

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE
INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA REGIÓN
CALLAO 2024**



PRESENTADO POR
MIRTHA YVONNE OSHIRO MARTINEZ
DORSI MATILDE VILLALTA ROMERO

ASESOR
EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA

TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL

LIMA, PERÚ
2024



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA
REGIÓN CALLAO 2024**

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

PRESENTADO POR:

MIRTHA YVONNE OSHIRO MARTINEZ

DORSI MATILDE VILLALTA ROMERO

ASESOR:

DR. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA

LIMA, PERÚ

2024

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA
REGIÓN CALLAO 2024**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Alejandra Dulvina Romero Díaz

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Lindomira Castro Llaja

Mg. Philip Ernesto Suárez Rodríguez

DEDICATORIA

"Dedico este trabajo a Dios, quien ha sido mi roca y mi fortaleza durante todo el proceso de investigación y redacción de esta tesis. Su amor incondicional, su guía y su gracia han sido mi fuente de inspiración en cada paso del camino. Que este trabajo sea un testimonio de mi fe y de mi compromiso de honrarle en todo lo que hago."

Dedico este logro a mis hijos, Brendaly, Alexandra y Renato; que son mi mayor motivación y razón para perseverar en este camino académico. Que este trabajo sea un testimonio de mi compromiso con su futuro.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero expresar mi eterno agradecimiento a mi amado hijo Álvaro, cuya presencia y amor han sido mi mayor motivación para seguir adelante. A mis queridos hermanos Norma y Hugo, les agradezco por su constante apoyo, sus palabras de aliento y su presencia inquebrantable durante los momentos más difíciles. También quiero dedicar unas palabras de agradecimiento a mi amiga jazmín, cuya amistad sincera, ánimo constante y ayuda ha sido un regalo de Dios para vida.

Con infinita gratitud dedico este trabajo a Dios, fuente de inspiración, sabiduría y fortaleza, a mi amada Madre cuya inquebrantable fe y apoyo incondicional han sido mi mayor inspiración en este camino al conocimiento.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS.....	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	9
1.1. Antecedentes de la Investigación	9
1.2. Bases Teóricas	13
1.3. Definición de Términos Básicos.....	32
CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES.....	31
2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas	31
2.2. Variables y Definición Operacional	31
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1. Diseño Metodológico	36
3.2. Diseño Muestral.....	36
3.3. Técnicas de Recolección de Datos.....	37
3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información.....	38
3.5. Aspectos Éticos	39
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	40
4.1. Resultados.....	40
4.2. Análisis de Normalidad	49

4.3. Resultados Inferenciales.....	50
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	55
CONCLUSIONES	58
RECOMENDACIONES	60
FUENTES DE INFORMACIÓN	62
ANEXOS	70

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables – Estrategias Lúdicas	32
Tabla 2 Operacionalización de Variables – Aprendizaje Significativo.....	33
Tabla 3 Población	37
Tabla 4 Variable Estrategias Lúdicas.....	40
Tabla 5 Dimensión Habilidades Cognitivas y Creativas en el Juego	41
Tabla 6 Dimensión Competencias Sociales y Comunicativas	43
Tabla 7 Dimensión Habilidades Motoras y Vitalidad	44
Tabla 8 Variable Aprendizaje Significativo.....	45
Tabla 9 Dimensión Competencia Cognitiva y Comunicativa.....	46
Tabla 10 Dimensión Desarrollo Socioemocional	47
Tabla 11 Dimensión Competencia en Aplicación y Manejo de Recursos	48
Tabla 12 Prueba de Normalidad	49
Tabla 13 Estrategias Lúdicas y Aprendizaje Significativo	50
Tabla 14 Estrategias Lúdicas y Competencias Cognitiva y Comunicativa.....	52
Tabla 15 Estrategias Lúdicas y Desarrollo Socioemocional	53
Tabla 16 Estrategias Lúdicas y Competencias en Aplicación y Manejo de Recursos	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Variable Estrategias Lúdicas	40
Figura 2 Dimensión Habilidades Cognitivas y Creativas en el Juego.....	42
Figura 3 Dimensión Competencias Sociales y Comunicativas.....	43
Figura 4 Dimensión Habilidades Motoras y Vitalidad	44
Figura 5 Variable Aprendizaje Significativo	45
Figura 6 Dimensión Competencia Cognitiva y Comunicativa	46
Figura 7 Dimensión Desarrollo Socioemocional	47
Figura 8 Dimensión Competencia en Aplicación y Manejo de Recursos.....	48

RESUMEN

El objetivo de la tesis fue determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de inicial de una institución pública de la Región Callao. La investigación fue cuantitativa, de nivel descriptivo correlacional no transversal, con una población de 24 estudiantes de 5 años del nivel inicial, de la institución pública de la región Callao. Se obtuvo como resultado que al identificar áreas donde las estrategias lúdicas no se utilizaban de manera óptima, los educadores y responsables de políticas pudieron implementar medidas para promover su uso más amplio y efectivo, lo que potencialmente beneficiaría el aprendizaje y bienestar de los estudiantes en general. Se concluyó que el coeficiente de correlación de Spearman, ρ , fue 0.842, indicando una fuerte correlación positiva entre las dos variables. El valor de significancia (bilateral) fue 0.000, lo cual es menor que el umbral típico de 0.05, sugiriendo que la correlación fue estadísticamente significativa. Esto implicó que las estrategias lúdicas estuvieron positivamente relacionadas con el aprendizaje significativo en los estudiantes, es decir, a mayor uso de estrategias lúdicas, mayor fue el aprendizaje significativo observado.

Palabras clave: Estrategia lúdica; Aprendizaje significativo; Habilidades cognitivas; Creativas en el juego.

ABSTRACT

The objective of the thesis was to determine the relationship between playful strategies and meaningful learning in kindergarten students at a public institution in the Callao Region. The research was quantitative, of a descriptive correlational non-cross-sectional level, with a population of 24 five-year-old students from the kindergarten level of the public institution in the Callao region. It was found that by identifying areas where playful strategies were not optimally used, educators and policymakers were able to implement measures to promote their broader and more effective use, potentially benefiting the learning and well-being of students in general. It was concluded that the Spearman correlation coefficient, ρ , was 0.842, indicating a strong positive correlation between the two variables. The significance value (two-tailed) was 0.000, which is less than the typical threshold of 0.05, suggesting that the correlation was statistically significant. This implied that playful strategies were positively related to meaningful learning in the students, that is, the greater the use of playful strategies, the greater the meaningful learning observed.

Keywords: Playful strategy; Meaningful learning; Cognitive skills; Creativity in play.

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU RELACIÓN
CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO E
N ESTUDIANTES DE INICIAL DE UNA**

AUTOR

**MIRTHA OSHIRO MARTINEZ DORSI MA
TILDE VILLALTA ROMERO**

RECuento DE PALABRAS

15378 Words

RECuento DE CARACTERES

91391 Characters

RECuento DE PÁGINAS

102 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

861.1KB

FECHA DE ENTREGA

May 29, 2024 3:25 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 29, 2024 3:27 AM GMT-5

● **19% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 19% Base de datos de Internet
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de trabajos entregados
- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Fuentes excluidas manualmente



DECLARACIÓN JURADA

Nosotras, Mirtha Yvonne Oshiro Martínez y Dorsi Matilde Villalta Romero, estudiantes del instituto para la Calidad de la Educación USMP de la Universidad de San Martín de Porres DECLARAMOS BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado "Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública región Callao 2024":

1. Son de nuestra autoría
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumimos las consecuencias y las sanciones a que diéran lugar, sometiéndome a las autoridades pertinentes.

Lima, 29 de mayo de 2024

MIRTHA YVONNE OSHIRO MARTINEZ
DNI: 07461001

DORSI MATILDE VILLALTA ROMERO
DNI:

INTRODUCCIÓN

A nivel internacional, el Banco Mundial (2021) reportó que, desde una perspectiva global, se enfrentaba a una crisis de aprendizaje, con estudiantes que, a pesar de asistir a clases, no adquirían las habilidades básicas necesarias en áreas fundamentales como lectura, escritura, matemáticas y ciencia. Esto se debía a una variedad de factores que incluían la calidad de la enseñanza, la infraestructura escolar y los recursos educativos disponibles, entre otros. Estas habilidades eran fundamentales para acceder a oportunidades educativas, laborales y sociales, y su ausencia podía prolongar el ciclo de pobreza y desigualdad.

Para abordar esta crisis de aprendizaje, se necesitaban medidas a nivel local, nacional e internacional que incluyeran mejoras en la calidad de la educación, la capacitación docente, la inversión en la infraestructura escolar, el acceso equitativo a recursos educativos y la promoción de políticas inclusivas y orientadas al desarrollo de habilidades relevantes para el siglo XXI.

A nivel latinoamericano, se aplicaban los juegos ya que estos desarrollaban el lenguaje, despertaban el ingenio, cultivaban el espíritu de observación, fortalecían la voluntad y desarrollaban la paciencia perfecta.

También promovían la agudeza visual y táctil, así como el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual de los niños (Esteva, 2019).

Las estrategias de aprendizaje, por otro lado, son mecanismos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los que, en respuesta a intervenciones educativas, los estudiantes seleccionan y recuperan los conocimientos necesarios para alcanzar una meta determinada de manera colaborativa (Monereo, et. al., 2018).

En el Perú, un país culturalmente diverso, no se aprovechan adecuadamente los recursos en el campo pedagógico, evidenciándose un alto desconocimiento de nuevas estrategias debido a la falta de comunicación e implementación. El juego libre y el guiado son dos tipos distintos de aprendizaje basados en el juego: el primero está dirigido por el niño y su motivación es interna, mientras que el segundo es guiado por el adulto y orientado a un objetivo específico del aprendizaje. Aunque el juego es un derecho legítimo en la infancia y uno de los caminos más naturales para la exploración y el aprendizaje (Valle, et. al., 2019), su incorporación efectiva en la educación aún enfrenta desafíos.

El nuevo currículo nacional busca incorporar el juego en la educación a nivel primario. Por ello, la exministra de Educación, Flor Pablo, abogó por priorizar las actividades de ocio en la formación académica de los niños en edad preescolar (Arroyo & Pichon, 2020). Todo ello permite reflejar los métodos de enseñanza tradicionales habitualmente utilizados en los centros educativos, ya que se supone que el aprendizaje se produce al tratarse de juegos y dinámicas. Es importante utilizar las actividades de ocio como parte del aprendizaje. Estas

constituyen la base del desarrollo integral de los estudiantes, porque les permiten adquirir conocimientos, despertar intereses menores y completar sus programas académicos de manera efectiva (Aldea, 2020).

Mediante la Resolución Ministerial N° 186-2022-MINEDU (2022), se aprobó el documento normativo denominado “Disposiciones para la prestación del servicio educativo durante el año escolar 2022 en instituciones y programas de la Educación Básica”, ubicados en zonas urbanas y rurales. En el numeral 6.3, que desarrolla el bienestar socioemocional de los estudiantes, se establece que la institución educativa cumple un rol fundamental que contribuye a la formación integral y al bienestar de los estudiantes a través del acompañamiento socioafectivo y cognitivo.

Hoy en día, el juego desempeña un papel muy importante, ya que brinda diversión a los niños y promueve el desarrollo del aprendizaje en el aula. En una institución pública de la Región Callao, los niños están aprendiendo varias habilidades sociales. Las actividades de ocio son más beneficiosas cuando el aprendizaje es un tema nuevo para la escuela. Las investigaciones muestran que, a través de estas actividades, los estudiantes mejoran su rendimiento académico, promueven el aprendizaje y el desarrollo, amplían su autonomía para aprender de forma independiente y mejoran sus habilidades organizativas y de toma de decisiones.

Por lo expuesto anteriormente se formuló el problema general de la siguiente manera:

¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao?

Además, se presentó la siguiente lista de problemas específicos:

- ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao?
- ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el Desarrollo socioemocional en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao?
- ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y las Competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao?

Se planteó como objetivo general:

Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao

Además, se presentó la siguiente lista de objetivos específicos:

- Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y su Relación con la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao.

- Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y su relación con el Desarrollo socioemocional en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao.
- Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la Competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de inicial de una institución Pública de la Región Callao.

La investigación se justificó por el potencial que tienen las estrategias lúdicas para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el material de aprendizaje. Existen evidencias que respaldan que el aprendizaje basado en el juego y las actividades lúdicas pueden mejorar la retención de la información, la comprensión de conceptos y el desarrollo de habilidades críticas de pensamiento. Estos resultados no solo tienen valor teórico, enriqueciendo la discusión de conocimientos existentes, sino que también son relevantes a nivel social al estimular el interés de futuros investigadores y servir de base para investigaciones posteriores. En un contexto educativo que busca la innovación y la adaptabilidad, las estrategias lúdicas representan un área prometedora para el desarrollo de nuevos métodos y herramientas pedagógicas.

La investigación propuso el uso de estrategias lúdicas como una estrategia de enseñanza en niños de 5 años del nivel inicial. Los datos obtenidos fueron cruciales para la gestión escolar y su personal, permitiéndoles tomar decisiones informadas a corto, mediano y largo plazo y contribuir en la resolución de desafíos educativos. Además, buscó explorar estrategias motivacionales

basadas en la educación artística y proporcionar orientación adecuada a los estudiantes, beneficiando a toda la comunidad educativa, incluidos docentes, estudiantes y padres de familia. Las estrategias lúdicas son esenciales para promover el desarrollo integral del niño, aumentar la motivación y el compromiso, facilitar un aprendizaje significativo, desarrollar habilidades sociales, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, y garantizar la inclusión y accesibilidad para todos los estudiantes, incluso aquellos con necesidades educativas especiales.

La pandemia de COVID-19 evidenció la necesidad de métodos de enseñanza flexibles y atractivos. Investigar las estrategias lúdicas en este contexto puede ofrecer soluciones para mantener el compromiso y la continuidad del aprendizaje en tiempos de incertidumbre. Este estudio representó un precedente importante para la comunidad educativa y sugiere nuevas direcciones para investigaciones futuras.

La viabilidad de esta investigación se evaluó considerando varios factores:

Acceso a recursos: si existía acceso a los recursos necesarios, como literatura académica y herramientas tecnológicas, para el desarrollo de estrategias lúdicas, así como el apoyo institucional y el respaldo de profesores y alumnos del aula. Además, se consideró el uso de elementos de juego para involucrar a los estudiantes, motivarlos a la acción y promover el aprendizaje y la resolución de problemas durante las clases, lo que estimularía su motivación.

Disponibilidad de participantes: Se consideró la capacidad para trabajar con estudiantes, educadores y expertos en el campo de la educación.

Tiempo y plazo: Se evaluó el tiempo disponible para llevar a cabo una investigación adecuada.

Soporte metodológico: Se verificó si el diseño de la investigación era apropiado, ya que era fundamental para la recolección de datos válidos y la elaboración de un plan de datos coherente.

Sobre las limitaciones de la investigación sobre estrategias lúdicas en el aprendizaje, se encontraron varias restricciones que era importante reconocer y abordar en la medida de lo posible. La investigación tuvo una duración entre el 4 de abril y el 30 de abril del 2024 y se llevó a cabo en una institución pública de la Región Callao. La disponibilidad limitada de tiempo y otros recursos pudo haber restringido la escala de la investigación, así como el diseño y la profundidad del análisis. Además, existieron factores externos, como los cambios en el currículo escolar, dictados por el Ministerio de Educación. Para mitigar estas limitaciones, se requirió una buena planificación, considerando el currículo escolar del año 2024, así como los permisos y accesos al centro educativo sin afectar el horario escolar. El propósito del presente trabajo fue aportar, más que imponer, estrategias lúdicas para el aprendizaje.

A continuación, se describen los capítulos que participaron en la investigación:

En la introducción se describió la situación problemática, el problema principal, el objetivo general, la hipótesis principal, la importancia del estudio, las limitaciones que tuvo el estudio y de qué manera afectaron el dominio de validez y el alcance de los resultados.

En el Capítulo I se mencionaron los antecedentes y se describieron las teorías de las variables.

En el Capítulo II se mencionó la hipótesis y las variables del estudio.

En el Capítulo III se realizó la metodología del trabajo.

En el Capítulo IV se desarrolló el trabajo de campo aplicado para obtener respuesta al problema planteado.

En el Capítulo V se desarrolló la discusión, contrastando los resultados con los antecedentes elegidos.

Finalmente, se realizaron las conclusiones, recomendaciones y se proporcionaron las fuentes de información.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

1.1.1. Antecedentes Nacionales

Según Justiniano (2023), el objetivo fue investigar la relación entre las actividades lingüísticas de los niños pequeños y el aprendizaje significativo en los centros educativos de Tumbes en el año 2022. El estudio se llevó a cabo mediante un diseño transversal no experimental. Se evaluaron ochenta y cuatro estudiantes de 3 a 5 años de instituciones educativas. La recopilación de datos se realizó utilizando las herramientas de evaluación dirigidas a la población descritas anteriormente. Los resultados se determinaron utilizando el coeficiente de correlación de Spearman. Se obtuvo una correlación directa, moderadamente positiva y altamente significativa ($r = 0,486^{**}$). Se concluyó que existía una relación directa, moderadamente positiva y muy significativa entre las actividades de ocio y el aprendizaje significativo en los niños pequeños.

Para Meléndez (2019), el objetivo fue determinar la asociación entre los 8 juegos espontáneos y el progreso del aprendizaje en los estudiantes. La metodología aplicada fue de tipo descriptivo – correlacional, con una muestra de

25 niños de 5 años, utilizando la técnica de observación y el instrumento de la ficha de observación. Los resultados mostraron que el juego espontáneo predominante en el logro de los aprendizajes en los niños de 5 años fue el juego asociativo, con un 52%. Se concluyó que los juegos espontáneos y el logro del aprendizaje no eran independientes y estaban asociados; además, se destacó que el juego espontáneo predominaba, ya que permitía que el niño desarrollara diferentes habilidades sociales que estimulaban su lenguaje.

Según Ríos (2019), el objetivo fue investigar cómo la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de escuelas primarias (No 22460-Pisco, 2018). Al tratarse de un estudio aplicado con un diseño preexperimental, se llevó a cabo el estudio en una muestra de 25 niños de 3 años. Se utilizó una lista de verificación para la recolección de datos. Los resultados mostraron que el uso de estrategias lúdicas mejoró el desarrollo psicomotor de los niños. En la muestra, los niños mostraron una mejora de 7,36 puntos en el desarrollo psicomotor.

Pérez & Tito (2020), tuvieron como objetivo proponer un programa de actividades de ocio para mejorar el nivel de aprendizaje de conceptos de medición en niños de 4 años. Para lograr este objetivo, se utilizó una metodología cuantitativa con un diseño de investigación no experimental. Se basó en una muestra de 19 niños mediante cuestionarios y fichas de observación. De igual forma, el programa demostró ser relevante porque se fundamenta en las características e intereses de la población objetivo. Se concluye que un programa de actividades de ocio para mejorar el aprendizaje de conceptos de medición en niños de 4 años es relevante, eficiente y confiable luego de

considerar los tres puntos mencionados anteriormente, lo que lo convierte en un programa efectivo en esta realidad.

Minda & Rodríguez (2022), tuvieron como objetivo crear una guía de actividades lúdicas motoras que estimularan la imagen corporal en niños de 3 a 4 años del Departamento de Educación de Sant-Benildo-La-Salle. La metodología elegida fue observar y estudiar a un grupo integrado por un funcionario, tres docentes del turno matutino del colegio y 40 estudiantes en paralelo con sus respectivos representantes legales. Los resultados mostraron que el 65% de los padres creía que el juego motor debería reforzarse, y el 78,1% creía que era importante, ya que incluso los niños pequeños podían participar en juegos motores. El juego motor es importante porque ayuda a los niños a madurar sus esquemas corporales y adquirir habilidades, fomentando la sociabilidad, permitiéndoles explorar el mundo que les rodea y contribuyendo a su desarrollo socioemocional.

1.1.2. Antecedentes Internacionales

Medina & Peña (2021), tuvieron como objetivo revelar la relación entre el importante aprendizaje basado en el juego de los niños en los centros educativos. La metodología utilizada fue cualitativa, descriptiva e interpretativa. Como resultado, el 75% de los niños aprendió más a través de los juegos y el 25% restante eligió la educación tradicional. La relevancia del juego en el proceso educativo revela por qué los niños pequeños pueden adquirir aprendizajes importantes, los cuales se adquieren a través del trabajo en pareja, la diversión, la imaginación y el respeto al ritmo de trabajo.

Canales, et. al., (2020), tuvieron como objetivo analizar las actividades de ocio y aprendizaje significativo de niñas y niños. El paradigma utilizado fue cualitativo. Como resultado, los menores pudieron adquirir contenidos de aprendizaje significativos a través de la adquisición de hábitos y actividades motivacionales sugeridas de manera lúdica. Se concluyó que las actividades de ocio son importantes como herramientas educativas para lograr un aprendizaje significativo.

Arcos (2019), llevó a cabo la aplicación de un programa basado en estrategias lúdicas para comprobar sus efectos en la mejora de la atención dispersa en una muestra de 92 estudiantes. Para ello, desarrolló un estudio con diseño cuasi experimental, descriptivo y correlacional mediante la aplicación de pretest y post test. Llegó a la conclusión de que, después de haber aplicado el programa de estrategias lúdicas, se evidenciaron mejoras significativas en los estudiantes, disminuyendo los niveles de atención dispersa y con un mejor manejo en las formas de aprendizaje, así como en la comprensión y desarrollo de las actividades escolares.

Ortiz (2019), tuvo como propósito fundamental desarrollar la expresión oral a partir del desarrollo de distintas actividades lúdicas, de forma creativa y divertida. La metodología adoptada en dicha investigación fue del tipo explicativo y el diseño elegido (preexperimental). Uno de los instrumentos empleados fue el Cuestionario con ocho preguntas. La muestra estaba conformada por 15 estudiantes. En los resultados, a partir del pre test se logró identificar el nivel de socialización con el que contaban los niños. Se observó que la mayor parte de los niños y niñas no se integraban ni socializaban con otros niños de su edad,

puesto que solo un 44% de los niños se integraban tímidamente a determinado grupo y el porcentaje restante solo atinaba a jugar e interactuar con su madre o lo hacía solo. Se concluye que la implementación del programa de actividades lúdicas logró el desarrollo de esta área, logrando conversar e interactuar rápidamente, perdiendo la timidez y jugando sin ningún problema con los demás niños.

Yagual (2019), tuvo como propósito determinar la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. En cuanto a las metodologías utilizadas, se optó por observaciones, cuestionarios semiestructurados, encuestas y entrevistas. El público objetivo fue 73 personas, entre ellas 35 tutores legales, 35 alumnos de 4 y 5 años, 2 profesores y 1 miembro de la junta directiva. Como resultado, el 100% de la población que participó en la encuesta "Conocimientos sobre estrategias de ocio", el 86% no sabía nada sobre estrategias de ocio, el 11% de los encuestados solo escuchó ocasionalmente sobre estrategias de ocio y el 3% nunca resultó que he oído hablar de estrategias de ocio. nunca lo oí. Un tema lúdico de estrategia. Se concluye que las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de habilidades sociales y el proceso de enseñanza de los docentes.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Estrategias Lúdicas

Los juegos y las actividades de ocio están presentes en la vida diaria, formando parte de nuestro desarrollo desde el nacimiento. En el ámbito

educativo, es crucial que los docentes fomenten la innovación y la creatividad durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto nos lleva a considerar nuevas estructuras de diseño de políticas. La lúdica se presenta como una opción propuesta en este estudio para promover diversas habilidades en el aprendizaje y en los entornos escolares, potenciando así el aprendizaje teórico y promoviendo el desarrollo de los estudiantes.

Por otra parte, según Díaz & Hernández (2003) como se citó en Alva (2019), el juego se describe como un instrumento que los educadores aplican de manera estratégica y adaptable para fomentar un rendimiento educativo favorable. En otras palabras, estos constituyen medios y herramientas para respaldar el progreso educativo de los alumnos.

Según Chi-Cauich (2018), el término "lúdica" proviene de los conceptos de diversión y juegos, y su concepto implica la combinación de actividades que despiertan interés por aprender. Por su parte, Torres (2020) enfatiza que los juegos son una excelente estrategia que permite a los docentes utilizar su creatividad e imaginación para avanzar en sus lecciones, adaptándolos a las necesidades, intereses, ritmos y edades de los niños, así como a los entornos educativos. Las estrategias lúdicas ayudan a los niños a abordar actividades matemáticas que inicialmente podrían parecer aburridas, pero gracias a un entorno dinámico y motivador, mejoran sus habilidades sociales a través de interacciones lúdicas con sus compañeros.

Para Motta (2019), el juego es innato en los niños y siempre ha existido, incluso antes de que los profesores imaginaran que podría utilizarse como

herramienta educativa. Las estrategias lúdicas crean espacios y tiempos lúdicos, propiciando interacciones y situaciones de juego. Es relevante destacar que los juegos proporcionan satisfacción personal a través de la interacción con los demás, por lo que deben adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, independientemente de su edad, y pueden aplicarse en diferentes niveles educativos tanto en sentido lúdico como educativo. En este sentido, los educadores de la primera infancia deben desarrollar actividades lúdicas como estrategias educativas y responder de manera satisfactoria a la educación inclusiva de los niños.

El juego, por otro lado, es un momento en el que se experimentan y expresan sentimientos, deseos, intereses y necesidades, contribuyendo a la formación de nuestra futura personalidad. Es por eso por lo que el juego es tan importante, ya que permite expresar aspectos que pueden ser difíciles de manifestar en la vida real, ofreciendo un momento de libertad sin presiones. Asimismo, jugar no solo es entretenimiento para los niños, sino que también genera diversas emociones y situaciones de vida, permitiendo aprender y reflexionar sobre la realidad y las aspiraciones futuras.

1.2.1.1. Fundamentación de Estrategias Lúdicas

Las estrategias pedagógicas conforman los entornos curriculares donde se desarrollan las actividades formativas y la interacción en el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo la adquisición de conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del ámbito de formación.

Por su parte, las estrategias lúdicas crean un ambiente mágico y confortable que evoca emoción y alegría. Según Beltrán (2020), el componente principal del aprendizaje a través del juego es precisamente el juego, con el objetivo de involucrar, motivar e incentivar a los estudiantes durante la lección, razón por la cual se aplica ampliamente en todos los niveles educativos.

En cuanto a las estrategias de aprendizaje, estas consisten en secuencias de procedimientos o planes dirigidos a alcanzar metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se conocen como tácticas de aprendizaje. Según Beltrán (2002), las estrategias representan procedimientos de nivel superior que engloban diversas tácticas o técnicas de aprendizaje. Las definiciones anteriores resaltan dos aspectos importantes al establecer el concepto de estrategia. Primero, se refieren a actividades u operaciones mentales realizadas por el estudiante para mejorar su aprendizaje. Segundo, las estrategias son intencionales o propositivas, implicando un plan de acción (Cano & Justicia, 1993). Dichas estrategias consisten en una secuencia de actividades, son controladas por el sujeto que aprende y, en general, son deliberadas y planificadas por el propio estudiante (Garner, 1988).

1.2.1.1.1 El Juego como Estrategia Educativa

Proporcionar estrategias de actividades de ocio es importante para que los niños absorban el contenido. Porque es la única manera de llamar la atención del niño y cambiar comportamientos no deseados. El uso del juego como estrategia de aprendizaje estimula el interés de los niños a través de la diversión y el entretenimiento, asegurando que el aprendizaje esté arraigado en la mente

de los niños y sea significativo. Si eres niño el juego es algo que te interesa y, a través del fomento de valores y la preparación integral, fomentar en el aula juegos libres y dirigidos donde se aprenda a respetar las normas debe utilizarse como estrategia. Crear contactos sociales acordes a la situación y permitir el desarrollo integral (físico, mental, emocional, social, cognitivo, motor).

1.2.1.1.2 El Juego como Estrategia de Aprendizaje

El juego no solo proporciona diversión a los niños, sino que también desempeña un papel fundamental en su interacción con la realidad y en la comprensión de su entorno. Funciona como un puente que conecta el mundo real con sus experiencias personales, permitiéndoles explorar, experimentar y procesar información de manera significativa. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de simular situaciones cotidianas, resolver problemas y desarrollar habilidades sociales y cognitivas mientras interactúan de manera lúdica con su entorno. En resumen, el juego va más allá de la simple diversión; es una herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo infantil. Además, no se limita únicamente a los niños, ya que los adultos también pueden participar en él, convirtiéndolo así en un pasatiempo gratificante.

Según Soto et al. (2019), el juego representa la vocación natural de los niños y un pasatiempo para los adultos, además de ser un medio de aprendizaje arraigado en la sociedad. El aprendizaje a través del juego simplifica el proceso tanto para niños como para adultos, ya que todo adquiere significado y resulta más fácil y divertido de recordar en el futuro. Cada experiencia lúdica se convierte en un recuerdo que se conecta con la vida actual, evocando letras,

números y episodios que forman parte de la identidad de cada individuo. Sin embargo, a pesar de los beneficios evidentes, tanto profesores como padres a menudo subestiman el valor del juego como herramienta educativa, considerándolo una pérdida de tiempo.

1.2.1.1.3 El Juego y su Relación con el Aprendizaje

Las matemáticas son la herramienta educativa más importante, ya que enriquecen y benefician la estructura mental, facilitando el aprendizaje a través del juego. Este enfoque de enseñanza y aprendizaje apoya significativamente a los docentes al hacer que las lecciones sean más significativas para los niños. Al proporcionar un ambiente lúdico donde los niños pueden divertirse y participar en la construcción del proceso de aprendizaje, aprender matemáticas se vuelve más atractivo y motivador para ellos. A través del juego, los niños desarrollan una comprensión profunda y duradera de conceptos clave, adquiriendo así habilidades vitales para su desarrollo personal y académico.

1.2.2. Dimensiones de las Estrategias Lúdicas

1.2.2.1. Habilidades Cognitivas y Creativas

Paolini, et al. (2017) resaltan la importancia del desarrollo cognitivo durante los primeros años de vida, un período crucial en el que los niños experimentan un rápido crecimiento y aprendizaje. En este sentido, la evaluación periódica de diversas áreas del desarrollo, como la cognitiva, motriz, lingüística y social, desempeña un papel fundamental al detectar posibles riesgos en etapas tempranas. Es esencial proporcionar estimulación desde el nacimiento para

evitar repercusiones negativas en el futuro de los niños, tanto en el entorno escolar como en el hogar. Aunque las estrategias de estimulación pueden variar según las circunstancias individuales, el propósito subyacente siempre debe ser el beneficio del desarrollo infantil a lo largo de su proceso educativo. En resumen, el enfoque en el desarrollo cognitivo durante los primeros años de vida es crucial para sentar las bases sólidas necesarias para un crecimiento y aprendizaje óptimos.

1.2.2.2. Competencias Sociales y Comunicativas

Caballo (1999) consideró las habilidades sociales como una agrupación sistemática y jerarquizada de conductas realizadas por individuos dentro de un grupo social. Estas acciones se manifiestan en un contexto interpersonal e incluyen expresiones de emociones, sentimientos, actitudes, percepciones y expectativas relevantes que favorecen el respeto hacia los demás y el entorno. Las habilidades sociales surgen como una alternativa viable para una convivencia adecuada en la sociedad.

Se concluyó que los comportamientos exhibidos por las personas en situaciones sociales abarcan expresiones emocionales, actitudes y expectativas que fomentan el respeto hacia los demás y el entorno, siendo fundamentales para una convivencia armoniosa en la sociedad.

1.2.2.3. Habilidades Motoras y Vitalidad

Las habilidades motrices básicas son movimientos inherentes al hombre como respuesta a diferentes estímulos que provienen del ambiente que se dan

de forma voluntaria o no, estas intervienen a lo largo de las situaciones de la vida cotidiana (Batalla,2021).

Estos movimientos se dan de forma natural en los seres humanos como respuesta a diversos estímulos ambientales que pueden ser conscientes e inconscientes, estas habilidades son fundamentales manifestándose en diversas situaciones de la vida diaria.

1.2.2.4. Condiciones Didácticas que tendría que poseer un Juego para que se produzca la Relación Juego - Aprendizaje

Actualmente, el juego se emplea con fines educativos, considerándose como una estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ressa de Moreno (2021) enumera los requisitos pedagógicos que deben cumplir los juegos para lograr la conexión entre el juego y el aprendizaje:

- Debe posibilitar el procesamiento de contenidos educativos y participar en proyectos educativos de largo plazo que se relacionen con otros temas afines.
- Debe plantear un problema para el estudiante, representando un obstáculo a superar que requiere aprender algo nuevo.
- Debe fomentar la producción de conocimiento, haciendo que los estudiantes perciban el conocimiento como una herramienta para resolver el juego o problema.
- Debe permitir a los estudiantes tomar decisiones sobre qué

conocimiento utilizar, incluso si la decisión es incorrecta, por lo tanto, es importante que los profesores no dicten a los estudiantes qué hacer.

- Debe facilitar diversos pasos que den lugar a comparaciones, discusiones y reflexiones sobre las diferentes estrategias utilizadas por los compañeros, los errores cometidos, las expresiones realizadas, las similitudes y diferencias con los conocimientos utilizados en otros juegos, etc.

Los juegos de enseñanza y aprendizaje no solo fortalecen la relación de los niños con el medio ambiente a través de la formación de trabajo en grupo, trabajo en parejas y trabajo individual, sino que también ayudan a los niños a construir diversos tipos de conocimientos por sí mismos, lo que contribuye a la construcción de la sociedad.

1.2.2.5. Clasificación del Juego

Los juegos pueden ser clasificados según diversos criterios, y Meneses & Monge (2021) proponen una clasificación basada en las cualidades que desarrollan.

Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos humanos. Se caracterizan por la pasividad, especialmente por dominar uno o más de los sentidos.

Juegos de motricidad: comprueba la madurez motriz de tu hijo. Juego de Desarrollo Anatómico: Estimula el desarrollo muscular y articular de tu hijo.

Juegos organizados: fortalecimiento de los canales sociales y emocionales. Quizás esa enseñanza exista implícitamente dentro de ellos.

Juegos Predeportivos: incluye todos los juegos destinados a desarrollar habilidades específicas para diferentes deportes.

Juegos Deportivos: el propósito es desarrollar los fundamentos y reglas de los deportes, no solo la competencia y ganar o perder.

1.2.3. Aprendizaje Significativo

1.2.3.1. Definición de Aprendizaje Significativo

El aprendizaje, como todas las actividades humanas, se fundamenta en una serie de procedimientos y emociones que posibilitan la apropiación, comprensión e integración del conocimiento en la estructura cognitiva de la persona. Estas acciones permiten convertir la información en conocimientos útiles, potenciando así el desarrollo personal y escolar, al tiempo que mejoran el nivel de interacción con el medio.

El proceso de aprendizaje presenta diversas etapas influenciadas por diferentes procesos mentales, lo que permite dirigir las acciones personales para garantizar la apropiación de los nuevos conocimientos.

Según Zarzar (2019), la disposición del alumno para aprender constituye la primera condición para que el aprendizaje sea significativo. Si el alumno carece de interés básico por el estudio, el aprendizaje no podrá darse de manera significativa, ya que estudiará por obligación y aprenderá únicamente lo necesario para pasar de curso. La segunda condición, según Ausubel, es la

potencialidad significativa del material de estudio, que incluye su estructuración lógica y coherente, así como su adaptación al nivel escolar, edad y etapa cognitiva del estudiante.

Velille & Zea (2018) afirman que el aprendizaje significativo debe estructurarse no solo en sí mismo, sino también en función del estudiante que lo posee. Palomino (2018) añade que este tipo de aprendizaje implica la construcción de relaciones con sentido entre los conocimientos previos y el nuevo contenido, lo que requiere procesar cognitivamente la nueva información y ajustar los conocimientos previos para comprender la relación con el nuevo contenido.

Macas (2018) indicó que el aprendizaje significativo se produce cuando los nuevos conocimientos se incorporan sustantivamente en la estructura cognitiva del alumno, lo cual requiere relacionar los nuevos conocimientos con los previamente adquiridos y mostrar interés por aprender. Cordero (2018) coincide en que este tipo de aprendizaje implica relacionar la nueva información con la ya existente y reajustar ambas durante el proceso.

En resumen, el aprendizaje significativo implica la interacción del estudiante con su contexto para adquirir nuevos conocimientos a partir de la experiencia e incorporación de contenidos informativos, lo que juega un papel fundamental en la construcción del conocimiento y potencia la investigación científica.

1.2.3.2. Características del Aprendizaje Significativo

Según Latorre (2019), el aprendizaje significativo presenta las siguientes características:

La relación sustancial y no arbitraria implica que los nuevos contenidos se relacionan con algún aspecto de los ya existentes, como una imagen, un símbolo, un concepto, una proposición, etc. Esto quiere decir que para que haya aprendizaje, es necesario partir de lo que el estudiante ya sabe, de manera que pueda establecer relaciones lógicas y no arbitrarias con aquello que va a aprender.

La significatividad del aprendizaje implica que el estudiante, al construir su conocimiento, asigna significados lógicos a los nuevos conocimientos y sabe engarzar los conocimientos nuevos con los previos, de manera lógica y no arbitraria, ampliando así su conocimiento. Para que esto sea posible, es necesario que los contenidos que se aprenden sean significativos y que el estudiante tenga las capacidades y el desarrollo cognitivo adecuado para poder aprenderlos de forma comprensiva. La capacidad de comprensión-razonamiento lógico es la primera capacidad que debe desarrollar el estudiante para poder aprender de forma significativa, pues donde no hay comprensión, no puede haber aprendizaje.

En el aprendizaje significativo, hay una interacción clarificadora y amplificadora entre el nuevo conocimiento y los ya existentes, en la cual ambos se modifican y enriquecen en la medida en que el conocimiento inicial contribuye a asignar significado al nuevo, y de esta manera, también se enriquece y amplía.

El estudiante debe construir los conocimientos utilizando las estrategias pertinentes, a partir de esquemas cognitivos previos, para formar un nuevo esquema con los conocimientos nuevos que recibe.

La funcionalidad de los aprendizajes tiene que ver directamente con su utilización en situaciones futuras de la vida y del aprendizaje. Se rige por la ley de transferencia, que permite que un aprendizaje sea extrapolable o ampliable en el futuro a aprendizajes análogos o parecidos. La funcionalidad del aprendizaje es el indicador que permite saber el grado de comprensión del aprendizaje adquirido.

1.2.3.3. Ventajas del Aprendizaje Significativo

Según Macas (2018), el aprendizaje significativo presenta las siguientes ventajas:

Retención duradera de la información: Este tipo de aprendizaje modifica la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos que permiten integrar la nueva información con lo ya conocido. Facilita la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con lo existente, lo que agiliza la retención del nuevo contenido. Al estar claro en la estructura cognitiva, se promueve la retención en la memoria a largo plazo.

Activo: El aprendizaje significativo depende de la asimilación activa de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Esto implica una participación activa en la construcción del conocimiento, en contraposición a una mera recepción pasiva de información.

Personal: La significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos individuales del alumno, incluyendo sus conocimientos previos y la forma en que estos se organizan en su estructura cognitiva. Esto significa que cada individuo construye su conocimiento de manera única, en función de sus experiencias y procesos cognitivos personales.

1.2.3.4. Importancia del Aprendizaje Significativo

Según Pérez (2020), la educación desempeña un papel crucial en la transformación de una sociedad. La visión educativa actual se centra en el desafío de alcanzar una educación de calidad con el objetivo de impulsar este cambio. En este contexto, la escuela secundaria asume el compromiso de proporcionar a los adolescentes una educación de calidad que satisfaga sus necesidades y demandas formativas. Esto implica priorizar el desarrollo de competencias y la consecución de aprendizajes significativos, integrando de manera integral procesos, conceptos y actitudes.

El objetivo es que los profesores fomenten una educación eminentemente formativa basada en el aprendizaje significativo. Esto permitirá que los alumnos comprendan la relevancia de los contenidos en su vida cotidiana y los apliquen en la búsqueda de mejorar su calidad de vida y contribuir al bien común. Además, se busca el desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales.

Para lograr esto, se promueve el trabajo grupal y la construcción colectiva del conocimiento de manera participativa. Se proponen alternativas de solución y se fomenta el análisis grupal para su implementación práctica.

1.2.3.5. Condiciones para Favorecer el Aprendizaje Significativo

Según Velille & Zea (2018), para lograr un aprendizaje significativo se deben establecer las siguientes condiciones:

Proporcionar retroalimentación productiva al alumno: La retroalimentación, definida como la información evaluativa que recibimos del educando, ha sido utilizada por los conductistas. Sin embargo, el enfoque constructivista va más allá al considerar la comprensión de cómo el educando interpreta esta retroalimentación, reconociendo su papel activo en el proceso. Por lo tanto, no todas las formas de retroalimentación conducen al aprendizaje significativo. Además, este enfoque sugiere que con el tiempo el docente debe retirar su retroalimentación a medida que el estudiante desarrolla su propia capacidad de retroalimentación interna.

Promover actividad, concreción y familiaridad: La transferencia se optimiza al emplear materiales concretos, fomentar la resolución activa de problemas y vincular estos materiales con experiencias familiares del alumno.

Ilustrar con ejemplos: El uso de ejemplos concretos y conocidos facilita la transferencia analógica, permitiendo al estudiante aplicar técnicas de resolución de problemas anteriores a nuevos desafíos.

Guiar el procesamiento cognitivo durante el aprendizaje: La elección del método de instrucción influye en la significatividad de la información transmitida.

Fomentar estrategias de aprendizaje: Enseñar al estudiante cómo mejorar su proceso de aprendizaje puede ser más relevante que la memorización de conceptos específicos. La falta de habilidades para facilitar la transferencia puede obstaculizar el aprendizaje significativo.

Promover estrategias de resolución de problemas: La resolución de problemas se considera esencial para el desarrollo del pensamiento crítico. Es crucial centrarse en fomentar destrezas básicas concretas en lugar de habilidades generales, y priorizar los procesos de resolución sobre los resultados.

Implementar un aprendizaje cognitivo situado en el aula: La colaboración entre docentes y estudiantes en la realización de tareas académicas reales, conocida como Instrucción Cognitiva Situada, puede facilitar el aprendizaje significativo en el aula.

Considerar los procesos motivacionales y cognitivos: El grado de interés del estudiante en el tema de estudio puede influir en su nivel de compromiso y esfuerzo. Por lo tanto, priorizar la motivación del alumno puede potenciar la significatividad del aprendizaje.

1.2.3.6. Dimensiones del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo, propuesto por el psicólogo cognitivo David Ausubel, se centró en la idea de que los nuevos conocimientos se adquieren y se retienen mejor cuando se relacionan de manera relevante y significativa con los conocimientos previos del individuo. Sugirió que el proceso de aprendizaje

se facilita cuando los estudiantes pueden vincular la nueva información con conceptos y experiencias que ya poseen en su estructura cognitiva. Esto implica que el aprendizaje significativo se produce cuando los estudiantes son capaces de comprender el significado de los conceptos y establecer conexiones relevantes entre ellos, en lugar de simplemente memorizar información de manera pasiva. Ausubel enfatiza la importancia de que los educadores proporcionen un entorno de aprendizaje que fomente la reflexión, la elaboración y la integración activa de nuevos conocimientos con los conocimientos existentes del estudiante. En resumen, el aprendizaje significativo se basa en la construcción activa y personal del conocimiento, lo que promueve una comprensión profunda y duradera de los conceptos.

Es un proceso en el que se relaciona conocimiento con la estructura cognitiva. Según Echaiz (2019) la esencia del aprendizaje significativo reside en las ideas expresadas de manera simbólica son relacionadas de modo no arbitrario con lo que el alumno ya sabe, es relevante en la educación y el desarrollo humano por varias razones cruciales.

1.2.3.7. Competencias Cognitiva y Comunicativa

Según Archila & Bermejo (2017) sostuvieron que la cognición constituye procesos mentales, gracias a los cuales la persona conoce y comprende el mundo, además generan información, juicios y decisiones, inclusive describe el conocimiento. Es una actividad mental, estudiada por la Psicología Cognitiva.

La competencia cognitiva es fundamental en el desarrollo humano, ya que abarca una amplia gama de habilidades mentales que nos permiten comprender, procesar y utilizar la información de manera efectiva. Desde la memoria y la

atención hasta el razonamiento y la resolución de problemas, estas habilidades cognitivas nos capacitan para adaptarnos y prosperar en entornos diversos y desafiantes.

Es importante reconocer que la competencia cognitiva no es estática, sino que se desarrolla y se fortalece a lo largo de la vida a través de la educación, la experiencia y la práctica. Por lo tanto, es crucial fomentar un entorno que promueva el desarrollo cognitivo desde la infancia hasta la edad adulta, brindando oportunidades para el aprendizaje activo, la exploración intelectual y la resolución creativa de problemas.

Además, en un mundo cada vez más impulsado por la tecnología y la información, la competencia cognitiva se vuelve aún más relevante. La capacidad para analizar críticamente la gran cantidad de datos y opiniones disponibles, así como para adaptarse a los avances tecnológicos en constante cambio, se convierte en una habilidad esencial para el éxito personal y profesional.

Por otro lado, la competencia comunicativa es una capacidad que comprende no sólo la habilidad lingüística, gramatical, de producir frases bien construidas y de saber interpretar y emitir juicios sobre frases producidas por el hablante oyente o por otros, sino que, necesariamente, consta, por un lado, de una serie de habilidades extralingüísticas interrelacionadas, sociales y semióticas, y por el otro, de una habilidad lingüística y polifacética. (Berruto, 1979)

En conclusión, la competencia comunicativa va más allá de las habilidades lingüísticas y gramaticales, incorporando también habilidades sociales y semióticas interrelacionadas. Es una capacidad multifacética que

implica tanto la habilidad para producir frases bien construidas como la capacidad de interpretar y emitir juicios sobre el discurso de otros.

1.2.3.8. Desarrollo Socioemocional

El desarrollo socioemocional es crucial para el bienestar de las personas y su capacidad para llevar vidas satisfactorias y participar activamente en la sociedad (García, 2016). Durante los primeros años de vida, los niños experimentan un proceso fundamental en el que adquieren habilidades para interactuar socialmente y manejar sus emociones. A lo largo de la infancia, alcanzan hitos importantes en este desarrollo al aprender a reconocer y expresar emociones, establecer relaciones saludables con los demás y adquirir habilidades sociales clave. Este proceso está influenciado por diversos factores, como el ambiente familiar, las interacciones con los pares y las experiencias escolares. Por lo tanto, es fundamental que los adultos proporcionen un entorno de apoyo que fomente un desarrollo socioemocional positivo. Esto sienta las bases para el bienestar emocional y relaciones satisfactorias a lo largo de la vida del niño.

1.2.3.9. Competencias en Aplicación y Manejo de Recursos

Para Echeverría (2011), la competencia incide en ser capaz de resolver problemas con autonomía y creatividad: posee competencia profesional quien dispone de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para ejercer su propia actividad laboral, resuelve los problemas de forma autónoma y creativa y está capacitado para colaborar en su entorno laboral y en la organización del

trabajo (p. 44). En conclusión, la competencia no se limita únicamente al dominio de conocimientos y habilidades específicas, sino que implica la capacidad de resolver problemas de manera autónoma y creativa. Aquellos que poseen esta competencia están preparados para desempeñar sus roles de manera eficiente y contribuir de manera significativa al entorno y a la organización.

1.3. Definición de Términos Básicos

- Competencia:

El concepto de competencia se refiere a la capacidad comunicativa e interactiva de los seres humanos, mediante la cual utilizan el lenguaje como herramienta para entenderse mutuamente. En este sentido, las competencias pueden definirse como la habilidad para participar de manera efectiva, lo que implica saber actuar y comunicarse adecuadamente en diversas situaciones cotidianas (Habermas, 1989).

- Atención

La atención se define como la capacidad de concentrar y dirigir la conciencia hacia un objetivo o actividad específica, excluyendo todo lo demás. En otras palabras, se trata de un proceso cognitivo que implica el esfuerzo por enfocarse de manera persistente en una actividad o estímulo determinado (Diccionario Pedagógico, 2020).

Enfoque Educativo: El enfoque educativo es el marco conceptual y metodológico que explica, orienta y prevé los procesos y los resultados educativos. psicólogo cognitivo (Ausubel, 1980).

- Habilidades Cognitivas:

Se conoce como habilidades o capacidades cognitivas a las aptitudes del ser humano relacionadas con el procesamiento de la información, es decir los que implican el uso de la memoria, la atención, la percepción, creatividad y el pensamiento abstracto o analógico

- Habilidades Intelectuales:

Una habilidad intelectual implica que la persona es poseedora de los conocimientos y saberes del uso de instrumentos o procedimientos para realizar una tarea determinada (Acuña y Quiñones, 2020)

- Estrategias didácticas:

Hernández, et al. (2015). consideran a la estrategia didáctica como guía que proyecta, ordena y orienta el proceso pedagógico con la finalidad de dar cumplimiento a los objetivos de formación académica. Es la guía de acción que direcciona las actividades y herramientas, orienta y coordina el proceso de enseñanza-aprendizaje con la finalidad de desarrollar competencias en los alumnos.

- El esquema mental:

Es una técnica que utiliza algunas habilidades cerebrales que nos permiten graficar y sintetizar ideas o conceptos de una forma que es más digerible para el proceso de aprendizaje y desarrollo.

- Actividades Lúdicas.

Una actividad lúdica es aquello que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento (Jiménez 2021).

- Estrategias Lúdicas.

Las actividades lúdicas pueden definirse como una actitud activa donde el niño logra el protagonismo en la interacción con el adulto. Estas actividades tienen como objetivo desarrollar de manera integral al niño, además contribuye a su bienestar social, psicológico, y sus destrezas intelectuales (Guerra, 2018).

- Creatividad:

Se define como la capacidad de generar ideas originales, novedosas y valiosas. Es la habilidad de pensar en forma no convencional, romper patrones establecidos y encontrar soluciones originales a los desafíos que se presentan.

Lúdica Se define como juego o relativo a él de acuerdo con su raíz etimológica "Ludos". Un proceso inherente al desarrollo humano en su dimensión psíquica, cultural, y biológica, desde una perspectiva cultural puede decirse que

es inherente al desarrollo de cada individuo, se enlaza a la cotidianidad, sentido de la vida y la creatividad del ser humano (Regis, 2014)

CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas

2.1.1. Hipótesis Principal

Existe una relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de inicial de una institución pública del Callao 2024.

2.2. Variables y Definición Operacional

2.2.1. Hipótesis Derivados

- Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de inicial de una institución pública de la region-Callao-2024.
- Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el Desarrollo socioemocional en los estudiantes de inicial de una institución pública de la región Callao-2024.
- Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de inicial de una institución Pública del Callao- 2024.

Tabla 1

Operacionalización de Variables – Estrategias Lúdicas

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	
Las actividades lúdicas pueden definirse como una actitud activa donde el niño logra el protagonismo en la interacción con el adulto. Estas actividades tienen como objetivo desarrollar de manera integral al niño, además contribuye a su bienestar social, psicológico, y sus destrezas intelectuales (Guerra, 2018).	De acuerdo con Hernández (2014) es la agrupación de diferentes procedimientos y actividades que se llevan a cabo para medir una variable (p. 120)	Habilidades cognitivas y creativas en el juego	1.Participación en juegos de reglas	1	
			2.Resolución de problemas durante el juego	2	
			3.Uso de la imaginación	3	
		Competencias sociales y comunicativas	Habilidades motoras y vitalidad	1.Interacción con otros niños	4
				2.Compartir y turnarse	
				3.Comunicación verbal	
		Habilidades motoras y vitalidad	Habilidades motoras y vitalidad	1.Coordinación motora gruesa	7
				2.Coordinación motora fina	
				3.Energía y entusiasmo	
				8	
				9	

Tabla 2*Operacionalización de Variables – Aprendizaje Significativo*

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Según Ausubel (2002), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, facilitando la interacción y restructuración de la nueva información con la preexistente.	De acuerdo con Hernández (2014) es la agrupación de diferentes procedimientos y actividades que se llevan a cabo para medir una variable (p. 120)	Competencia cognitiva y comunicativa	1.Integración de conocimientos 2.Comprensión y expresión 3.Seguimiento de instrucciones	1,2 3,4 5
		Desarrollo socioemocional	1.Interacción y empatía 2.Motivación y curiosidad	6,7 8,9
			1. Aplicación práctica 2. Uso de recursos	

Competencia en
aplicación y manejo de
recursos

10,11
12

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico

La investigación presentó un diseño no experimental de corte transversal, de nivel descriptivo correlacional, ya que los datos de la población de estudio fueron recopilados en un momento determinado. Se adoptó un enfoque cuantitativo de tipo básico con el propósito de demostrar la relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo. Se realizaron encuestas a docentes del nivel de Educación Inicial.

3.2. Diseño Muestral

La población fue conformada por un número de 24 estudiantes de 5 años del nivel Inicial, de la Institución pública de la región Callao. Dado que la muestra consistió en 24 estudiantes, la muestra y el muestreo fueron los mismos.

Tabla 3*Población*

Aulas	Población
5 años	24
Total	24

3.3. Técnicas de Recolección de Datos

El instrumento para la recolección de los datos fue la lista de cotejo, construida con un formato de respuesta dicotómica. El instrumento para la primera variable, Estrategias Lúdicas, constó de 9 preguntas distribuidas en 9 ítems que abarcaban 3 dimensiones, con dos posibles respuestas (sí/no). Para la segunda variable, Aprendizaje Significativo, también se aplicó la lista de cotejo con respuesta dicotómica, que constó de 12 preguntas distribuidas en 9 ítems que comprendieron 3 dimensiones.

- **Cuestionario 01:**
 - **Nombre:** Estrategias Lúdicas
 - **Autor:** Elaboración propia
 - **Estructura:** 09 preguntas para 9 ítems que comprenden 3 dimensiones
 - **Administración:** Individual o colectiva
 - **Duración:** sin tiempo limitado, su aplicación dura entre 10 y 15 minutos.

- **Cuestionario 02:**
 - **Nombre:** Aprendizaje significativo
 - **Autor:** Elaboración Propia
 - **Estructura:** 09 preguntas para 09 ítems que comprenden 03 dimensiones
 - **Administración:** Individual o colectiva
 - **Duración:** sin tiempo limitado, su aplicación dura entre 10 y 15 minutos.

3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información

La evaluación de los resultados para su posterior análisis en el desarrollo de la investigación implicó, en principio, determinar las medidas de tendencia central: Media y Mediana, para calcular los promedios y porcentajes de los resultados del cuestionario aplicado. Se utilizó el software SPSS versión 20 para llevar a cabo el análisis estadístico del instrumento aplicado, lo cual permitió determinar las pruebas de hipótesis planteadas en la investigación. Se realizó la prueba de normalidad utilizando la técnica Kolmogórov-Smirnov, dado que la población era mayor a 50. Dado que la investigación fue de nivel correlacional, se empleó la Prueba de Pearson en caso de ser una prueba paramétrica, o la prueba de correlación de rangos Spearman en caso de ser una prueba no paramétrica.

3.5. Aspectos Éticos

Se tomaron precauciones en la investigación para evitar el plagio y garantizar la integridad de los resultados. Se informó a todos los participantes sobre los criterios éticos relacionados con la confidencialidad de la información recopilada. Se aseguró la privacidad del evaluado al comunicarle que su identidad no sería divulgada, ya sea por medios electrónicos o verbales. Además, se explicó que solo el grupo de investigadores analizaría las respuestas de la evaluación y que ni la institución donde trabajaba ni la universidad tendrían acceso a dicha información. Estas medidas éticas y de protección de datos se implementaron para salvaguardar los derechos y la confianza de los participantes en el estudio.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Resultados

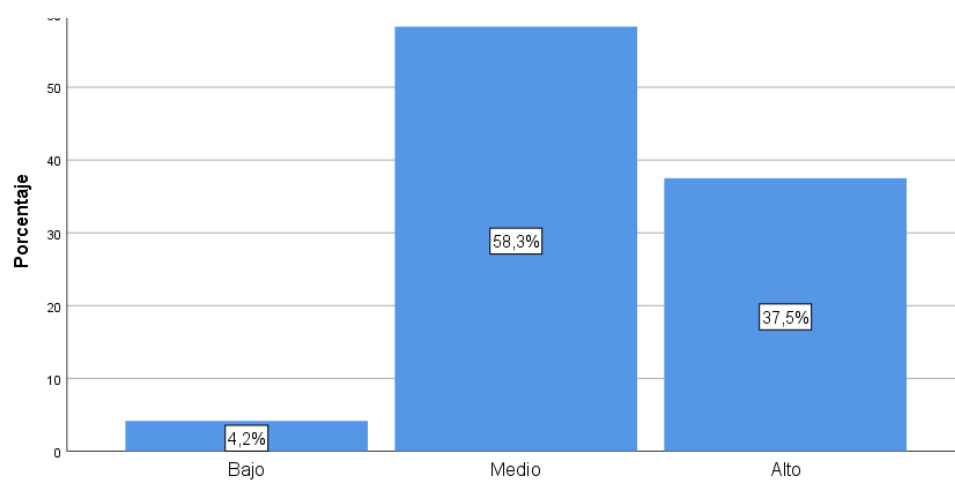
Tabla 4

Variable Estrategias Lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	4.2
Medio	14	58.3
Alto	9	37.5
Total	24	100.0

Figura 1

Variable Estrategias Lúdicas



La tabla 4 y figura 1 mostraron la distribución del uso de estrategias lúdicas entre estudiantes de 5 años de una institución Pública de la región Callao en 2024. La mayoría (58.3%) utilizaba estas estrategias a nivel medio, mientras que un 37.5% las empleaba frecuentemente, lo que indicaba una integración efectiva en su educación. Solo un estudiante (4.2%) mostró un uso bajo, lo que sugirió una oportunidad para aumentar la aplicación de estas estrategias. Este análisis resaltó la importancia de fortalecer y evaluar continuamente las estrategias lúdicas para mejorar las prácticas pedagógicas y fomentar el desarrollo infantil. Al identificar áreas donde las estrategias lúdicas no se utilizaban de manera óptima, los educadores y responsables de políticas podrían implementar medidas para promover su uso más amplio y efectivo, lo que potencialmente beneficiaría el aprendizaje y el bienestar de los estudiantes en general.

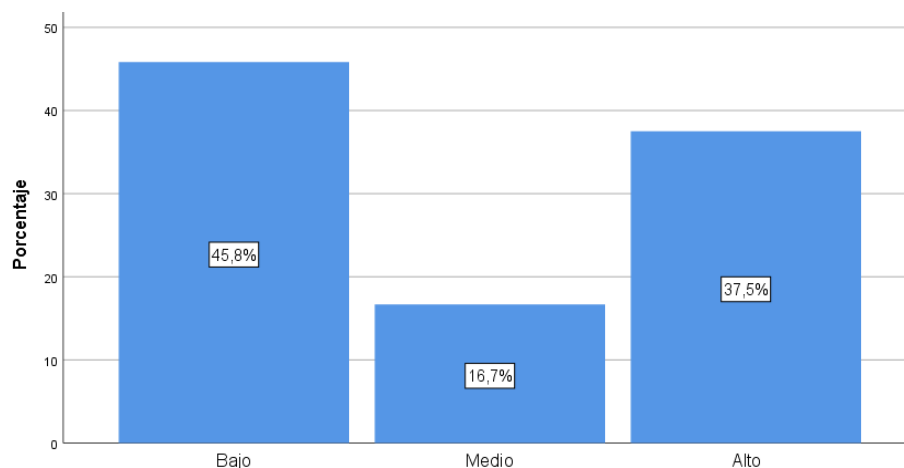
Tabla 5

Dimensión Habilidades Cognitivas y Creativas en el Juego

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	45.8
Medio	4	16.7
Alto	9	37.5
Total	24	100.0

Figura 2

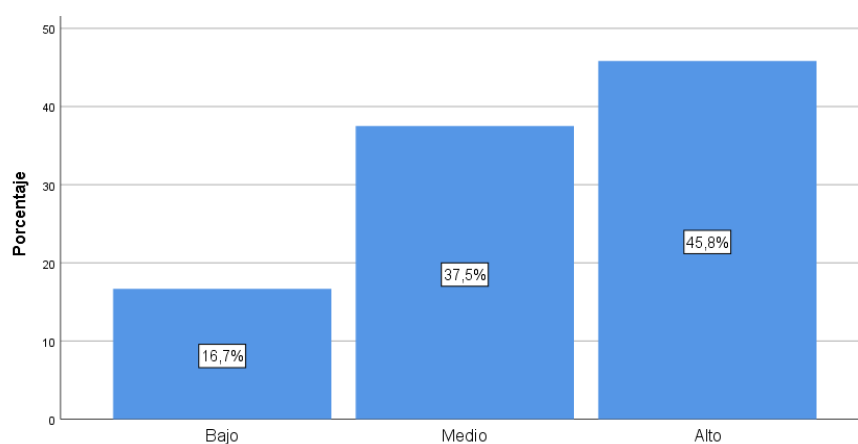
Dimensión Habilidades Cognitivas y Creativas en el Juego



La tabla 5 y figura 2 reflejaron la evaluación de habilidades cognitivas y creativas en el juego entre estudiantes de 5 años en una institución pública de la región Callao, con datos de 2024. El 45.8% de los estudiantes mostró un nivel bajo en estas habilidades, mientras que un 16.7% y un 37.5% alcanzaron niveles medio y alto, respectivamente. Este perfil sugirió la necesidad de intervenciones dirigidas para mejorar y estimular las habilidades cognitivas y creativas a través del juego, potenciando así el desarrollo integral de los niños. En conclusión, fue primordial que los maestros se dieran cuenta de la importancia de ayudar a los niños a pensar y ser creativos mientras jugaban. Se debieron tomar medidas concretas, como usar juegos y actividades que desafiaran su mente y fomentaran su imaginación, ya que esto aseguraba que los niños tuvieran la oportunidad de desarrollarse plenamente.

Tabla 6*Dimensión Competencias Sociales y Comunicativas*

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	16.7
Medio	9	37.5
Alto	11	45.8
Total	24	100.0

Figura 3*Dimensión Competencias Sociales y Comunicativas*

La tabla 6 y figura 3 presentaron la evaluación de competencias sociales y comunicativas en estudiantes de 5 años de una institución pública de la región Callao en 2024. Los resultados mostraron que el 45.8% de los estudiantes tenía un alto desarrollo en estas competencias, mientras que el 37.5% se encontraba en un nivel medio y el 16.7% en un nivel bajo. Estos datos sugirieron un desempeño relativamente positivo en competencias sociales y comunicativas, aunque aún quedó espacio para mejorar y apoyar especialmente a aquellos en el nivel más bajo. En general, estos hallazgos indicaron que la institución pública de la región Callao había tenido éxito en el desarrollo de las competencias sociales y comunicativas de sus

estudiantes de 5 años. Sin embargo, es crucial continuar trabajando para garantizar que todos los niños, independientemente de su nivel inicial, tuvieran la oportunidad de desarrollar estas habilidades de manera integral.

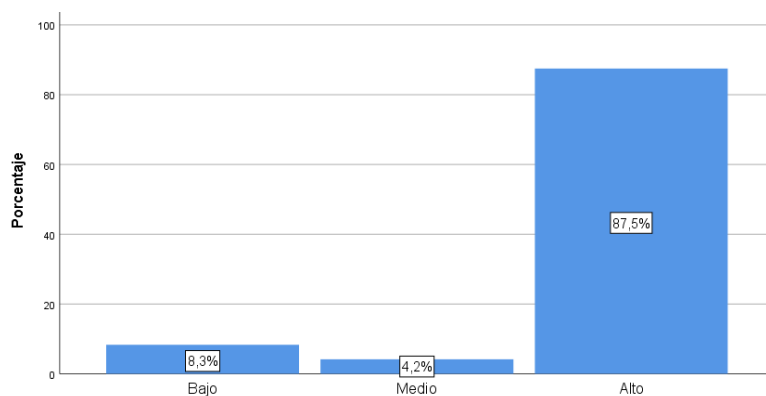
Tabla 7

Dimensión Habilidades Motoras y Vitalidad

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	8.3
Medio	1	4.2
Alto	21	87.5
Total	24	100.0

Figura 4

Dimensión Habilidades Motoras y Vitalidad



La tabla 7 y figura 5 reflejaron la evaluación de habilidades motoras y vitalidad en niños de 5 años de una institución pública de la región Callao. Los resultados indicaron que un significativo 87.5% de los estudiantes exhibió un alto nivel en estas habilidades, mientras que solo un 8.3% y un 4.2% se clasificaron en los niveles bajo y medio, respectivamente. Este patrón destacó un desarrollo motor y de vitalidad muy

positivo en la mayoría de los niños, con solo unos pocos requiriendo atención adicional para mejorar en esta área. Los resultados mostraron que los programas en la institución estatal funcionaron bien para mejorar el desarrollo físico de la mayoría de los niños. Aunque la mayoría progresó bien, fue crucial no descuidar a aquellos que necesitaban un poco más de ayuda. Esto significó ofrecer actividades extra y recursos especiales para asegurarse de que todos los niños alcanzaran su mejor nivel físico.

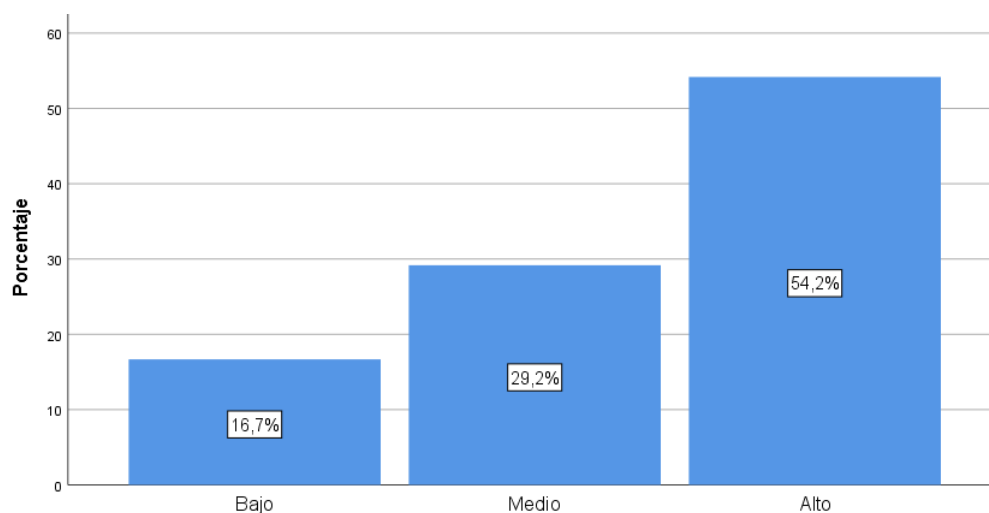
Tabla 8

Variable Aprendizaje Significativo

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	16.7
Medio	7	29.2
Alto	13	54.2
Total	24	100.0

Figura 5

Variable Aprendizaje Significativo



La Tabla 8 y Figura 5 mostraron la evaluación del aprendizaje significativo en estudiantes de 5 años de una institución pública de la región Callao en 2024. Los datos indicaron que el 54.2% de los estudiantes alcanzó un nivel alto en aprendizaje significativo, mientras que un 29.2% estuvo en un nivel medio y un 16.7% en un nivel bajo. Este perfil sugirió que más de la mitad de los estudiantes lograron aprendizajes que les permitieron conectar nuevos conocimientos con experiencias previas, aunque aún existió un margen para mejorar y ayudar a aquellos en niveles medio y bajo a alcanzar un aprendizaje más profundo y conectado.

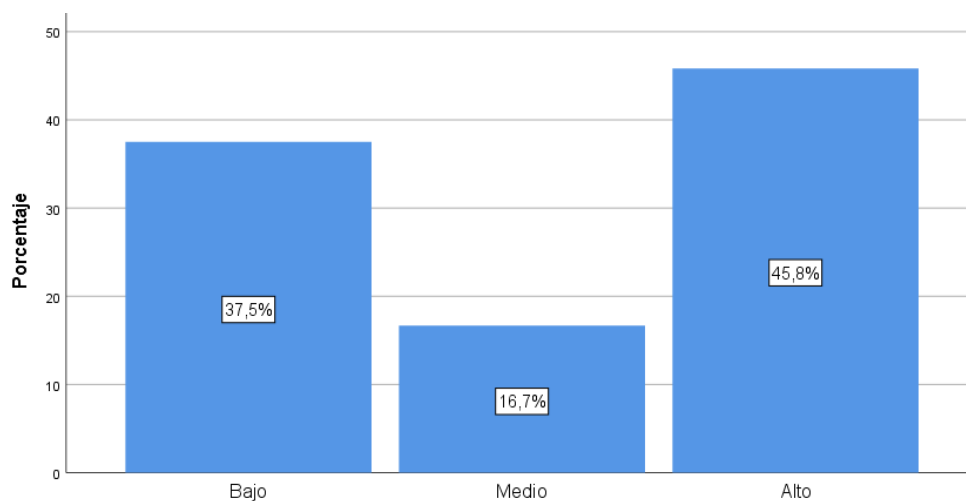
Tabla 9

Dimensión Competencia Cognitiva y Comunicativa

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	37.5
Medio	4	16.7
Alto	11	45.8
Total	24	100.0

Figura 6

Dimensión Competencia Cognitiva y Comunicativa



La Tabla 9 y Figura 6 analizaron la competencia cognitiva y comunicativa en niños de 5 años de una institución pública de la región Callao en 2024. Los resultados revelaron que un 45.8% de los estudiantes mostró un alto nivel en estas competencias, un 16.7% un nivel medio, y un 37.5% un nivel bajo. Estos datos resaltan la necesidad de estrategias pedagógicas que apoyen especialmente a aquellos en el nivel bajo para mejorar sus habilidades cognitivas y comunicativas, fortaleciendo así su capacidad de pensar críticamente y comunicarse efectivamente.

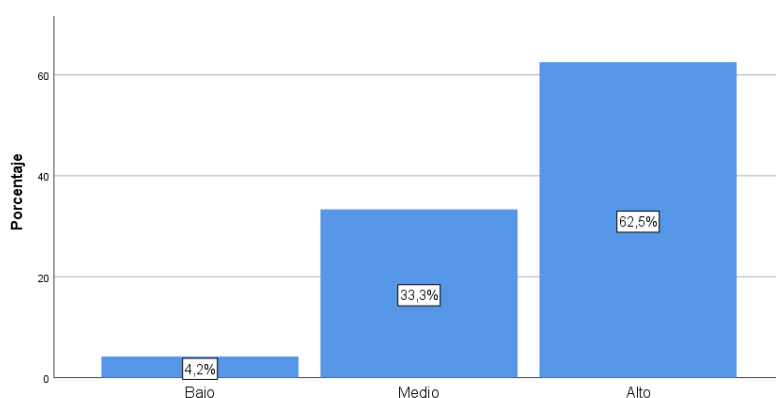
Tabla 10

Dimensión Desarrollo Socioemocional

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	4.2
Medio	8	33.3
Alto	15	62.5
Total	24	100.0

Figura 7

Dimensión Desarrollo Socioemocional



La Tabla 10 y Figura 7 mostraron la evaluación del desarrollo socioemocional de estudiantes de 5 años en una institución pública de la región Callao en 2024. Un

62.5% de los estudiantes presentó un alto desarrollo socioemocional, mientras que un 33.3% estuvo en un nivel medio y solo un 4.2% en un nivel bajo. En general, estos resultados resaltaron el éxito de la institución en promover el desarrollo socioemocional de sus estudiantes de 5 años. Sin embargo, es importante continuar brindando recursos y programas que apoyen el crecimiento emocional y social de todos los estudiantes, especialmente aquellos que están en el nivel medio y bajo, para garantizar un desarrollo integral y equitativo.

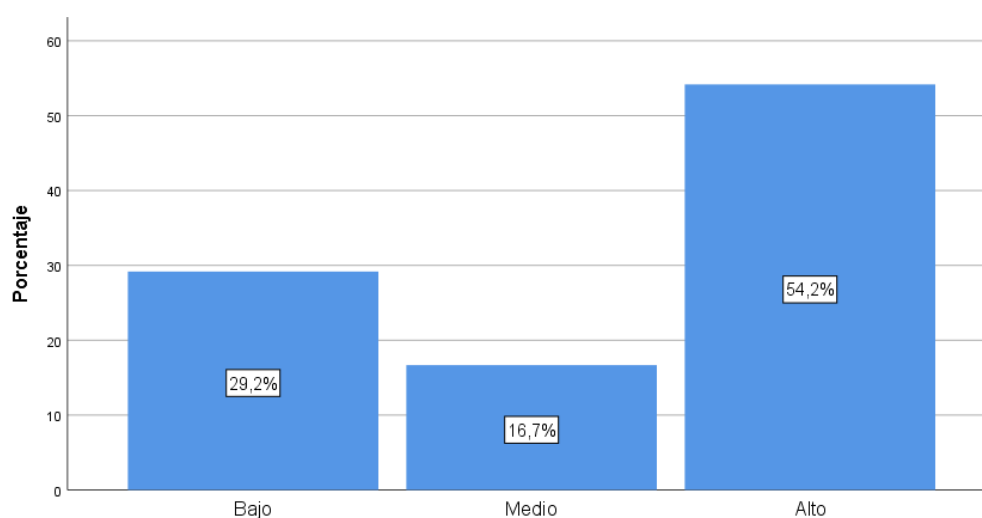
Tabla 11

Dimensión Competencia en Aplicación y Manejo de Recursos

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	29.2
Medio	4	16.7
Alto	13	54.2
Total	24	100.0

Figura 8

Dimensión Competencia en Aplicación y Manejo de Recursos



La tabla 11 y figura 8 ilustraron la competencia en aplicación y manejo de recursos entre estudiantes de 5 años de una institución pública de la región Callao en 2024. Un 54.2% de los estudiantes mostró un alto nivel de competencia en esta área, lo que indicó una buena capacidad para utilizar y gestionar recursos de manera efectiva. Sin embargo, un 29.2% se encontró en un nivel bajo y un 16.7% en un nivel medio, sugiriendo que hay un grupo significativo de estudiantes que podría haberse beneficiado de un mayor apoyo y enseñanza en esta competencia para mejorar su autonomía y eficacia en el uso de recursos.

4.2. Análisis de Normalidad

Tabla 12

Prueba de Normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Actividades lúdicas	0.877	24	0.007
Aprendizaje significativo	0.885	24	0.011

Los resultados de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk para las variables "Actividades lúdicas" y "Aprendizaje significativo" mostraron estadísticos de 0.877 y 0.885, con p-valores de 0.007 y 0.011, respectivamente. Dado que ambos p-valores son menores a 0.05, se rechazó la hipótesis de normalidad para ambas distribuciones. Esto implicó que los datos no siguen una distribución normal, lo cual es crucial para

la selección de métodos estadísticos apropiados. En este caso, sería pertinente considerar técnicas estadísticas no paramétricas para futuros análisis de estos datos. Estas técnicas no dependen de suposición de normalidad de los datos.

Y son, más apropiadas cuando se trabaja con muestras que no siguen una distribución normal. Al emplear métodos no paramétricos se puede obtener una comprensión más precisa y válida de las relaciones y diferencia en los datos relacionados con las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo.

4.3. Resultados Inferenciales

- **Prueba de hipótesis**
- **Hipótesis general**
 - H₀: No existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública de la región Callao 2024.
 - H_a: Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una institución pública de la región Callao 2024.

Tabla 13

Estrategias Lúdicas y Aprendizaje Significativo

Rho Spearman	de Estrategias lúdicas	Coefficiente correlación	Aprendizaje significativo
		Sig. (bilateral)	de 0.842
		N	0.000
			24

La tabla 13 mostró los resultados del análisis de correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Aprendizaje significativo" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, $\rho\rho$, es 0.842, indicó una fuerte correlación positiva entre las dos variables. El valor de significancia (bilateral) es 0.000, lo cual es menor que el umbral típico de 0.05, sugiriendo que la correlación es estadísticamente significativa. Esto implicó que las estrategias lúdicas están positivamente relacionadas con el aprendizaje significativo en los estudiantes, es decir, a mayor uso de estrategias lúdicas, mayor es el aprendizaje significativo observado.

- **Hipótesis específicas**
- **Hipótesis específica 1**
 - H0: No Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de una institución Educativa pública de la región Callao-2024.
 - Ha: Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de una institución pública de la región Callao -2024.

Tabla 14*Estrategias Lúdicas y Competencias Cognitiva y Comunicativa*

		Competencia cognitiva comunicativa	
Rho	de Estrategias	Coeficiente correlación	de 0.736
Spearman	lúdicas	Sig. (bilateral)	0.000
		N	24

La tabla 14 presentó los resultados del análisis de correlación de Spearman entre las "Estrategias lúdicas" y la "Competencia cognitiva y comunicativa" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, $\rho\rho$, es 0.736, lo que indicó una correlación positiva fuerte entre las dos variables. El valor de significancia (bilateral) es 0.000, claramente inferior al umbral estándar de 0.05, lo que confirmó que la correlación es estadísticamente significativa. Esto sugirió que un mayor uso de estrategias lúdicas se asocia con una mayor competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes, reflejando la efectividad de estas estrategias en el desarrollo de habilidades esenciales.

- **Hipótesis específica 2**

- H0: No Existe una relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de una institución pública de la región Callao - 2024.

- Ha: Existe una relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de una institución pública de la región Callao -2024.

Tabla 15*Estrategias Lúdicas y Desarrollo Socioemocional*

		Desarrollo socioemocional	
Rho de Spearman	de Estrategias lúdicas	Coefficiente de correlación	de 0.580
		Sig. (bilateral)	0.003
		N	24

La tabla 15 mostró el análisis de correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Desarrollo socioemocional" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, ρ , es 0.580, lo que indicó una correlación moderada positiva entre estas variables. El valor de significancia bilateral es 0.003, que es menor que 0.05, confirmando que la correlación es estadísticamente significativa. Estos resultados sugirieron que el uso de estrategias lúdicas tiene una relación positiva con el desarrollo socioemocional de los niños, aunque la relación no es tan fuerte como en otras áreas cognitivas o de aprendizaje.

- **Hipótesis específica 3**

- H0: No Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de una institución pública de la región Callao-2024.

- Ha: Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de una institución pública de la región Callao- 2024.

Tabla 16*Estrategias Lúdicas y Competencias en Aplicación y Manejo de Recursos*

		Competencia en aplicación y manejo de recursos	
Rho de Spearman	de Estrategias lúdicas	Coeficiente de correlación	0.676
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	24

La tabla 16 detalló los resultados de la correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Competencia en aplicación y manejo de recursos" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, $\rho\rho$, es 0.676, indicó una correlación positiva moderadamente fuerte. El valor de significancia bilateral es 0.000, significativamente menor que el umbral estándar de 0.05, confirmando que la correlación es estadísticamente significativa. Esto sugirió que un mayor uso de estrategias lúdicas está asociado con mejores competencias en la aplicación y manejo de recursos entre los niños, mostrando la importancia de estas estrategias en el desarrollo de habilidades prácticas esenciales

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos del análisis de correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Aprendizaje significativo" en un estudio con 24 participantes revelan un coeficiente de correlación de Spearman, ρ , de 0.842. Este valor sugirió una correlación positiva sólida entre las dos variables. Además, el valor de significancia (bilateral) obtenido de 0.000 es significativamente menor que el umbral convencional de 0.05, lo que indicó una correlación estadísticamente significativa. Estos hallazgos respaldan la idea de que las estrategias lúdicas están asociadas positivamente con el aprendizaje significativo en los estudiantes; es decir, cuanto más se utilizan las estrategias lúdicas, mayor es el nivel de aprendizaje significativo observado.

Este estudio coincide con las conclusiones de Justiniano (2023), quien encontró una relación directa, moderadamente positiva y altamente significativa entre las actividades de ocio y el aprendizaje significativo en niños pequeños, según un estudio realizado en Tumbes en 2022. Los resultados sugieren que el uso de actividades lúdicas durante los procesos de enseñanza puede potenciar el aprendizaje significativo.

Además, el estudio de Ortiz (2019) respalda esta idea al concluir que la implementación de Actividades Lúdicas tiene un impacto positivo en el desarrollo de la expresión oral y la socialización de los niños. Al principio del estudio, la mayoría de

los niños mostraban dificultades para integrarse y socializarse; sin embargo, tras la implementación de estrategias lúdicas, se observó un cambio significativo en su comportamiento, lo que sugiere un desarrollo positivo tanto en su capacidad de expresión como en su habilidad para interactuar con su entorno.

Basándonos en el análisis de correlación de Spearman entre "Estrategias Lúdicas y Desarrollo Socioemocional", se concluyó que los resultados indican una correlación moderadamente positiva entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional de los niños, con un coeficiente de correlación de Spearman (ρ) de 0.580. Además, el valor de significancia bilateral es 0.003, menor que el nivel de significancia comúnmente utilizado (0.05), lo que confirmó que la correlación es estadísticamente significativa.

Este hallazgo respalda la teoría de Ausubel, quien mencionó que la dimensión de representación se refiere a darle una concepción a un símbolo basado en conocimientos previos. Aprovechar estos saberes previos puede mejorar la asimilación del aprendizaje, y el juego constituye una herramienta esencial para facilitar la consolidación de aprendizajes en un ambiente favorable y lúdico. Por lo tanto, los resultados destacan el papel del juego en las actividades lúdicas, ya que favorece el desarrollo de un aprendizaje significativo por representaciones. La aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática puede mejorar los aprendizajes significativos al desarrollar las capacidades matemáticas, consideradas habilidades cognitivas. Las estrategias lúdicas aplicadas como motivación en el desarrollo de las clases permiten obtener aprendizajes significativos y activos al estimular los procesos mentales de los estudiantes.

Además, tras el análisis de los resultados, se observó que las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales. En este sentido, Erráez (2018) señaló el efecto positivo de los juegos en los procesos de socialización de los niños. Según Vigotsky, el aprendizaje cooperativo en la escuela puede ser productivo para mejorar la educación intercultural y las habilidades sociales, disminuyendo conductas negativas como el acoso tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

CONCLUSIONES

- Se concluyó que la correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Aprendizaje significativo" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, ρ_s , es 0.842, indicó una fuerte correlación positiva entre las dos variables. El valor de significancia (bilateral) es 0.000, lo cual es menor que el umbral típico de 0.05, sugiriendo que la correlación es estadísticamente significativa. Esto implicó que las estrategias lúdicas están positivamente relacionadas con el aprendizaje significativo en los estudiantes, es decir, a mayor uso de estrategias lúdicas, mayor es el aprendizaje significativo observado.
- Se concluyó que la correlación de Spearman entre las "Estrategias lúdicas" y la "Competencia cognitiva y comunicativa" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, ρ_s , es 0.736, lo que indicó una correlación positiva fuerte entre las dos variables. El valor de significancia (bilateral) es 0.000, claramente inferior al umbral estándar de 0.05, lo que confirmó que la correlación es estadísticamente significativa. Esto sugirió que un mayor uso de estrategias lúdicas se asocia con una mayor competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes, reflejando la efectividad de estas estrategias en el desarrollo de habilidades esenciales.
- Se concluyó que la correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Desarrollo socioemocional" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, ρ_s , es 0.580, lo que indicó una correlación moderada positiva entre estas variables. El valor de significancia bilateral es

0.003, que es menor que 0.05, confirmando que la correlación es estadísticamente significativa. Estos resultados sugirieron que el uso de estrategias lúdicas tiene una relación positiva con el desarrollo socioemocional de los niños, aunque la relación no es tan fuerte como en otras áreas cognitivas o de aprendizaje.

- Se concluyó que la correlación de Spearman entre "Estrategias lúdicas" y "Competencia en aplicación y manejo de recursos" en un estudio con 24 participantes. El coeficiente de correlación de Spearman, ρ_s , es 0.676, indicó una correlación positiva moderadamente fuerte. El valor de significancia bilateral es 0.000, significativamente menor que el umbral estándar de 0.05, confirmando que la correlación es estadísticamente significativa. Esto sugirió que un mayor uso de estrategias lúdicas está asociado con mejores competencias en la aplicación y manejo de recursos entre los niños, mostrando la importancia de estas estrategias en el desarrollo de habilidades prácticas esenciales

RECOMENDACIONES

Se recomienda fomentar actividades donde los niños puedan representar diferentes roles y situaciones de la vida cotidiana, como jugar a ser médicos, maestros, chefs, etc. Esto les permite explorar y comprender el mundo que les rodea de manera divertida y significativa.

Se recomienda utilizar materiales tangibles y manipulables, como bloques de construcción, rompecabezas, cuentas, etc., que les permitan a los niños experimentar y explorar conceptos matemáticos, espaciales y de resolución de problemas de manera práctica. Además, incentivar actividades artísticas como pintura, modelado, música y teatro que permitan a los niños expresar su creatividad y explorar emociones, al mismo tiempo que desarrollan habilidades motoras, cognitivas y sociales.

Se recomienda emplear juegos de asociación para que los niños relacionen conceptos entre sí, como asociar palabras con imágenes, formas con colores, números con cantidades, etc. Esto ayuda a fortalecer la comprensión de conceptos y la memoria visual. Además, se debe utilizar juegos de mesa diseñados específicamente para la enseñanza de conceptos académicos como letras, números, colores y habilidades sociales básicas. Estos juegos ofrecen una forma divertida y estructurada de practicar y reforzar habilidades clave.

Se recomienda crear historias en las cuales los niños puedan participar y contribuir con sus ideas y acciones. Esto estimula su creatividad, comprensión del lenguaje y habilidades narrativas, al tiempo que los motiva a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Además, se debe aprovechar el entorno natural como

un espacio de aprendizaje donde los niños puedan explorar, experimentar y descubrir conceptos de ciencias, como observar la naturaleza.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Acuña, M. P & Quiñones, Y. del C. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación Y Educadores*, 23(3), 444–468. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Aldea, M.K. (2020). *La importancia de la actividad lúdica en la educación inicial*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes]. https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63521/TR_ABAJO%20ACADEMICO%20-%20ALDEA%20FLORIAN.pdf?sequence=3
- Alva, K.E. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar los niveles de lenguaje oral en los niños de cinco años de la I.E. Monteverde Trujillo 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles]. https://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.13032/17832/ESTRATEGIAS_DIDACTICA_ALVA_MORENO_KATIA_ELIZABETH.pdf?sequence=1
- Arroyo, V. E., & Pichón, E. del R. (2020). *Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de 3 años de una institución educativa, Trujillo – 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedito XVI]. <https://repositorio.uct.edu.pe/items/f4fbf89e-0f26-452d-a91e-bcc1dbc7de23>
- Ausubel, D. P. (1961). *Significado y aprendizaje significativo*. En línea, En Psicología educativa.
- Banco Mundial. (26 de setiembre de 2021). www.bancomundial.org. <https://www.bancomundial.org/es/news/pressrelease/2017/09/26/world-bank->

warns-of-learning-crisis-in-globalEducation

- Beltré, D.Y. (2020). *Talleres para el manejo de Estrategias Didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes de matemática del Liceo Federico Antonio Geraldo, distrito educativo 03-01 de Azua, República Dominicana, año 2020.* [Tesis en Maestría, Universidad APEC.].
<https://catalogobiblioteca.unapec.edu.do/cgi-bin/koha/opac-MARCdetail.pl?biblionumber=56264>
- Beltrán Llera, J. (2002). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Revista Complutense de Educación, 6(2).*
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED9595220235A>
- Boz de Buzek, M. (s.f). El juego y su valor educativo. *Revista del Instituto de Investigación Educativa, Tomo 63, 48-49.*
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=1506861&pid=S1011-2251201000020000500006&lng=es
- Canales Sevilla, M., Rodas Calero, N.L., & Guevara Torres, J. (2020) *Actividades lúdicas que estimulan el aprendizaje significativo en niñas y niños de III nivel de la escuela “San Ramón” del municipio de Condega departamento de Estelí, en el II semestre del año 2019.* [Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua].
<https://repositoriosiidca.csuca.org/Record/RepoUNANM13164>
- Cano, F., & Justicia, F. (1993). Factores académicos, estrategias y estilos de aprendizaje. *Revista de Psicología General y Aplicada, 89-99.*
- Cordero Valladares, P., Duque Vargas, M., Pueblo Muñoz., & Tondreaux Machuca, M. (2018). Estrategias que usan los docentes de la asignatura de ciencias

naturales para favorecer el aprendizaje significativo en el pensamiento científico de los estudiantes de quinto año básico de cuatro colegios. [Tesis de Licenciatura, la Universidad Académica de Humanismo Cristiano].
<https://bibliotecadigital.academia.cl/items/7bb55a8f-8dad-4e47-a38c-d9daa05d0694>

Chamoso, J., Durán, J. y García, J. (2004, enero). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas*. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/39222105_Analisis_y_experimentacion_de_juegos_como_instrumentos_para_ensenar_matematicas

Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche. *I.C. Investigación*, (14), 70-80.
https://instcamp.edu.mx/wpcontent/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf

Chuqui, G. (2023, abril 18). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 Nuestra Señora de Huacho –2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
[https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CHUQU I%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CHUQU%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Diaz Barriga, F. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (2ª ed.) McGraw Hill.

Esteva, M. (2019). *El juego: en la edad preescolar*. Editorial Pueblo y Educación

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el Aprendizaje a través del Juego en los programas de Educación en*

- la primera Infancia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- García, M. (14 de octubre de 2015). La comunicación en la escuela. *Tendencias Pedagógicas*, 1. <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/tp1995.1.003>
- Garner, R. (1988). *Verbal-report data on cognitive and metacognitive strategies*. Academic Press. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4899-2118-5_11
- Justiniano Velasquez, H. (2023) *Actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/114550>
- Latorre, M. (2019). *Aprendizaje significativo y funcional Aplicación en el aula*. (En línea).
- Macas, D. (2018). *Estrategias didácticas innovadoras en el aprendizaje significativo de ciencias naturales de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa "Chilla" de la provincia del Oro*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/22498>
- Madrigal, T. F. (2013). *Creando ambientes que facilitan el aprendizaje: Una experiencia con niños, actividades lúdicas e inglés*. cenedic. Retrieved, 4 (5). https://cenedic.uco.mx/fieel/2013/ponencias_pdf/23.pdf
- Meneses, M., & Monge, M. (2021). *El juego en los niños: enfoque teórico*. <http://www.redalyc.org/html/440/44025210>
- Medina Forero, S. (2021) *El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas del colegio Gimnasio Moderno*

Summerhill. [Tesis de Licenciatura. Fundación Universitaria Los Libertadores].
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/230985e6-094d-47c5-857b-a52d6e5611df/content>

Ministerio de Educación. (27 de abril 2022). *Resolución Ministerial*. Gob.pe.
https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3046675/RM_N%C2%B0_186-2022-MINEDU.pdf.pdf?v=1651113449

Minda, N., & Rodríguez P., L. (2022) Juegos motores en el desarrollo de la imagen corporal en niños de 3 a 4 años. Guía para docentes. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <https://repositorio.ug.edu.ec/items/d947083a-f589-4bb4-b32b-6957d28b0682>

Monereo, C., Castello, M., Clariana, M., Palma, M. y Pérez, M. (2018). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje, formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Grao

Motta, C. (2019) *Fundamentos de la educación*. Cerlibre.

Morales, O., Urrego, Z., & Corporación Universitaria Minuto de Dios, Ceres-Zipacquirá. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *revistas uniminuto*, 4 (4).
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483/1430>

Murillo, J., & Vásquez, S. (2021). *Tecno Humanismo*, 1(3), 120-130.
<https://tecnohumanismo.online/index.php/tecnohumanismo/article/view/10/30>

Nisbet, R. y Shucksmith, J. (1987). *Estrategias de Aprendizaje* 3ª ed.). Santillana.

Palomino, J. (2018). *Aprendizaje significativo y las actitudes hacia las matemáticas en estudiantes del VII ciclo, en la Institución Educativa 1227-Ate 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

- <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/17625>
- Perez, C. ,& Tito, N. (2020) *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <https://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/2706>
- Piaget, J. (n.d.). *Psicología y Pedagogía*. <https://fer-psicopedagogia.blogspot.com/2013/11/teoria-cognoscitiva-de-jean-piaget.html>
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Farem-Esteli*, 63-75.
- Robles, F., Robles, A. y Soto, J. (2019). *Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de las I. E. I. N.º 112 y Nº 470 del distrito de San Pedro de Chaná de la provincia de Huari- Ancash*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo]. <http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/3630>
- Ríos, T. (2019) *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial-Pisco-Ica*. [Tesis de Doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38349>
- Soto, A., Castillo, A., Ávila, J., Ramírez, R., Ferrer, L., Cervantes, M., Cornelio, O., González, M., Eslava, E., Peralta, M., Duarte, G., Magaña, W., Solis, K. y Núñez, T. (2019). *Aprendizaje significativo: Acercamientos Revista electrónica de la Academia Estatal de Ciencias Experimentales EMS-Campeche*, 1(1). https://www.cecycampeche.edu.mx/convocatorias/REVISTA_DE_CIENCIAS_EXP ERIMENTALES.pdf
- Tarrés, S. (25 de mayo de 2022). *Juegos para mejorar la confianza de los niños en sí*

mismos.

Guía

Infantil.

https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/autoestima/juegos-para-mejorar-la-confianza-de-los-ninos-en-si-mismos/#google_vignette

Torres, B. (2020). *El desarrollo afectivo de los padres de familia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de 3 años de la modalidad creciendo con nuestros hijos María auxiliadora y el tránsito del Ministerio de Inclusión económico social Ecuador-Quito*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/6083>

UNIR. (2020, August 11). *La etapa preoperacional: qué es y cuál es su importancia*. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/etapa-preoperacional-en-que-consiste-e-importancia-en-los-ninos/>

Castro, M.S., Paz, M.L., & Cela, E.M. (2020, septiembre 24). Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública de Argentina. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 14(2). <https://www.redalyc.org/journal/4985/498571971007/html/>

Valle Arias, A., Barca Lozano, A., González Cabanach, R., & Núñez Pérez, J. (2019). Las estrategias de aprendizaje. Revisión teórica y conceptual. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 425-461. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531302.pdf>

Velille, S. y Zea, S. (2018). *Capacidades para la facilitación del aprendizaje significativo en los docentes de la Institución Educativa "Simón Bolívar" del distrito de Cháparra - Arequipa*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/501c615d-f9c2-4ca1-8c50-abb4ca0ad625>

- Matheus Vilorio, H.A., & Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 1(40), 367-384. doi.org/10.16921/chasqui.v0i140.3558
- Yagual, K. (2020) *Estrategias Lúdicas para el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 4 a 5 Años de la Escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la Comuna Tugadujaja, Parroquia Chanduy, Cantón santa, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península De Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/5288>
- Zúñiga León, I. M. (1991). *Principios Y Técnicas Para la Elaboración de Material Didáctico. Niños de 0 a 6 Años* (1ª ed.). Euned.

ANEXOS

- **Anexo 1:** Matriz de consistencia

Título: Estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Privada-Lima 2024

Problema general	Objetivo general	Hipótesis de investigación	Variables	Dimensiones
¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución privada Lima 2024?	Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución privada Lima 2024	Existe una relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución privada Lima 2024.	V1: Estrategias lúdicas	Habilidades cognitivas y creativas en el juego Competencias sociales y comunicativas
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Habilidades motoras y vitalidad
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de una 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y su relación la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de 	<ul style="list-style-type: none"> • Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia cognitiva y comunicativa en los estudiantes de una institución Educativa privada Lima-2024. 		

Problema general	Objetivo general	Hipótesis de investigación	Variables	Dimensiones
institución privada Lima, 2024?	una institución privada Lima 2024.		V2: Aprendizaje significativo	Competencia cognitiva y comunicativa
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de una institución privada Lima, 2024? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y su relación con el desarrollo socioemocional en los estudiantes de una institución privada Lima 2024 	<ul style="list-style-type: none"> • Existe una relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de una institución Educativa privada- Lima 2024 		Desarrollo socioemocional Competencia en aplicación y manejo de recursos
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas y la competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de una institución privada Lima, 2024? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de una institución privada Lima 2024 	<ul style="list-style-type: none"> • Existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y la competencia en aplicación y manejo de recursos en los estudiantes de una institución Educativa privada- Lima 2024 		

• **Anexo 2:** Operacionalización de variables

Variable 1: Estrategias Lúdicas

Nombre del Instrumento:	Lista de cotejo sobre estrategias lúdicas
Autoras del Instrumento:	Mirtha Oshiro Martínez-Dorsi Matilde Villalta Romero
Definición Conceptual:	Las actividades lúdicas pueden definirse como una actitud activa donde el niño logra el protagonismo en la interacción con el adulto. Estas actividades tienen como objetivo desarrollar de manera integral al niño, además contribuye a su bienestar social, psicológico, y sus destrezas intelectuales (Guerra, 2018).
Población:	Niños de 5 años de la institución educativa

Instrucciones: Marque "Sí" si el niño demuestra la habilidad o comportamiento listado, o "No" si el niño no lo demuestra.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO
Estrategias Lúdicas	Habilidades cognitivas y creativas en el juego	1.Participación en juegos de reglas	1.Participa activamente en juegos que involucran seguir reglas		
		2.Resolución de problemas durante el juego	2.Resuelve problemas o conflictos que surgen durante el juego		
		3.Uso de la imaginación	3.Usa la imaginación para crear escenarios o roles en juegos		
	Competencias sociales y comunicativas	1.Interacción con otros niños	4.Interactúa de manera cooperativa con otros niños durante el juego.		
		2.Compartir y turnarse	5.Comparte materiales de juego y espera su turno		
		3.Comunicación verbal	6.Utiliza la comunicación verbal efectivamente para coordinar actividades de juego		
	Habilidades motoras y vitalidad	1.Coordinación motora gruesa	7.Participa en juegos que requieren habilidades motoras gruesas (correr, saltar, trepar).		
		2.Coordinación motora fina	8.Utiliza habilidades motoras finas en juegos (apilar bloques, ensartar cuentas).		
		3.Energía y entusiasmo	9.Muestra energía y entusiasmo al participar en actividades físicas		

Variable 2. Aprendizaje Significativo

Nombre del Instrumento:	Lista de cotejo sobre el aprendizaje significativo
Autores del Instrumento:	Mirtha Oshiro Martínez-Dorsi Matilde Villalta Romero
Definición Conceptual:	Según Ausubel (2002), el aprendizaje significativo es un proceso cognitivo que desarrolla nuevos conocimientos, para que, sean incorporados a la estructura cognitiva del estudiante, conocimientos que solo pueden surgir si los contenidos tienen un significado, que los relacione con los anteriores, facilitando la interacción y restructuración de la nueva información con la preexistente.
Población:	Niños de 5 años de la institución educativa

Instrucciones: Marque "Sí" si el niño demuestra la habilidad o comportamiento listado, o "No" si el niño no lo demuestra.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO
Aprendizaje Significativo	Competencia cognitiva y comunicativa	1.Integración de conocimientos	1.Relaciona nuevos conocimientos con experiencias previas		
			2.Recuerda información aprendida después de varios días sin repetición explícita		
		2.Comprensión y expresión	3.Explica con sus propias palabras lo que ha aprendido		
			4.Hace preguntas relevantes sobre el material de estudio		
		3.Seguimiento de instrucciones	5.Puede seguir instrucciones complejas de varias etapas		
	Desarrollo socioemocional	1.Interacción y empatía	6.Participa activamente en actividades de aprendizaje grupal		
			7.Demuestra empatía y comprensión hacia las perspectivas de otros niños		
		2.Motivación y curiosidad	8.Muestra interés y curiosidad por aprender temas nuevos		
			9.Se siente motivado a explorar y descubrir más allá de las instrucciones dadas		
	Competencia en aplicación y	1. Aplicación práctica	10.Aplica lo aprendido en situaciones nuevas o diferentes		
		11.Muestra creatividad al aplicar lo aprendido en tareas o proyectos			

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	SI	NO
	manejo de recursos	2. Uso de recursos	12.Utiliza materiales de aprendizaje de manera adecuada y con propósito.		

- **Anexo 3:** Validación de instrumentos

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A
TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS:**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:

Presente.-

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del **PROGRAMA ACADÉMICO DE POSGRADO** de la Universidad San Martín de Porres, en la sede LIMA, requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS AL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO** Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de gestión pública.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

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

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

Atentamente

Firma:



Nombre completo: Mirtha Oshiro Martínez-Dorsi Villalta Romero

DNI: 25549554

FICHA DE VALIDACIÓN



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS JUICIO DE EXPERTO

Estimada Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrar JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos: **Cuestionario**.

Presentó la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicitó revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque: **Cuantitativo**.

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de pregrado.

Título del proyecto de tesis:	“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS AL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”
Línea de investigación:	Gestión de la Educación

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autoras del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Mirtha Oshiro-Dorsi Villalta Romero	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. Augusto Emilio Rosario Pacahuala	

Lima Mayo del 2023.



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Muñoz Rebaza Silvia Roxana
 1.2 Grado Académico: licenciada en educación
 1.3 Institución donde labora: Ugel 07
 1.4 Cargo que desempeña: Docente Coordinadora
 1.5 Denominación del Instrumento:
 1.6 Autores del instrumento:
 1.7 Título de la investigación: "Las estrategias lúdicas aplicadas al aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una Institución Pública de la Región Callao 2024"

2. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
SUMATORIA PARCIAL					24	
SUMATORIA TOTAL		24				

3. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1 Valoración total cuantitativa: 24
 3.2 Opinión: FAVORABLE _____ X _____
 DEBE MEJORAR _____
 NO FAVORABLE _____

3.3 Observaciones: Ninguna

Silvia Roxana Muñoz Rebaza
 DNI N°: 08429413



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Manosalva Vargas Maribel Leonor
 1.2 Grado Académico: licenciada en educación
 1.3 Institución donde labora: Universidad
 1.4 Cargo que desempeña: Docente
 1.5 Denominación del Instrumento:
 1.6 Autores del instrumento:
 1.7 Título de la investigación: "Las estrategias lúdicas aplicadas al aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una Institución Pública de la Región Callao 2024"

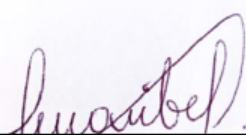
2. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
	SUMATORIA PARCIAL				24	
	SUMATORIA TOTAL	24				

3. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1 Valoración total cuantitativa: 24
 3.2 Opinión: FAVORABLE X
 DEBE MEJORAR
 NO FAVORABLE

3.3 Observaciones: Ninguna


 Manosalva Vargas Maribel Leonor
 Docente



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Sussan Jackelyne Figuera Enciso
 1.2 Grado Académico: Magister
 1.3 Institución donde labora: I.E.I. 95 Santa Rosa
 1.4 Cargo que desempeña: Docente
 1.5 Denominación del Instrumento:
 1.6 Autores del instrumento:
 1.7 Título de la investigación: "Las estrategias lúdicas aplicadas al aprendizaje significativo en estudiantes de inicial de una Institución Pública de la Región Callao 2024"

2. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles				X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría				X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable				X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados				X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento				X	
	SUMATORIA PARCIAL				24	
	SUMATORIA TOTAL	24				

3. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1 Valoración total cuantitativa: 24
 3.2 Opinión: FAVORABLE X
 DEBE MEJORAR
 NO FAVORABLE

3.3 Observaciones: Ninguna

Sussan Jackelyne Figuera Enciso
 Docente

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

ESCALA DE VALORACION

CRITERIOS	1	2	3	4
<p>1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta.</p>	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total	Los ítems son suficientes.
<p>2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p>3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<p>4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide.	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.