación los padres de los participantes están informados de cada procedimiento que se realiza dentro del estudio, además les entregó una ficha de consentimiento la cual llenaron de manera voluntaria y

aprobaron la participación de su menor hijo de 5 años de la institución educativa inicial N°517, Sullana.

Beneficencia y no-maleficencia. – En la investigación se procuró cuidar la salud de los niños de 5 años de la institución educativa N°517, Sullana, así como prevenir la exposición a riesgos. La presente investigación pretende sacar beneficios en cuanto a la actividad a desarrollar de tal manera que el investigador debe de ver que ningún participante salga lastimado.

Integridad y honestidad: La investigadora evitará el engaño de su investigación y no se afectará o sean perjudicados los niños de 5 años de la institución educativa N°517, Sullana.

Justicia. – La investigadora trató a todos los niños de 5 años de la institución educativa N°517, Sullana, por igual tratando que no haya discriminación, en tal sentido tratar de manera equitativa y con respeto a todas y todos”.

Cuidado del medio ambiente. – En la investigación se procuró cuidar el medio ambiente desarrollando materiales a base de reciclaje para las actividades realizadas.

## IV. Resultados

**5.1 Primer objetivo específico.** Evaluar mediante un pre test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N °517.

**Tabla 2.**

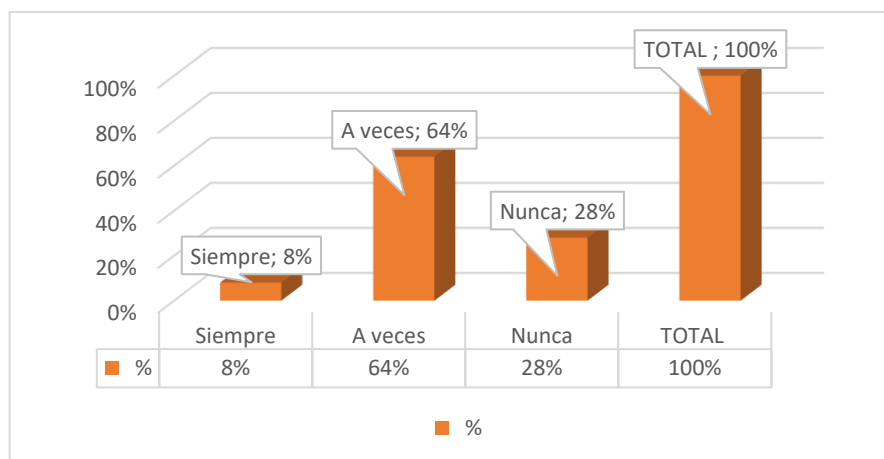
*Resultados del pre test*

Nivel de aprendizaje	f	%
Siempre	2	8%
A veces	16	64%
Nunca	7	28%
TOTAL	25	1

*Nota:* Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E.I 517 Sullana 2024

**Figura 1.**

*Resultados del pre test*



*Nota:* Tabla 1.

En la tabla 1, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de aprendizaje significativo en los niños de 5 años antes de la aplicación del juego, se pudo observar que el 68% de estudiantes se encontraba en el nivel a veces, el 12% siempre y 15% nunca. Lo cual demostró que no todos los estudiantes adquieren aprendizajes significativos, ya que no presentan actitudes de participación, ni demuestran interés por la adquisición de nuevos conocimientos, además se observó la falta de motivación, siendo estas principales características para lograr un aprendizaje significativo.

**5.2 Segundo objetivo específico.** Evaluar mediante un post test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N° 517 luego de la aplicación del juego.

**Tabla 3.**

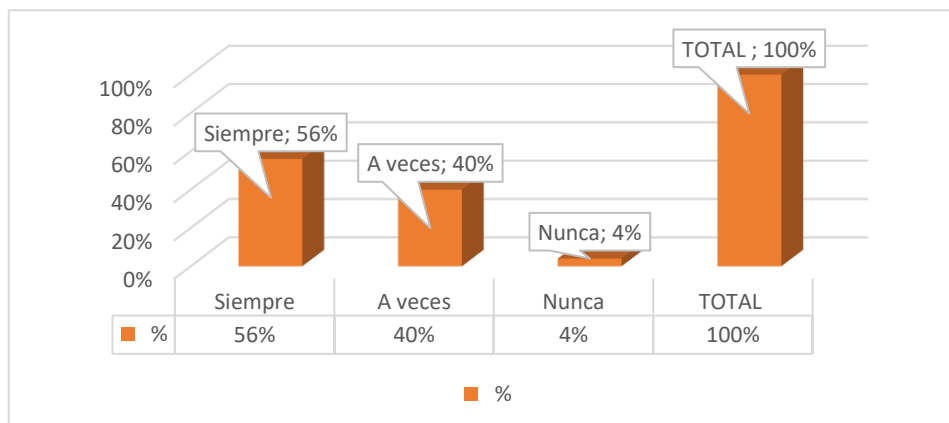
*Resultados del segundo objetivo específico.*

Nivel de aprendizaje	f	%
Siempre	14	56%
A veces	10	40%
Nunca	1	4%
TOTAL	25	100%

*Nota:* Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E.I 517 Sullana 2024

**Figura 2.**

*Resultados del segundo objetivo específico.*



*Nota:* Tabla 3.

En la tabla 18, figura 16, podemos observar los resultados que se obtuvieron luego de la aplicación del post test a los estudiantes de 5 años. En esta evaluación los estudiantes se ubicaron con mayor porcentaje en los niveles siempre 56% y a veces 40% lo cual permitió concluir que, el aprendizaje significativo mejoro a través de la aplicación del juego porque se pudo observar mayor participación, motivación e interés por adquirir nuevos conocimientos.



**5.2 Tercer objetivo específico.** Comparar los resultados del nivel de aprendizaje significativo antes y después de la aplicación del juego en la I.E.I N° 517 Sullana.

**Tabla 4.**

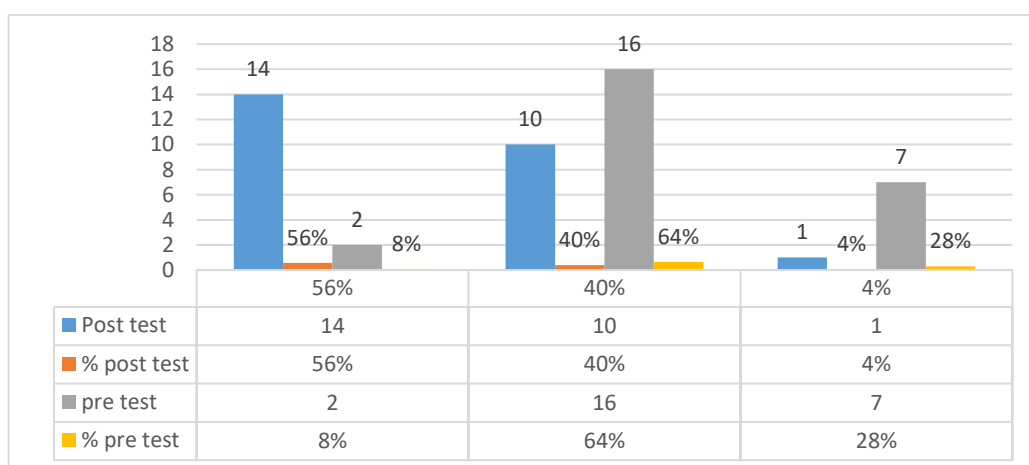
*Resultados del tercer objetivo específico.*

Nivel de aprendizaje	Pre test	%	Nivel de aprendizaje	Post test	%
Siempre	2	8%	Siempre	14	56%
A veces	16	64%	A veces	10	40%
Nunca	7	28%	Nunca	1	4%
TOTAL	25	100%	TOTAL	25	100%

*Nota:* Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E.I 517 Sullana 2024

**Figura 3.**

*Resultados del tercer objetivo específico.*



*Nota:* Tabla 4.

En la tabla 4, figura 3 se presentan los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del juego para mejorar el desarrollo de aprendizajes significativos en los niños de 5 años de la I.E.I 517 Sullana, en dichos resultados se puede observar que en el pre test aplicado los estudiantes se ubicaban con mayores porcentajes en los niveles a veces y nunca, sin embargo en el post test los resultados arrojaron mayores porcentajes en los niveles siempre y a veces, observando la diferencia entre pre y post test se puede concluir que el juego si mejora las capacidades para el desarrollo de aprendizajes significativos de los estudiantes de 5 años de la I.E.I 517 Sullana 2024.

**Para la comprobación de hipótesis se trabajó con el objetivo general:** Determinar que el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de cuatro años de la I.E.I N° 515 Sullana 2024

Para saber que prueba se utilizará para la comprobación de hipótesis, primero partiremos de la prueba para conocer si los datos tienen o no una distribución normal.

Ya que nuestros datos son menos de 30 estudiantes  $p < 30$ , se utilizará la prueba de normalidad de Shapiro Wilk.

H1: Los datos llevan una distribución normal

H0: Los datos no llevan una distribución normal

**Tabla 5.**

*Prueba de normalidad*

Shapiro-Wilk			
Estadístico	gl	Sig.	
.918	25	.047	
.943	25	.177	

*Nota:* Fuente del programa Spss v21.

Según la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk se percibe que el p valor hallado es de 0.177 que es mayor a 0.05, lo que significa que  $p < 0,05$ . Entonces se rechaza la hipótesis nula, señalando que los datos obtenidos poseen una distribución normal y es necesario una prueba paramétrica, para tal ocasión se utilizó la prueba de T, Student para muestras dependientes.

**Contrastación de hipótesis con la prueba T de Student para muestras dependientes.**

H1. El juego si -mejora la adquisición de aprendizajes significativos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 517 Sullana.

Ho. El juego no mejora la adquisición de aprendizajes significativos de los estudiantes de 5 años de la I.E.I 517 Sullana.

**Estadístico de prueba:** Nivel de significancia 5% =0.05

**Tabla 6: Prueba de muestras relacionadas**

	Diferencias relacionadas						l	Si g. (bilateral)
	edia	De sviación típ.	Err or típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inf erior	Su perior			
ar 1 RE - POST	5,080	4,2 42	,84 8	- 6,831	- 3,329	5,988	4	,0 00

Fuente: Spss v21

La prueba de T de Student para muestras dependientes muestra significancia de  $p=0.000$  menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede afirmar que el juego si mejora la adquisición de aprendizajes significativos en los niños de 5 años de la I.E.I 517 Sullana 2024.

## V. Discusión

Respecto al objetivo general. **Determinar que el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E.I 517.** Se logró determinar que el juego si mejora el aprendizaje significativo ya que los resultados que se obtuvieron luego de aplicar el juego dentro de las sesiones de aprendizaje mostraron ser beneficiosos, además se aprobó la hipótesis estadística ya que se obtuvo un coeficiente de significancia de  $p= 0.000$  menor a 0.05 en la prueba de T de Student para muestras dependientes, esto demuestra lo importante que es el juego en la etapa infantil y afirma la teoría de Piaget quien nos dice que el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo intelectual(p 40). Estos resultados podemos contrastarlos con quien luego de aplicar el juego como estrategia obtuvo un nivel de significancia de 0.00 aceptando la hipótesis que afirma que el juego influye en el desarrollo de los estudiantes después de ser aplicado. Podemos concluir respecto al objetivo general que la investigación logro determinar de qué manera el juego mejora el aprendizaje significativo, y demostrar su importancia en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Una de las limitaciones más importantes dentro de la investigación fue la falta de tiempo para la aplicación del estudio, lo cual obligo al investigador a asistir a la I.E diariamente, sin embargo, dentro de estos días se realizaban actividades en la institución o se tenían feriados que alargaban el tiempo de término del estudio.

Respecto al objetivo específico N° 1: **Evaluar mediante un pre test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N °517.** Se encontró que un 68% se ubicaba en el nivel a veces y 12% siempre lo cual nos demostró que, si bien la mayoría los niños tenían un nivel adecuado de aprendizajes significativos, estos resultados podrían mejorarse ya que 20% de estudiantes ubicados en nivel nunca demostraban no estar adquiriendo aprendizajes de manera adecuada, se pudo notar que este porcentaje de niños tenia dificultad en torno a la participación dentro del aula, comprensión de los temas presentados, miedo al expresar sus ideas, falta de atención y desinterés en las clases por lo que es importante que se desarrolle el aprendizajes significativo en los estudiantes pues esto les permitirá obtener conocimientos, habilidades y destrezas partiendo de experiencias de su propio interés y necesidades. (Luz Casanova Embajadores, 2024)

Estos resultados pueden ser relacionados con la investigación realizada por Aranciaga Venturin, (2021) quien tuvo objetivo aplicar el juego para el desarrollo de aprendizajes significativos en niños de 4 años, para ello realizó la aplicación de un pre test

para medir el nivel de aprendizaje en los niños antes de la aplicación de juegos, este antecedente guarda relación con la presente investigación ya que en ambas investigaciones se encontró al aplicar el pre test que los estudiantes presentaban un bajo nivel en torno a sus aprendizajes significativos, por lo cual ambos estudios coinciden en que se requiere la intervención para mejorar el aprendizaje significativo en los niños.

Podemos concluir respecto a los porcentajes presentados en la aplicación del pre test que al iniciar la investigación los estudiantes no demostraban sus saberes previos en la participaciones pues no tenían la motivación para realizarlo, esto genera que los niños no obtengan aprendizajes significativos pues se dice que los conocimientos previos son la principal dimensión de este, Ausubel (1973) plantea que, el aprendizaje significativo depende mucho del conjunto de ideas o conceptos que previamente cada individuo posee, la cual es relacionada con la nueva información adquirida.

**Respecto al objetivo específico N° 2: Evaluar mediante un post test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N° 517 luego de la aplicación del juego.** Para el siguiente objetivo específico se aplicó un post test el cual nos permitió saber si se lograron obtener los resultados esperados y superar el nivel en el cual se encontraban los estudiantes antes de la aplicación del juego. En el post test se obtuvo como resultado que los estudiantes se ubicaron con mayor porcentaje en los niveles siempre y a veces lo cual demostró una gran mejoría en la adquisición de aprendizajes significativos luego de la aplicación del juego en las sesiones de aprendizaje esto no demuestra que el juego no solo aporta placer y diversión a los niños sino también es una actividad que estimula y exige los diferentes componentes del desarrollo infantil, A nivel cognitivo el juego desarrolla habilidades que permiten al niño comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. (Aulamhe)

Estos resultados podemos contrastarlos con Ramirez Peña (2020) quien luego de aplicación del juego en estudiantes de 4 años logro obtener como resultado que el 72.6% pudo lograr el nivel esperado respecto a la adquisición de aprendizajes significativos, este antecedente guarda relación con la presente investigación ya que en ambos casos se pudo observar que el juego si mejora el aprendizaje significativo en los niños y se coincide en la intención demostrar la importancia de su aplicación.

Concluyendo con los porcentajes obtenidos en el post test aplicado podemos decir que el juego sirvió como una motivación que impulso a los estudiantes a participar, exponer

sus ideas, prestar atención, mostrar interés, relacionar nuevos y antiguos conocimiento y aplicar lo aprendido en distintas situaciones.

**Respecto al objetivo específico N°3. comparar los resultados del nivel de aprendizaje significativo antes y después de la aplicación del juego en la I.E.I N° 517 Sullana.** Al comparar el pre y post test aplicados se observa una gran diferencia de resultados, dado que al iniciar con el estudio se pudo observar algunas dificultades en los estudiantes para desarrollar aprendizajes significativos, los resultados obtenidos en la lista de cotejo arrojaban puntajes bajos respecto a los ítems evaluados. Sin embargo, luego de la aplicación del juego, se pudo observar mejores resultados, los estudiantes mostraban motivación por participar en las sesiones de aprendizajes y expresar sus ideas, también mostraban entusiasmo en cada juego realizado y tenían una mejor comprensión de los temas presentados. En el post test aplicado al finalizar la intervención, los resultados obtenidos demostraron el progreso de los niños ubicándose en su mayoría en los niveles esperados, sin embargo, solo 1 estudiante no logro alcanzar dichos resultados esperados, estos resultados nos demostraron que el juego utiliza los centros de interés siendo así un tema atractivo para los niños ya que parte de sus intereses e inquietudes, al usar el juego en las clases planteamos una actividad motivadora que guía el proceso de aprendizaje haciendo girar todas las actividades alrededor de la misma, esta experiencia le permitirá a los niños vivir sus aprendizajes como algo emocionante e interesante, para que estrategia se utilice de una mejor manera debe tener continuidad y además ser flexible y adaptable según las circunstancias, espacios, materiales y recursos de los que se dispongan (Delgado Linares, 2023). Podemos comparar los resultados de este objetivo específico con los resultados de Aranciaga Venturin (2021) quien tambien tuvo como uno de sus objetivos especificos comparar los resultados de el pre y post test, en esta comparación logro observar que hubo un progreso en los estudiantes en cuanto al nivel en que se encontraban antes de la aplicación del juego y el nivel que lograron alcanzar luego de la aplicación de este, siendo estos resultados beneficiosos para los estudiantes ya que en un 87% lograron alcanzar el nivel esperado. Este antecedente guarda relacion con la presente investigación ya que se logró demostrar la importancia del juego para el aprendizajes significativo. Podemos concluir que existio un gran progreso a partir de la aplicación del juego, pues lo estudiantes al sentirse motivados con las actividades presentadas mostraban mas interés por paticipar y aprender, la diferencia de resultados entre pre y post test aunque no fue total, fue importante y nos demuestra la influencia que tiene el juego sobre los niños para obtener aprendizajes significativos.

## VII. Conclusiones

En este trabajo se determinó que el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de cinco años ya que se obtuvo un coeficiente de significancia de  $p= 0.000$  menor a 0.05 en la prueba de T de Student para muestras dependientes, por lo tanto, se aprobó la hipótesis de investigación que manifiesta que el juego mejora la adquisición de aprendizajes significativos en los niños de 5 años de la I.E.I 517 Sullana 2024, esto significa que utilizar el juego si ayuda a mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes, ya que no es solo una herramienta que brinda placer y diversión, si no también ayuda a desarrollar habilidades a nivel cognitivo que facilitad la adquisición de aprendizajes.

Se evaluó mediante un pre test el aprendizaje significativo de los estudiantes y los resultados demostraron que los estudiantes en su totalidad no estaban desarrollando aprendizajes significativos. Esto significa que no se estaban utilizando las herramientas que permitan a los estudiantes alcanzar aprendizajes esperados.

Se evaluó mediante un post test el aprendizaje significativo luego de la aplicación del juego, en dichos resultados se pudo obtener que, los estudiantes se ubicaron con mayor porcentaje en el nivel esperado, lo cual demostró que el juego generó una influencia positiva en la adquisición de aprendizajes significativos con una excepción de 1 estudiante. Se compararon los resultados del nivel de aprendizaje significativo antes y después de la aplicación del juego, y se concluyó que el juego si mejora la adquisición de aprendizajes significativos ya que utilizado en un contexto educativo promueve aprendizajes, experiencias y desarrolla el pensamiento de los niños, además se pudo observar que durante la sesiones de aprendizaje el juego funciono como una herramienta que motivó y otorgó una mejor predisposición a los estudiantes para la adquisición de aprendizajes significativos.

## **VI. Recomendaciones**

Establecidas las conclusiones de esta investigación se recomienda a los docentes de aula: Aplicar el juego como herramienta en las sesiones de aprendizajes para mejorar el aprendizaje significativo ayudando así a motivar y despertar el interés de los estudiantes por la participación y adquisición de nuevos aprendizajes de forma significativa.

Evaluar los niveles de aprendizaje significativos de los niños para conocer si estos se están dando en la totalidad de estudiantes, además para conocer un poco más acerca de sus necesidades e intereses.

Evaluar el progreso de los estudiantes en torno al aprendizaje significativo después de aplicar el juego dentro de las sesiones de aprendizaje.

Comparar los resultados que se obtienen en cada evaluación para identificar el nivel de logros alcanzados y poder continuar aplicando estrategias acordes a las necesidades de cada estudiante.



## Referencias bibliográficas

- Aranciaga Venturin, S. (2021). *EL JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL No 167 "EL PROGRESO" AMBO, HUANUCO, 2019*. ULADECH, Chimbote , Peru. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22974/APRENDIZAJE\\_ESTUDIANTES\\_ARANCIAGA\\_VENTURIN\\_SOFIA\\_ESPERANZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22974/APRENDIZAJE_ESTUDIANTES_ARANCIAGA_VENTURIN_SOFIA_ESPERANZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Aulamhe. (s.f.). *El juego en el desarrollo infantil*.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (s.f.). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagogica*. Madrid : Narcea, S.A. de ediciones .
- Campoverde Pasapera, M. Y. (2020). *El juego como estrategia didactica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años en una institucion educativa*. Universidad Catolica de Trujillo BEnedicto XVI, Paimas, Piura . Obtenido de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4850>
- Chacha Ordoñez, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel*. Universidad Politecnica Salesiana , Azogues, Ecuador . Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

Chisag Guama, M., & Espinoza Alvarez, E. (Diciembre de 2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *Digital Publisher*, 66-61. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>

Delgado Linares, I. (2023). *El juego y su metodología - segunda edición*. Ediciones Paraninfo, S.A. Obtenido de [https://www.google.com.pe/books/edition/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodolog%C3%ADa\\_2\\_%C2%AA/VyLJEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=el%20juego%20ludico%20para%20el%20aprendizaje%20significativo&pg=PA56&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa_2_%C2%AA/VyLJEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=el%20juego%20ludico%20para%20el%20aprendizaje%20significativo&pg=PA56&printsec=frontcover)

Estrada Aguilar, M., & Granda. Chamba, K. (2023). *La importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 y 5 años del centro de educación inicial "Carlota Noboa de Durango"*. Universidad Estatal de Bolívar, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/1c17b771-2379-4540-8c27-4a9c0c14dc58/content>

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? el juego de niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones 2005. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Galarza Ramos, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *Ciencia America*. Obtenido de <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356/698>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Editorial . Obtenido de [https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)

Lopez Capcha, K. (2021).

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6623/TESIS%20LOPEZ%20CAPCHA%20KELLY%20ADRIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrión, Huacho , Peru . Obtenido de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6623/TESIS%20LOPEZ%20CAPCHA%20KELLY%20ADRIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Luz Casanova Embajadores. (2024). La importancia del aprendizaje significativo en la educacion infantil . Obtenido de <https://www.luzcasanovaembajadores.es/curso-actual/noticias/la-importancia-del-aprendizaje-significativo-en-educacion-infantil/#:~:text=Un%20aprendizaje%20significativo%20es%20aquel,conocimientos%20anteriores%20que%20ya%20poseen>.

Minerva Torres, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *EDUCERE*, 6(19), 290-291.

Molina, L., Freire, A., & Escobar, M. (2023). Estudio de estrategias didacticas para el logro del aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años. *Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7674](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7674)

Oriol Comas i Coma, M. G. (s.f.). *El juego como estrategia didáctica* (Vol. 44). (2. Grao, Ed.) Editorial Popular . Obtenido de


<https://books.google.es/books?id=BST6QQFtKKwC&lpg=PA9&ots=YFOYsA6oM1&dq=beneficios%20del%20juego%20a%20nivel%20social%20ni%C3%B1os&lr&hl=es&pg=PA3#v=onepage&q&f=false>

- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy*. Sevilla: WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S,L. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/504944455/JUEGO-LUEGO-SOY>
- Peña, S. (2017). Analisis de datos. *Fundacion Universitaria del Área Andina*. Obtenido de <https://digitk.areandina.edu.co/server/api/core/bitstreams/395593be-21f7-4973-ae86-901803adfc29/content>
- Piaget, J. (1956). *Les stades de developpemen intelectual del infant 1956*.
- Ramirez Huaman, P., & Gallardo Huaman, J. (2022). *El juego como estrategia de aprendizaje significativo en niños de 4 años de una institución educativa privada, independencia, 2022. Universidad Cesar Vallejo , Lima, Peru*. Universidad Cesar Vallejo , Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/105369>
- Ramirez Peña, R. G. (2020). *El juego como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E 304 "Divino Niño Jesus", Morropon, Piura, 2020*. Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote , Morropon , Piura . Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/47272>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmerica*, 9. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Red educa.net . (2024). *Red educa.net* .
- Rodriguez Campaña, M. M. (2022). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer la atencion en niños de 4 a 5 años*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito, Ecuador . Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/4975>

- Rodriguez Palermo, L. (2010). *La teoria del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología educativa*. Editorial Octaedro. Obtenido de <https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1SK24VB9Z-24HKH0S-37L0/AUSUBEL.pdf>
- Sanchez Cruz, M. B., & Zavaleta Nolasco, J. (2022). *Juego Libre y Aprendizaje Significativo en niños del Nivel Inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022*. Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Peru. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12759/12971>
- Stella, V. (2006). *Como aprenden los niños*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Como-aprenden-los-ninos.pdf>
- Torres Gomez, E. (2023). *MENTOR Revista de investigación educativa y deportiva*, 2(Especial ). doi:<https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468>
- Vallalodid Nuñez, E. (2020). *El valor del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de 3 años de la institucion educativa integrada N°15109 distrito de Chulucanas Piura 2020*. ULADECH , Piura . Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30774>

## Anexos

### Anexo 1. Carta de recojo de datos



Chimbote, 27 de agosto del 2024

**CARTA N° 0000001434- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA**

**Señor/a:**

**ROSA MARÍA ROSALES PAICO**  
**I.E.I N°517 - SULLANA**


**Presente.-**


A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°517, SULLANA 2024, que involucra la recolección de información/datos en AULA 5 AÑOS, a cargo de KARLY STEFANI BECERRA MORAN, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 75818511, durante el período de 21-08-2024 al 23-09-2024.


La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.


Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

  
**Mgtr. Roxana Torres Guzmán**  
COORD. DE GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN (A)

  
**ROSA MARÍA ROSALES PAICO**  
DIRECTORA  
RECIBIDA 29-08-24



 [www.uladech.edu.pe/](http://www.uladech.edu.pe/)

email: [cooperacion@uladech.edu.pe](mailto:cooperacion@uladech.edu.pe)  
Telf.: (043) 343444 - Cel: 948560463  
Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote, Perú

**Anexo 2. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación.**

I.E.I 517 Sullana

Sullana 29 agosto de 2024

Carta N°00125-2024-I.E.517 Sullana

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación

Ref. Carta N°0000001435-2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: El juego para mejorar el aprendizaje significativo de los niños de 5 años de la I.E.I 517 Sullana 2024 de la Srta. Karly Stefani Becerra moran, que se llevará a cabo desde el 21/08 hasta el 23/09 de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciada.

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar que el juego mejora el aprendizaje significativo en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 517 Sullana, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director(a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.

Rosa María Rosales Paico

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR(A)

FIRMA Y SELLO



Handwritten signature and official stamp of Rosa María Rosales Paico, Directora, dated 29-08-24.

### Anexo 3. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la I.E.I N° 517 Sullana 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b> . Determinar que el juego mejora el aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E.I N° 515 Sullana 2024.</p>	<p>Ho. El juego si ayuda en la mejora del aprendizaje significativo.</p>	<p><b>Variable 1</b> <b>Dimensiones</b> El juego</p> <p><b>Variable 2</b> <b>Dimensiones</b> El aprendizaje significativo</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel de Diseño de investigación:</b> Explicativo, diseño pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 45 niños de 5 años</p> <p><b>Muestra:</b> 25 niños de 5 años</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo</p>
<p><b>Problemas específicos</b> ¿Cuál es el nivel del aprendizaje significativo de los estudiantes? ¿Cómo aplicar el juego para mejorar el aprendizaje significativo? ¿Cuáles son los resultados obtenidos luego de la aplicación del juego? ¿Existe un cambio antes y después de aplicar el juego?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Evaluar mediante un pre test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N° 517. Evaluar mediante un post test el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E.I N° 517 luego de la aplicación del juego. Comparar los resultados del nivel de aprendizaje significativo antes y después de la aplicación del juego en la I.E.I N° 517 Sullana.</p>	<p>H1 El juego no ayuda en la mejora de aprendizajes significativos.</p>		



**Anexo 04.** Instrumento de recolección de información.

N.º	DIMENSIONES/ITEMS	Categoría		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<b>Dimensión 1. Conocimientos previos</b>				
1.	<i>Expresa sus ideas con entusiasmo durante el recojo de conocimientos previos.</i>			
2.	<i>Muestra interés por escuchar las ideas de sus compañeros.</i>			
3.	<i>Comenta y compara sus conocimientos con los de sus compañeros.</i>			
<b>Dimensión 2. Nuevos conocimientos</b>				
1.	<i>Muestra entusiasmo por conocer un nuevo tema.</i>			
2.	<i>Participa realizando preguntas sobre el tema expuesto.</i>			
3.	<i>Muestra atención y concentración durante la presentación del nuevo tema.</i>			
4.	<i>Se esfuerza por adquirir nuevos aprendizajes.</i>			
5.	<i>Es consciente de lo que aprende.</i>			
<b>Dimensión 3. Relación de nuevos conocimientos y conocimientos previos</b>				
1	<i>Es capaz de aplicar lo aprendido en distintas situaciones.</i>			
2.	<i>Presenta mejor retención de los temas aprendidos.</i>			
3.	<i>Relaciona sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos.</i>			
4.	<i>Se muestra entusiasta por expresar los nuevos conocimientos aprendidos.</i>			

**Anexo 05.** Ficha técnica de los instrumentos

**FICHA TÉCNICA**

<b>FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS</b>	
Tipo de instrumento	Lista de cotejo
Denominación del instrumento	Lista de cotejo para evaluar el nivel de aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de la E.I.E 517 Sullana.
Autor	Becerra Morán Karly
Población muestral	25 niños y niñas
Número de ítems	12
Escala de medición	Nominal
Método de muestreo	Probabilístico
Lugar de realización	I.E.I 517 Sullana
Fecha de realización	2024
Programa estadístico	Microsoft excel versión 16.78, volumen 2019

**Baremo:****Instrumento listo de cotejo para evaluar el aprendizaje significativo**

Instrumento	Categoría	Escala
Lista de cotejo	Nunca	0
	a veces	1
	Siempre	2

**Intervalo:**

Instrumento	Categorías	Escala	Descripción
Lista de cotejo	Nunca	0-8	No demuestra desarrollo de aprendizajes significativo.
	A veces	9-16	Demuestra poco desarrollo de aprendizaje significativo.
	Siempre	17-24	Demuestra una buena adquisición de aprendizaje significativo

Puntaje máximo: 24

Puntaje mínimo: 0

## CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO													
	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	TOTAL
NIÑO 1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2
NIÑO 2	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8
NIÑO 3	1	1	1	2	1	0	1	2	1	1	1	2	14
NIÑO 4	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	22
NIÑO 5	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	16
NIÑO 6	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	16
NIÑO 7	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	13
NIÑO 8	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	19
NIÑO 9	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	18
NIÑO 10	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9
NIÑO 11	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	21
NIÑO 12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
NIÑO 13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
NIÑO 14	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	21
NIÑO 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
<b>VARIANZA</b>	0.495238095	0.4952381	0.4952381	0.23809524	0.66666667	0.35238095	0.38095238	0.38095238	0.38095238	0.38095238	0.55238095	0.55238095	40.3288889

<b>a (alfa)</b>	0.94561026
<b>k (numero de items)</b>	12
<b>vi (varianza de items)</b>	5.37142857
<b>vt (varianza total)</b>	40.3288889

Se determinó la confiabilidad del instrumento mediante el Alfa de Cronbach obteniendo como resultado de la prueba piloto un valor de 0.945610264, lo cual demuestra que el instrumento de evaluación tiene un rango alto de confiabilidad. La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al “grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Hernández Sampieri, et al. 2014, p. 200).

Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicará a un grupo de 15 estudiantes de 5 años, y se calculará el coeficiente de confiabilidad a través de la prueba de Alfa de Cronbach.

# Base de datos

ESTUDIANTE	SESION 1	SESION 2	SESION 3	SESION 4	SESION 5	SESION 6	SESION 7	SESION 8	SESION 9	SESION 10	SESION 11	SESION 12	SESION 13	SESION 14	SESION 15
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
<b>NIVEL DE LOGROS</b>	0= 10 1= 14 2= 1	0= 9 1= 13 2= 2	0= 8 1= 15 2= 2	0= 6 1= 16 2= 3	0= 5 1= 16 2= 4	0= 2 1= 17 2= 6	0= 2 1= 15 2= 8	0= 2 1= 8 2= 15	0= 2 1= 14 2= 9	0= 2 1= 15 2= 9	0= 1 1= 13 2= 11	0= 1 1= 12 2= 12	0= 1 1= 9 2= 15	0= 1 1= 6 2= 18	0= 1 1= 5 2= 19

## Validación del instrumento

### CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Linkelly Jaramillo Morán

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo:

Karly Stefani Becerra Morán estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024"

y envío Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.  
Atentamente,

  
Firma

DNI: 75818511  
de Estudiante

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Linkelly Jovzmillb Morán  
N° DNI / CE: 42240295 Edad: 40 años  
Teléfono / celular: 99252388 Email: kely\_1403@hotmail.com

Título profesional: LICENCIADA  
Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_ Doctorado: \_\_\_\_\_  
Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora:  
IE "517" 09 de Octubre.

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:  
EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. N° 517 SULLANA, 2024  
Autor(es):  
Becerra Morán Karly Stefani  
Programa académico:  
Educación Inicial

  
Firma

  
Huella digital

**FICHA DE  
VALIDACIÓN\***

**TÍTULO:** EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024

	Variable 1: El juego	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Dimensión 1:Nivel cognitivo y social	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	
1	Se manifiesta de manera libre y espontánea cuando juega		✓					
2	Recuerda y sigue indicaciones		✓					
3	Completa los circuitos de juego		✓					
4	Relaciona los temas aprendidos y los representa durante el juego		✓					
5	Respeto a los otros niños en el desarrollo del juego		✓					
6	Juega en equipo.		✓					
7	Demuestra interés y motivación por participar.		✓					
8	Disfruta del juego		✓					
	Dimensión 2:Nivel motor y sensorial							
9	Muestra mejor comprensión de los aprendizajes mediante el movimiento		✓					
10	Explora, descubre nuevas sensaciones y aprendizajes		✓					
11	Muestra coordinación motora.		✓					
	<b>Variable 2: Aprendizaje significativo</b>							
	Dimensión 1: Conocimientos previos							
1	Expresa sus ideas		✓					
2	Participa activamente		✓					
3	Comenta con sus compañeros sobre el tema que se está tratando.		✓					
	Dimensión 2: Nuevos conocimientos							




4	Propone nuevas ideas o conceptos	✓						
5	Realiza preguntas	✓						
6	Capta la información presentada.	✓						
7	Relaciona sus conocimientos previos con los presentados.	✓						
8	Se emociona al conocer un nuevo tema.	✓						
Dimensión 3: Relación de nuevos conocimientos y conocimientos previos								
9	Expone sus ideas	✓						
10	Expresa sus conocimientos	✓						
11	Completa sus actividades adecuadamente y en el tiempo esperado.	✓						
12	Representa lo aprendido	✓						

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....  
 .....Opinión de  
 experto:                   Aplicable ( X )   Aplicable después de modificar (   )   No aplicable (   )

Nombres y Apellidos de experto: Dr/ Mg Rinkelly Jaramollo Moran                   DNI 42290295

Firma 



Ficha de Identificación del Experto

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

Nombres y Apellidos: MARILÚ GIRÓN VIERA  
N° DNI/CE: 03658375 Edad: 52  
Teléfono/celular: 944698959 Email: marilu\_04\_2@hotmail.com


---


Título profesional: EDUCACIÓN INICIAL  
Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_ Doctorado: \_\_\_\_\_ LICENCIADA  
Especialidad: EDUCACION INICIAL  
Institución que labora: I.E.I N° 517 "9 DE OCTUBRE"

---

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis  
Título: EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024  
Autor(es): Becerra Morán Karly Stefani  
Programa académico: Educación Inicial

---

  
Lic. Marilú Girón Viera  
CPPe 2103658375  
DOCENTE<sup>na</sup>

  
Huella digital

## CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Lic. Marilú Girón Uicra.....

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Karly Stefani Becerra Morán estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024"

y envío Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted. Atentamente,

  
-----  
Lic. Marilú Girón Uicra  
CPPe 21076  
Firma

DNI: 75818511

de Estudiante

FICHA DE  
VALIDACIÓN\*

TÍTULO: EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024

Variable 1: El juego		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Nivel cognitivo y social		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Expresa lo aprendido mediante el juego.	X		X		X		
2	Recuerda y sigue indicaciones	X		X		X		
3	Completa los circuitos de juego con facilidad	X		X		X		
4	Relaciona los temas aprendidos y los representa durante el juego	X		X		X		
5	Brinda indicaciones en base a su conocimiento.	X		X		X		
6	Juega en equipo.	X		X		X		
7	Demuestra interés y motivación por participar.	X		X		X		
8	Disfruta del juego	X		X		X		
Dimensión 2: Nivel motor y sensorial								
9	Muestra mejor comprensión de los aprendizajes mediante el movimiento.	X		X		X		
10	Explora, descubre nuevas sensaciones y aprendizajes.	X		X		X		
11	Muestra coordinación motora.	X		X		X		
<b>Variable 2: Aprendizaje significativo</b>								
Dimensión 1: Conocimientos previos								
1	Expresa sus ideas	X		X		X		
2	Participa activamente	X		X		X		

3	Comenta con sus compañeros sobre el tema que se está tratando.	X		X		X		
Dimensión 2: Nuevos conocimientos								
4	Propone nuevas ideas o conceptos	X		X		X		
5	Realiza preguntas	X		X		X		
6	Capta la información presentada.	X		X		X		
7	Relaciona sus conocimientos previos con los presentados.	X		X		X		
8	Se emociona al conocer un nuevo tema.	X		X		X		
Dimensión 3: Relación de nuevos conocimientos y conocimientos previos								
9	Expone sus ideas	X		X		X		
10	Expresa sus conocimientos	X		X		X		
11	Completa sus actividades adecuadamente y en el tiempo esperado.	X		X		X		
12	Representa lo aprendido	X		X		X		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto:      Aplicable ( X )      Aplicable después de modificar (      )      No aplicable (      )

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Lic. Marilú Girón Viera      DNI 03658375

  
Lic. Marilú Girón Viera  
 CPPe 2103658375  
 DOCENTE

Firma



3

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: *Amelia Quispe Cruz.*

N° DNI / CE: *02653156*

Edad: *58*

Teléfono / celular: *968199041*

Email: *ameliaq9@gmail.com*

Título profesional:

Grado académico: Maestría

Doctorado:

Especialidad:

*Magister en Educación con mención en docencia y gestión educativa*

Institución que labora:

*Unidad de Gestión Educativa Local de Sullana*

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

*EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024*

Autor(es):

*Becerra Morán Karly Stefani*

Programa académico:

Educación Inicial

GOBIERNO REGIONAL PIURA  
REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SULLANA  
*Amelia Quispe Cruz*  
Mg. *Amelia Quispe Cruz*  
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN TÉCNICO-PRODUCTIVA  
FIRMES



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Mg. Amelia Quispe Cruz.....

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo:

Karly Stefani Becerra Morán estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024"

y envío Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.  
Atentamente,



Firma

DNI: 75818511

de Estudiant

**FICHA DE  
VALIDACIÓN\***

**TÍTULO:** EL JUEGO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 517 SULLANA, 2024

<b>Variable 1: El juego</b>		<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
	Dimensión 1:Nivel cognitivo y social	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
1	Participa activamente en los juegos propuestos	X		X		X		
2	Comprende y cumple con las instrucciones del juego.	X		X		X		
3	Crea o aporta nuevas ideas para el desarrollo del juego.	X		X		X		
4	Relaciona los temas aprendidos y los representa durante el juego.	X		X		X		
5	Utiliza estrategias comunicativas para interactuar con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
6	Juega y se integra en equipos sin dificultad.	X		X		X		
7	Disfruta y muestra entusiasmo durante el juego.	X		X		X		
8	Muestra mejor comprensión de los temas presentados mediante el juego.	X		X		X		
<b>Dimensión 2:Nivel motor y sensorial</b>								
9	Explora, descubre nuevas sensaciones y aprendizajes	X		X		X		
10	Demuestra habilidades motoras gruesas (correr, saltar, reptar, etc)	X		X		X		
11	Se manifiesta de manera libre y espontánea cuando juega.	X		X		X		
<b>Variable 2: Aprendizaje significativo</b>								
<b>Dimensión 1: Conocimientos previos</b>								
1	Expresa sus ideas con entusiasmo durante el recojo de conocimientos	X		X		X		



	previos.						
2	Muestra interés por escuchar las ideas de sus compañeros.	X		X		X	
3	Comenta y compara sus conocimientos con los de sus compañeros.	X		X		X	
Dimensión 2: Nuevos conocimientos							
4	Muestra entusiasmo por conocer un nuevo tema.	X		X		X	
5	Participa realizando preguntas sobre el tema expuesto.	X		X		X	
6	Muestra atención y concentración durante la presentación del nuevo tema.	X		X		X	
7	Se esfuerza por adquirir nuevos aprendizajes.	X		X		X	
8	Es consciente de lo que aprende.	X		X		X	
Dimensión 3: Relación de nuevos conocimientos y conocimientos previos							
9	Es capaz de aplicar lo aprendido en distintas situaciones.	X		X		X	
10	Presenta mejor retención de los temas aprendidos.	X		X		X	
11	Relaciona sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos.	X		X		X	
12	Se muestra entusiasta por expresar los nuevos conocimientos aprendidos.	X		X		X	

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de  
 experto:                   Aplicable ( X )   Aplicable después de modificar (    )   No aplicable (    )

Nombre y Apellidos de experto: Dr / Mg. Amelia Quispe Cruz                   DNI 02653156

GOBIERNO REGIONAL PIURA  
 SECTOR REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA  
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SULLANA

Firma

Mg. Amelia Quispe Cruz  
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN TÉCNICO-PRODUCTIVA



## **Anexo 04 Formato de Consentimiento informado u otros**

### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN.**

Título del estudio: EL JUEGO COMO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°517 SULLANA, 2024.

Investigador (a): Becerra Moran Karly Stefani

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: EL JUEGO COMO PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N°517 SULLANA, 2024.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

La presente investigación busca ayudar a los estudiantes a desarrollar sus aprendizajes a través del juego como estrategia de aprendizaje. Ya que es de gran importancia utilizar diversas técnicas que permitan al docente conocer las diversas necesidades educativas de los estudiantes.

#### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Pre Test
2. Aplicación de sesiones
3. Post Test

#### **Riesgos:**

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

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

#### **Beneficios:**

Desarrollo de aprendizajes en los estudiantes a través de la estrategia del juego.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 996746760

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Firma  
Participante**

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos:**

**Investigador**

---

**Fecha y Hora**