



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

“Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024”

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

Autora:

Bach. Llactahuaman Palomino Margori Liceth
(ORCID: 0009-0008-6102-378X)

Asesor:

Dr. Sánchez Cubas Oscar Benjamín
(ORCID: 0000-0001-8752-2538)

LINEA DE INVESTIGACION:

Desarrollo y Educación Sostenible

Pimentel, Perú, 2024.



ACTA DE CONTROL DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

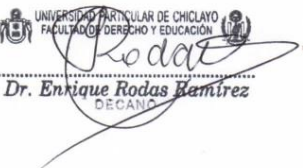
Yo, **Enrique Rodas Ramírez**, Decano de la Facultad de Derecho y Educación ha realizado el debido control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de pregrado, según la Directiva de Similitud vigente en la UDCH; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe presentado por el bachiller: **LLACTAHUAMAN PALOMINO MARGORI LICETH**

Titulado: **"JUEGO RECREATIVO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUERTO GALILEA CONDORCANQUI, AMAZONAS 2024."**

Elaborado por el estudiante, **LLACTAHUAMAN PALOMINO MARGORI LICETH** Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del 22% verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**.

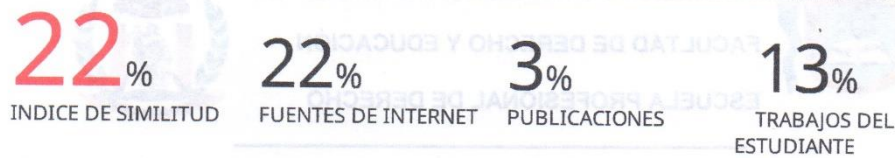
Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre el nivel de similitud de productos acreditables de investigación vigente.

Pimentel, 28 de marzo del 2025.


UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
Dr. Enrique Rodas Ramírez
DECANO

Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	7%
2	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología Trabajo del estudiante	1%
8	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	1%

TITULO DE LA TESIS:

“JUEGO RECREATIVO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUERTO GALILEA CONDORCANQUI, AMAZONAS 2024.”

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Bach. LLACTAHUAMAN PALOMINO MARGORI LICETH

AUTOR

Dr. Sánchez Cubas Oscar Benjamín

ASESOR

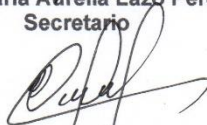
Aprobado por el siguiente jurado:



Dr. Victor Manuel Castañeda Salazar
Presidente



Dra. María Aurelia Lazo Pérez
Secretario



Dr. Wilton Vidauro Carpio Campos
Vocal

Dedicatoria

Con todo mi cariño a mi familiar por ser el motivo para seguir adelante y superar los obstáculos que se presentan en la vida tanto familiar como profesional.

Agradecimiento

Muy en especial a los trabajadores de la Universidad particular de Chiclayo en especial a mis docentes que contribuyeron a la culminación de mi investigación.

Índice

Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. DESARROLLO	6
III. METODOLOGÍA.	14
3.1. Tipo de investigación.....	14
3.2. Diseño de investigación.	14
3.3. Variables y Operacionalización	14
3.4. Población y Muestra de estudio	14
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.	16
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	16
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	17
4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:	17
4.2. Análisis Estadístico Inferencial:.....	19
4.3. Discusión de los resultados	24
V. CONCLUSIONES	29
VI. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS.....	39

Índice de Tablas

Tabla N° 01.	Niveles de la variable Juegos Recreativos	17
Tabla N° 02.	Niveles de la variable Aprendizaje Significativo	18
Tabla N° 03.	Resultado de la Prueba de Normalidad	19
Tabla N° 04.	Correlación entre el Juego Recreativo y el Aprendizaje Significativo	20
Tabla N° 05.	Correlación entre la dimensión juego recreativo sensorial y el aprendizaje significativo	21
Tabla N° 06.	Correlación entre la dimensión juego recreativo de construcción y el aprendizaje significativo	22
Tabla N° 07.	Correlación entre la dimensión juego recreativo cooperativo y el aprendizaje significativo	23

Índice de Figuras

Figura N° 01.	Niveles de la variable Juegos Recreativos	17
Figura N° 02.	Niveles de la variable Aprendizaje Significativo	18

RESUMEN

El objetivo principal de la presente investigación fue determinar la relación que existe entre el Juego recreativo y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. La investigación presentó un enfoque cuantitativo, de tipo básica, diseño no experimental y de corte transversal-correlacional. La técnica utilizada en la recolección de datos fue la encuesta y como instrumento se aplicaron dos cuestionarios para medir ambas variables, considerándose como población a 60 niños, de los cuales se trabajó con la muestra censal, siendo la confiabilidad del 0,765 para la variable juego recreativo y del 0,778 para el aprendizaje significativo, cifras que evidencian un alto grado de confiabilidad. En relación a los niveles (bajo, medio y alto) aplicados para la variable juego recreativo, los participantes respondieron en su mayoría en el nivel medio con el 62% seguido del alto con el 33% y del 05% para el bajo; en cuanto a la variable aprendizaje significativo los participantes respondieron equitativamente para el nivel bajo y medio en un 45% seguido del alto con el 10%; dentro de los resultados inferenciales se encontró una correlación positiva media entre las variables, al tener un valor de $Rho = 0,287^*$ y un nivel de significancia o p valor del 0,026 menor al 0,05; por lo tanto, se acepta la hipótesis de la investigación: El Juego recreativo se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. También señalar que presentan correlación las dimensiones juego recreativo de construcción y cooperativo con el aprendizaje significativo por mostrar un p valor menor al 0,05 siendo el juego recreativo cooperativo la que tiene una mayor intensidad con el 35%; así mismo no presenta asociación alguna con la dimensión juego recreativo sensorial por superar su significación mayor al 0,05

Palabras Claves: Juegos recreativos, aprendizaje significativo, juegos sensoriales, de construcción y cooperativos.

ABSTRACT

Obiectivul principal al prezentei cercetări a fost acela de a determina relația care există între jocul recreațional și învățarea semnificativă la copii la nivelul inițial al instituției de învățământ Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. Cercetarea a prezentat o abordare cantitativă, de tip de bază, non -design specific experimental și transversal-corelațional. Tehnica utilizată în colectarea datelor a fost ancheta și ca instrument au fost aplicate două chestionare pentru măsurarea ambelor variabile, luând în considerare 60 de copii ca populație, din care am lucrat cu eșantionul recensământ, cu fiabilitatea fiind de 0,765 pentru variabila joc recreațional și 0,778 pentru învățare semnificativă, cifre care arată un grad ridicat de fiabilitate. În raport cu nivelurile (scăzut, mediu și ridicat) aplicate pentru variabila joc recreațional, participanții au răspuns mai ales la nivel mediu cu 62% urmat de nivelul înalt cu 33% și 05% pentru nivelul scăzut; În ceea ce privește variabila semnificativă de învățare, participanții au răspuns egal pentru nivelul scăzut și mediu la 45%, urmat de nivelul înalt la 10%; În cadrul rezultatelor inferențiale s-a constatat o corelație medie pozitivă între variabile, având o valoare $Rho = 0,287^*$ și un nivel de semnificație sau valoare p de 0,026 mai mică de 0,05; Prin urmare, ipoteza cercetării este acceptată: Jocul recreațional este în mod semnificativ legat de învățarea semnificativă la copii la nivelul inițial al instituției de învățământ Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. Se remarcă, de asemenea, că dimensiunile jocului recreativ ale construcției și cooperativei cu învățare semnificativă prin arătând o valoare p mai mică de 0,05, jocul cooperativ recreativ având cea mai mare intensitate cu 35%; De asemenea, nu prezintă nicio asociere cu dimensiunea de joc recreațional senzorial deoarece își depășește semnificația mai mare de 0,05.

Keywords: Jocuri recreative, învățare semnificativă, jocuri senzoriale, de construcție și de cooperare.

I. INTRODUCCIÓN

La formación temprana se reconoce como el inicio fundamental del desarrollo completo y gradual del individuo. El objetivo de este proceso educativo es mejorar las habilidades mentales, emocionales, motrices, sociales, así como el sentido de identidad y autonomía en niños, utilizando el juego como estrategia principal para el aprendizaje (Cevallos & Erazo, 2023), sabiendo que la primera infancia es el período de desarrollo más importante y rápido de la vida humana porque se desarrolla el cerebro y el sistema nervioso central (Cornejo et al., 2021). La presente investigación es importante porque ofrece una manera efectiva y apropiada para la edad de promover el desarrollo integral del niño. Los niños pequeños aprenden mejor a través de la experiencia. Los juegos lúdicos o llamado también recreativo permiten a los niños experimentar, manipular objetos e interactuar con su entorno de manera práctica y significativa durante los primeros años de vida. Los juegos recreativos dan a los niños una plataforma para explorar y desarrollar sus habilidades en todos estos ámbitos de manera natural y divertida, suelen incluir estímulos sensoriales como colores brillantes, texturas diversas, sonidos y movimientos, permitiendo en ellos explorar y comprender su entorno, lo que es fundamental para su desarrollo sensorial y perceptual para fortalecer su aprendizaje significativo. Muchos juegos para niños promueven la comunicación verbal y no verbal, lo que ayuda al desarrollo del lenguaje y la comunicación, amplían su vocabulario, mejoran sus habilidades lingüísticas y mejoran su capacidad de expresar sus pensamientos y emociones a través de juegos de roles, historias y conversaciones, brindan a los niños la posibilidad de interactuar y fortalecer destrezas sociales, tales como compartir, colaborar y solucionar desacuerdos.

Con respecto a la realidad problemática del estudio, a nivel internacional, Según algunas investigaciones, los niños pequeños en los Estados Unidos pasan menos tiempo al aire libre jugando e inspeccionando un entorno natural (Head Start, 2019). Audrey Azoulay, directora general de la UNESCO, indico que la UNESCO lidera el monitoreo del progreso educativo a nivel internacional. Pese a los esfuerzos realizados por muchas naciones para contribuir a este seguimiento, persisten importantes deficiencias en los datos disponibles. A medio camino hacia 2030, más de 500 millones de niños aún carecen de información clara sobre su nivel de aprendizaje, y el 40% de los países no cuenta con datos sobre las competencias de

sus docentes. Es fundamental alcanzar un consenso en la recolección de información para incluir a estos niños en una visión educativa global compartida (UNESCO, 2024). La ONU (2019), manifiesta que el país tiene un índice de aprendizaje de 0,97, lo que lo coloca en el décimo puesto más alto del mundo. Unesco, Estados Unidos cuenta con 5.758 instituciones de educación infantil, lo que lo convierte en el segundo país con más de 15 por cada estado. En Tailandia los niños de edad preescolar aprenden a interactuar a través de los juegos; más de 20 pequeños, entre 2 y 4 años, participan en el Centro de Desarrollo Infantil Makkasan, en el distrito de Ratchathewi, Bangkok. En el aula, tres educadores guían a los niños a través de actividades recreativas que incluyen juegos, canciones, danzas, rompecabezas y otras dinámicas lúdicas, fomentando un entorno de aprendizaje activo y colaborativo.

El Centro ofrece a los niños una valiosa oportunidad para socializar y fortalecer habilidades sociales fundamentales, algo especialmente relevante tras el impacto que la pandemia de COVID-19 ha tenido en ellos durante los últimos dos años. Muchos de los asistentes provienen de hogares con recursos limitados y enfrentan diversas dificultades, viviendo en la comunidad y sus alrededores. Según la UNESCO (2023), para reducir la cantidad de menores sin acceso a educación, el Dr. Aiman Badri, de Universidad para Mujeres Ahfad (AUW) en Jartum, desarrolló un programa educativo en formato de juego accesible mediante una tableta y sin necesidad de internet. Este programa se basa en investigaciones que demuestran cómo el aprendizaje lúdico mejora el funcionamiento cerebral y lo hace más duradero. A diferencia de los métodos tradicionales, este enfoque promueve en los estudiantes una actitud más positiva hacia el aprendizaje. El colegio les brinda una educación que favorece su desarrollo integral, evitando que queden confinados en sus hogares debido a la pobreza y las adversidades (UNESCO, 2022). UNICEF (2022) destaca que los grados de enseñanza son preocupantemente bajos, dado que solo el 64 % de los niños en mundo logra leer y entender un texto sencillo. Los escasos recursos de los centros educativos, los bajos salarios y la insuficiente capacitación de los docentes, las aulas sobrepobladas y los programas académicos desactualizados limitan la capacidad de los estudiantes para desarrollar su máximo potencial. Estos factores contribuyen al mal aprendizaje. En una visión global, varios organismos significativos, como Banco Interamericano de Desarrollo (BID), Banco Mundial (BM) y UNICEF, desempeñaron un papel importante en la protección y

mejora de educación inicial. Estos organismos apoyan las actividades lúdicas y su inclusión en niños indica que reconocen la importancia de desarrollar estrategia pedagógica para infantes logren un óptimo progreso integral. Las entidades participan con elaboración de normas y fondos que favorecen la instrucción temprana en niños, dando prioridad a la excelencia de educación temprana con respuesta a los desafíos económicos y sociales, se ofrece apoyo a las necesidades de centros de cuidado infantil, guardería y estancia, priorizando la calidad de la interrelación para favorecer el desarrollo infantil (Gobierno de México, 2021). A nivel nacional, en la región La Libertad logró incrementar los niveles de aprendizaje en matemáticas y comprensión lectora a través del uso de actividades recreativas, entre 2016 y 2018, que alcanzaron un rendimiento satisfactorio en prueba de comprensión lectora subió del 27.80% al 30.30%. En el caso de pruebas de matemáticas, el indicador avanzó del 22.0% al 25.70%. No obstante, persisten aún diferencias respecto con promedios, que alcanzan el 34.80% y 30.70% en comprensión lectora y matemáticas, correspondientemente (La industria, 2019). Igualmente, con el propósito de impulsar el aprendizaje, el alcalde de Trujillo destinará 3,5 millones de soles en un jardín moderno situado en distrito El Porvenir, buscando garantizar una educación de calidad. Además, planea reconstruir 13 centros educativos, buscando que los estudiantes jóvenes puedan recibir su formación en condiciones más favorables (Tu Región Informa, 2022). Ministra Flor Pablo promueve actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de la primera infancia. Como es conocido, el reciente Currículo Nacional pretende reintroducir el juego en la educación inicial, y el Ministerio de Educación sugiere habilitar todos los espacios públicos, incluyendo parques y áreas deportivas, para fomentar la interacción familiar mediante actividades lúdicas (MINEDU, 2019). UNICEF (2022) ha señalado que Perú enfrenta una crisis educativa sin precedentes e hizo un llamado a diversos sectores del país para priorizar esta problemática mediante un Pacto por la Educación, contempla una atención especial a la educación básica y, potencialmente, la implementación de enfoques pedagógicos recreativos como acciones necesarias para garantizar la calidad educativa.

En relación a la problemática detectada, objeto de estudio, el proceso de enseñanza de infantes en I.E. Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas, es deficiente porque los juegos recreativos se utilizan como una actividad separada de las clases formales en lugar de integrarse orgánicamente en el plan de estudios y como

resultado, los niños perciben el juego como una oportunidad de distracción y no como la oportunidad para aprender de manera significativa; la escuela carece de recursos adecuados, como juguetes educativos, materiales de arte y espacios al aire libre que permitan el juego creativo y exploratorio, limitando las experiencias educativas significativas que los niños podrían obtener del juego; se observa también énfasis excesivo en la enseñanza dirigida y la memorización, limitando las oportunidades para que los niños desarrollen su creatividad, resolución de problemas y pensamiento crítico a través de experiencias de juego significativo, entre otros.

Por todo lo manifestado se formula el problema de investigación: ¿Qué relación existe entre el Juego recreativo y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024? y como problemas específicos: 1) ¿Cómo se relaciona el juego recreativo sensorial con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024?, 2) ¿Cómo se relaciona el juego recreativo de construcción con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, 3) ¿Cómo se relaciona el Juego recreativo cooperativo con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024?

La presente investigación tiene justificación teórica, porque proporcionará un marco sólido científico para comprender y explicar la conexión entre las actividades recreativas y la enseñanza representativa en niños del nivel inicial, respaldando la necesidad de proponer nuevas soluciones o métodos para abordar el problema en particular. Se justifica de manera práctica, debido a que los resultados y las recomendaciones respectivas de la investigación serán enviados a la alta dirección de la institución educativa, con la finalidad que tomen conocimiento de la problemática actual, en relación a las variables de estudio, y tomen decisiones oportunas en beneficio de los estudiantes. Se justifica metodológicamente porque en el estudio se empleará la técnica e instrumento validado y confiable, el cual también podrá ser utilizado en investigaciones futuras en relación a las variables Juego recreativo y Aprendizaje significativo con niños de grado inicial. Ante ello se establece como objetivo general, Determinar la relación que existe entre el Juego recreativo y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución

educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 y como objetivos específicos: 1) Analizar cómo se relaciona el juego recreativo sensorial con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, 2) Establecer cómo se relaciona el juego recreativo de construcción con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 y 3) Identificar cómo se relaciona el Juego recreativo cooperativo con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

Se planteó como Hipótesis General: Hipótesis Alterna, El Juego recreativo se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 como Hipótesis Nula, H_0 : El Juego recreativo, no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. y como hipótesis específicas: 1) El juego recreativo sensorial se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, 2) El juego recreativo de construcción se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 y 3) El Juego recreativo cooperativo se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024

II. DESARROLLO

Entre los antecedentes de estudio en relación a las variables analizadas a nivel internacional tenemos, **en Ecuador, Cevallos & Erazo (2023)**, en su estudio titulado El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de Relaciones Matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años. Su finalidad fue formular una estrategia pedagógica fundamentada en el juego para impulsar el progreso cognitivo en el desarrollo y aprendizaje de relaciones lógico-matemáticas en infantes de 4 a 5 años. Su metodología adoptó un enfoque mixto, mediante un estudio de campo con alcance descriptivo y diseño no experimental de corte transversal, con métodos inductivo, deductivo y analítico, empleando como técnicas la encuesta, observación y entrevista. La muestra incluyó a 11 niños de 4 y 5 años en Educación Inicial. Sus resultados mostraron que existen influencias significativas en el desarrollo de las capacidades cognitivas en área de relaciones matemáticas.

En **Colombia, Álvarez & Ramírez (2023)**, en su estudio titulado Fortalecimiento del aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años de CDI ubicado en Montería mediante la utilización del juego. El propósito fue potenciar el aprendizaje en el aula a través del juego, promoviendo distintas habilidades en los procesos educativos e interacción social de los niños y niñas del CDI “Mis Pequeños Genios” en Montería, Córdoba. La metodología adoptada fue cualitativa, basada en Investigación Acción (IA), donde utilizó la observación no participante para recopilar información que reflejara con precisión el entorno cotidiano de los menores y la muestra incluyó a 12 alumnos. Se concluyó que el uso de estrategias pedagógicas, como el juego, es fundamental para que el docente desarrolle espacios alternativos de aprendizaje que resulten en experiencias significativas y motivadoras para los niños.

Asimismo, **Parker et al., (2022)** en su estudio, planteó el objetivo de desarrollar una comprensión detallada de cómo el juego puede utilizarse como herramienta para enriquecer la educación. La metodología empleada incluyó una revisión detallada con estudios prácticos y teorías pedagógicas. Como resultados se conoció que no hay suficiente evidencia ni pautas prácticas sobre cómo aplicar la enseñanza mediante juegos en colegio formal y circunstancias que lo respalden. Se identificaron cuatro problemas principales que generan una marcada brecha entre las políticas educativas y su aplicación práctica, proponiendo un marco útil que resuelve estas dificultades mediante el uso de un lenguaje y estructuras comunes para integrar el aprendizaje

basado en el juego. Se concluye que es necesario un análisis de políticas y prácticas educativas para integrar al juego como una pieza esencial del proceso de enseñanza.

A nivel nacional, en **Tumbes, Arguello et al., (2024)** en su estudio titulado El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural. El objetivo fue formular un modelo de secuencias didácticas de enseñanza-aprendizaje centrado en el juego. Se empleó un enfoque cuantitativo de nivel descriptivo y propositivo, con un test aplicado a 35 alumnos y guía de entrevista para cinco docentes. Los resultados indicaron mas del 90% de alumnos presento niveles muy bajos de pensamiento crítico en la mayoría de sus dimensiones; además, observó que los docentes no integran estrategias lúdico-pedagógicas para fomentar el pensamiento en proceso de E/A. Se concluyó que el juego representa una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo del pensamiento crítico, al permitirles analizar, razonar y reflexionar sobre cada tema abordado en clases.

En Huacho, Jiménez (2023), en su pesquisa titulada, El juego y el aprendizaje significativo en el ciclo II del Jardín N° 666 en el año 2021, cuya finalidad fue examinar la relación entre el juego y el aprendizaje significativo en infantes. Se realizó un estudio no experimental, de nivel descriptivo, con una muestra de 73 estudiantes entre 3 y 5 años, a quienes se les aplicó como técnica la encuesta y observación y como instrumento, el cuestionario. Los resultados mostraron que mayoría alcanzó nivel medio de aprendizaje significativo (62%), seguido de un nivel bajo (32%) y solo un 6% logró nivel alto. Se concluyó que gran parte de alumnos perciben favorablemente el desarrollo de sus habilidades sociales, reflejado en el alto porcentaje de quienes alcanzan un nivel medio.

En Sullana Ruiz (2022), en su estudio titulado Juego lúdico y Aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de Nueva Sullana, su propósito fue determinar la conexión entre las destrezas motoras y la expresión verbal en los estudiantes. La investigación fue de tipo básica, diseño no experimental, correlacional, de enfoque cuantitativo. La población de estudio estuvo conformada por 24 niños de tres años de edad. Se utilizó como técnica e instrumento la observación y la ficha de observación respectivamente. Como resultados se observó que, el coeficiente de correlación entre las variables de estudio fue de 0,532, tratándose de una relación alta y positiva. El propósito fue identificar la relación entre las habilidades motrices y la

capacidad de expresión oral en los estudiantes. Se concluyó que existe una conexión entre las habilidades motrices y la fluidez verbal en los niños de 5 años.

En Ucayali, Trujillo (2020), en su estudio titulado Juego lúdico para mejorar la capacidad numérica en los niños de 4 años de la institución educativa N°251 Corazón de Jesús Aguaytía- Ucayali, 2020. Su objetivo fue comprobar si el uso de juegos lúdicos influye notablemente en el desarrollo de la capacidad numérica en niños. La metodología fue enfoque cuantitativo, nivel explicativo, con diseño preexperimental, en población de 86 niños de 4 años y con muestra de 25 alumnos. Los resultados revelaron que, en pre test, 72% de niños se encontraba en nivel inicial de logro; tras implementar sesiones de aprendizaje con juegos, el post test mostró que 92% alcanzaba nivel de logro esperado. En conclusión, la prueba T de Student confirmó que el uso de juegos lúdicos como estrategia mejora significativamente la capacidad numérica, con una significancia de ($p = 0.05$).

En Apurímac, Gamboa (2022), en su investigación titulada, el juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E.I de la provincia de Chincheros, Apurímac. Su propósito fue analizar el impacto significativo del juego en el aprendizaje matemático de niños de 5 años en I.E. de Chincheros-Apurímac. La metodología fue cuantitativa, aplicada, preexperimental con pretest y posttest; utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia, la muestra consistió en nueve niños a quienes aplicaron la ficha de observación para evaluar sus aprendizajes antes y después de implementar una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas. Los resultados indicaron un aumento en la media de aprendizaje en matemática, pasando de 37.33 en pretest a 46.67 en posttest, junto con reducción en desviación estándar (del 6.34 a 4.50), indicando mayor uniformidad. Asimismo, la proporción de alumnos en nivel "Excelente" aumentó de 11.11% en pretest a 44.44% en posttest. Se concluyó que prueba de Wilcoxon ($Z = -2.67$, $\text{sig.} = 0.008 < 0.05$) confirmó diferencias significativas en medias, indicando un rechazo de hipótesis nula.

A nivel local, **en Chiclayo Coronado (2021)**, la investigación titulada, Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia Chiclayo. Su propósito fue presentar un plan de actividades lúdicas para fortalecer la concentración con el aprendizaje de estudiantes. El método fue no experimental, diseño descriptivo y propositivo, conforme la muestra de 70 alumnos; para la recopilación de información se emplearon encuesta y escala de

Likert. Se confirmó su validez, mediante prueba de confiabilidad en prueba piloto obteniendo valor del alfa del Cronbach de 0.811415, con alta confiabilidad. Posteriormente, se estructuró el programa de juegos lúdicos, asegurando también su validación. Los resultados indicaron la relevancia de juegos lúdicos como herramienta pedagógica para incrementar la atención en aprendizaje de estudiantes de esta institución, concluyendo que las actividades mejoran su atención en aprendizaje de los niños.

En José Leonardo Ortiz Chiclayo, Alvites & Tineo (2020), en su estudio titulado Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la I.E.P de Chiclayo, 2020. Su finalidad fue elaborar un programa de actividades musicales que fomente la coordinación motora en niños. Se utilizó una metodología de enfoque cualitativo y alcance propositivo, siguiendo el método Inductivo-Deductivo, con diseño no experimental de tipo transversal. La muestra estuvo compuesta por 15 niños, y se trabajó con totalidad de población conforme un muestreo no probabilístico. Se empleó una ficha de observación como técnica y lista de cotejo como instrumento. Los resultados indicaron el desarrollo de programa enfocado en mejorar la motricidad de niños de 2 años, mediante 10 talleres diseñados para fortalecer sus habilidades motrices. Además, el análisis mediante lista de cotejo indicó que mayoría de niños demuestra estabilidad en movimientos rítmicos y algunos requieren fortalecer su equilibrio; mediante la creación de este programa para promover su desarrollo psicomotor. En conclusión, se observó un progreso en la coordinación visomotriz, proyectando que el programa implementado beneficiará aún más este aspecto.

En Chiclayo, Pérez (2021), en su pesquisa titulado Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N°008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021. El objetivo fue evaluar la efectividad del taller de actividades didácticas en el aprendizaje de matemáticas en niños de tres años en I.E. Presento un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño preexperimental, con muestra incluyó a 20 niños. Se empleó la encuesta y un cuestionario con escala Likert como instrumento y fue validado por tres expertos. Con los resultados del pretest, se observó que 20% de niños encontraban en proceso, mientras que 80% estaba en nivel inicial en su aprendizaje matemático, posterior de implementación de actividades propuestas, los niños evidenciaron progresos en la resolución de problemas cotidianos relacionados con matemáticas. En conclusión, el

taller de juegos didácticos generó avances significativos en aprendizaje matemático de infantes de 03 años de I.E. N° 008, ejecutando 15 sesiones de forma lúdica mediante plataformas digitales y con colaboración de sus familias.

Con respecto al marco teórico de la variable Juego recreativo, se basa en diferentes teorías como la de Piaget, para la variable Juego recreativo, desarrolló la Teoría del Juego, centrada en el avance cognitivo, subrayando la función esencial del juego en la construcción del conocimiento y en la evolución del pensamiento infantil. Piaget argumenta que el juego es fundamental para desarrollo de habilidades de razonamiento lógico y aprendizaje abstracto en la niñez. Los niños exploran su ámbito y desarrollan la comprensión al jugar. Así mismo la importancia del juego para el desarrollo cognitivo y social de los niños se destaca en la Teoría del Juego de Lev Vygotsky, quien manifestó que, el entretenimiento permite a infantes a fomentar el lenguaje, creatividad y optimizar su relación social. Para Vygotsky, el juego representa una actividad social fundamental que impulsa en los niños el desarrollo de capacidades sociales y cognitivas significativas, facilitando la adquisición y comprensión de conceptos complejos (Veraksa et al., 2022).

El juego se reconoce como una parte importante del desarrollo de instrucción y aprendizaje, permitiendo que los niños adquieran conocimientos de forma entretenida y eficaz para lograr los objetivos propuestos para desarrollar diversas habilidades, entre ellas las cognitivas, motoras y sociales (Veraksa et al., 2022). Cornejo et al. (2021) señalaron que los juegos educativos impactan de manera positiva en los procesos fundamentales de aprendizaje infantil, fortaleciendo destrezas como el equilibrio, la coordinación ojo-mano, la memoria, la atención y la percepción del espacio.

El juego recreativo se considera una herramienta pedagógica efectiva para impulsar el aprendizaje y el desarrollo integral en niños de nivel inicial (Murayari, 2024). Alvear et al. (2023) investigaron las actividades lúdicas y didácticas que captan la atención infantil y promueven su participación activa, incentivando el aprendizaje desde edades tempranas. Vygotsky destaca que el juego es esencial en el proceso sociocultural, especialmente dentro del contexto educativo y el desarrollo infantil. Veraksa et al. (2022) lo describen como una actividad social crucial que apoya a los niños en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas importantes, facilitando su aprendizaje y comprensión de ideas complejas. Según Torres y De Jesús (2022), el juego simbólico es clave en el fortalecimiento de la autonomía en niños de cuatro y

cinco años. Gasim-qızı (2020) destacó que los juegos didácticos son una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo en la etapa preescolar.

Solovieva & Quintanar (2019) señalaron que el progreso psicológico en la niñez debe analizarse dentro del marco de teoría histórico-cultural de Vygotsky, considerando la actividad recreativa como un elemento fundamental. La incorporación de métodos lúdicos en las estrategias educativas permite promover un aprendizaje más eficaz y enriquecedor en matemáticas, particularmente con etapas iniciales de educación (Pacco, 2023). Asimismo, Caballero-Calderón (2021) destacó que el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica sumamente efectiva que facilita el aprendizaje.

En cuanto a las dimensiones de la variable Juego recreativo, según Rohib et al., (2019), se estudiará con las dimensiones: Juegos sensoriales, juegos de Construcción, juegos colaborativos. a) **Sensoriales**: Son juegos que tienen la capacidad de estimular todos los sentidos del niño, no únicamente en el entorno escolar, sino también en los educadores, resaltando la importancia de la práctica y el crecimiento continuo. No obstante, este proceso debe iniciarse desde las primeras semanas de existencia (García et al., 2021). Esto proporciona conceptos claros y precisos sobre cómo la educación prenatal potencia las competencias para identificar y resolver problemas complejos en ámbito académico (Ukobizada y compañeros, 2021). b) **De construcción**: Hace referencia a la elaboración de juguetes, sin que dependa de las cualidades particulares de cada uno, sino de las acciones que se deben realizar (Ramdani et al., 2020). Tanto el docente como el estudiante deben entender cómo crear y manejar estos juguetes, además de poseer la creatividad necesaria para ampliar sus posibles aplicaciones (Parviainem, 2019). c) **Colaborativo**: Se refiere al desarrollo de eventos significativos de comunicación, de unión y confianza en sí mismo realizados por el docente (Riswanto y Aryani, 2017), y suelen implementar con diversos actos de carácter pro social y social. Allí mismo el docente pueden detectar cada comportamiento de los infantes para poder ser guiados y controlados para fomentar el trabajo en equipo (Rittle, 2017).

Con respecto al marco teórico de variable Aprendizaje significativo, se basa en diferentes teorías como Teoría de Aprendizaje Significativo de David Ausubel, donde considera, al razonamiento deductivo es necesario para lograr la asimilación de conceptos, principios e ideas, dando prioridad a un aprendizaje significativo por encima de la simple memorización. La teoría plantea que los estudiantes son capaces

de vincular información novedosa con sus conocimientos previos, lo cual favorece la retención y el uso práctico de los conocimientos adquiridos. Esto se conoce como aprendizaje significativo (Moreira-Chóez et al., 2021). Según Veraksa et al., (2022), el aprendizaje, es la adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia; se conoce como el cambio relativo duradero con el comportamiento. Las experiencias de aprendizaje basadas en el juego pueden facilitar la adquisición de vocabulario en el entorno escolar, resaltando que estas dinámicas son activas, entretenidas, enriquecedoras, socialmente colaborativas, repetitivas y llenas de alegría (Masters et al., 2023). Parker et al. (2022) señalaron que el aprendizaje mediante el juego en el ámbito escolar puede promover habilidades cognitivas, sociales, emocionales, creativas y físicas en los niños. El aprendizaje facilita comprensión y retener nueva información al conectar nuevos aprendizajes con conocimientos previos (López et al., 2020). El aprendizaje significativo, según Moreira-Chóez et al. (2021), un método de enseñanza que los estudiantes conectan actual información con información que ya tienen, reorganizando y reformulando en su proceso. La técnica facilitó la combinación de nuevo conocimiento con conocimientos previos, lo que resulta en una comprensión más profunda. El aprendizaje significativo se da cuando los estudiantes, conectan nuevos conceptos que están aprendiendo con una estructura conceptual que ya existe en ellos, es decir al alumno crean un nuevo conocimiento mediante la combinación de experiencias antiguas (Roa, 2021). Según Baque y Portilla (2021), el conocimiento significativo es un anclaje de nuevos significados con una estructura de conocimientos previa del estudiante que sostiene su comportamiento coherente, lógico, no arbitrario y sustancial, que se refleja en su vida diaria.

Enfocado con las dimensiones de la variable Aprendizaje significativo, estudiará: Motivación, Comprensión y Participación. a) Motivación: Definido como el mecanismo impulsor del aprendizaje, que se encuentra mediada por las emociones, intereses, creencias y valores, siendo en mayor o menor grado de significatividad de la experiencia, que dependerá de la fuerza para aprender significativamente (Blanco, 2021) b) Comprensión: Referente a la acción de captar información detallada, construyendo significados, relacionando lo nuevo de manera significativa, siendo capaces de exponer y expresar ideas comparándolas para emitir respuestas, alcanzando una verdadera conexión que beneficia el aprendizaje (Blanco, 2021) c) Participación: se refiere al análisis, discusión y creación del contenido que se ha

recibido. el estudiante reflexiona sobre su propio proceso, valora las experiencias anteriores y las nuevas, identifica los desafíos y encuentra las formas de resolverlos, que sirven como base para enfrentar otras situaciones de aprendizaje (Blanco, 2021). La participación cambia a participación cognitiva, es impulsiva, inmediata y emocional (Cold, 2017)

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo de investigación.

La investigación es de tipo básica o pura, consistiendo en la exploración teórica que busca aumentar el conocimiento científico al descubrir nuevos principios, teorías o leyes respecto al tema en particular, sin indagar en desde su perspectiva practica (León & González, 2020). De enfoque cuantitativo porque se utilizaron cuestionarios para recopilar datos de los encuestados en el estudio para verificar las hipótesis propuestas mediante análisis estadístico (Tapia, 2020). De nivel descriptivo – correlacional, porque permitió recopilar y analizar datos para proporcionar una descripción precisa y completa del fenómeno, así como evaluar la relación entre dos o más variables y establecer la correlación entre ellas sin ninguna manipulación (Vásquez et al., 2023).

3.2. Diseño de investigación.

El estudio fue de diseño no experimental, debido que solo se observaran los fenómenos en entorno natural sin manejar o cambiar a las variables analizadas (Guevara et al., 2020). El estudio es de corte transeccional, debido a que los datos se recopilarán en un solo momento específico (Arias y Covinos, 2021).

3.3. Variables y Operacionalización.

Variable Relacional 01 : Juegos recreativos

Variable Relacional 02 : Aprendizaje significativo

La operacionalización de las variables está demostrada en el apartado Anexos.

3.4. Población y Muestra de estudio

La población de estudio indica un grupo del total de elementos o individuos que tienen características específicas y que son objeto de estudio (Stratton, 2021). Estuvo compuesta por un total de 60 estudiantes del nivel inicial, con edades comprendidas entre los 3 y los 5 años. Los criterios de inclusión incluyeron a todos los niños y niñas matriculados en el nivel inicial que manifestaron su interés en participar y tenían el consentimiento de sus padres. Para el criterio de exclusión, se consideraron aquellos

que decidieron no participar o no continuar en el estudio. En cuanto a la unidad de análisis, fue el estudiante del nivel inicial de I.E. Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En relación a la técnica de estudio se utilizó la observación la cual incluye un conjunto de procedimientos y normas para una comunicación conveniente para el estudio (Sánchez et al., 2018). Como instrumento se empleó la guía de observación, con el cual tomaron los datos utilizando una variedad de datos en función de variables analizadas (Hernández y Mendoza, 2018). Los datos recopilados fueron extremadamente importantes y significativos. La guía de observación consta de 30 ítems para cada variable de investigación. 15 ítems para variable Juego recreativo y 15 ítems para variable Aprendizaje significativo.

La escala utilizada en ambas guías corresponde al tipo Likert, con los valores: Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre y Siempre, asignando puntuaciones de 1 a 5 en ese orden.

Para la validez del instrumento, se llevó a cabo mediante el juicio de tres especialistas, con el grado de doctor y maestro para asegurar que la revisión y evaluación de las pautas de observación de las variables de estudio definan con precisión el objeto que se desea medir, y con sus opiniones se aseguren de que los datos recopilados sean útiles y contribuya a la objetividad de la investigación (Posso y Lorenzo, 2020).

Para hallar la confiabilidad del instrumento, se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach, el cual permite estimar la confiabilidad y consistencia interna del instrumento, donde el resultado se presentará en el rango de cero a uno, tornándose confiable cuando se halla superior a 0,72 (Rodríguez-Rodríguez y Reguant-Álvarez, 2020). Para la presente investigación se realizó el análisis de coeficiente del alfa de Cronbach con prueba piloto donde se obtuvo los siguientes resultados: Para la variable Juego recreativo el valor de: 0.765 y para la variable Aprendizaje significativo el valor 0.778. En tal sentido por tratarse de valores superior al 0.72, indica que la herramienta empleada ha sido confiable para la obtención de datos del estudio

3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.

Los procedimientos de recolección de datos incluyen las técnicas, pasos y procedimientos utilizados para recopilar los datos esenciales para el estudio, respaldando la coherencia, sistematicidad y rigurosidad en recolección de datos (Jilcha, 2020). Primero, se gestionó el consentimiento respectivo a director de la Institución para levantamiento de datos. Se diseñó el instrumento a utilizar para la toma de datos, analizando su validez y confiabilidad; Seguido, se notificó a padres de familia respecto la investigación e informando sobre el documento de consentimiento informado. Luego, aplicaron un instrumento a alumnos de la institución, para luego procesar los datos haciendo uso de softwares estadísticos SPSS versión 25; Luego, se desarrolló la comprobación de hipótesis conforme prueba estadística, constatando mediante tabla de valores. Finalmente, se analizaron e interpretaron sus resultados e informado en el informe final de tesis.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Hace referencia a los métodos y procesos empleados para analizar, transformar y estructurar datos recolectados, con el propósito de descubrir información valiosa, alcanzar conclusiones y facilitar la toma de decisiones; puede ser cualitativos, cuantitativos o estadísticos (De la Puente Viedma, 2018). Para su proceso y análisis de los datos, se utilizaron tanto la estadística descriptiva como la inferencial, La primera consiste en recopilar, organizar, presentar, analizar e interpretar un conjunto de datos formado por una o más variables de interés para el investigador. y la segunda se ocupa de decidir sobre el comportamiento de una variable de interés especificada en la población estudiada, empleando una muestra aleatoria para alcanzar este propósito (Matos, 2020), utilizando el software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences).

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:

4.1.1. Resultados descriptivos de la variable: Juegos Recreativos

Tabla N° 01

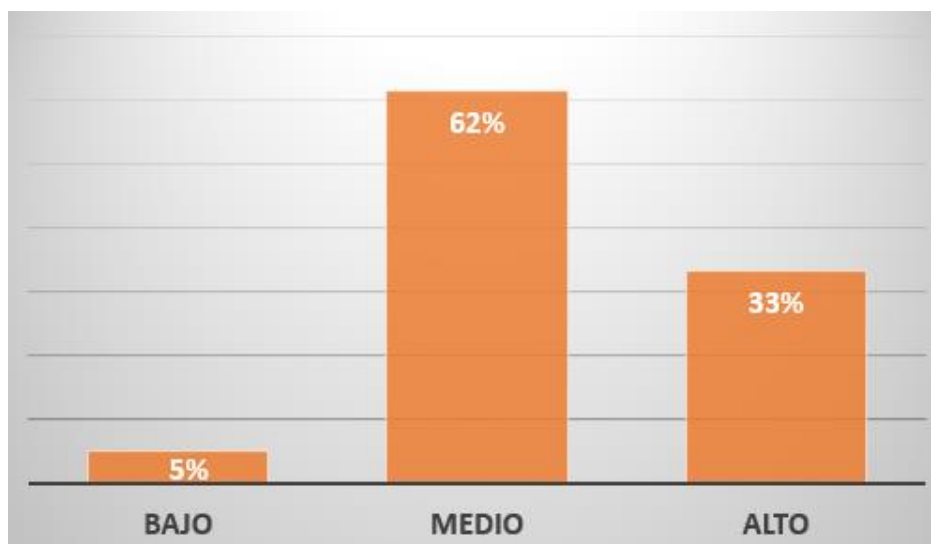
Niveles de la variable Juegos Recreativos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	03	05%
Medio	37	62%
Alto	20	33%
Total	60	100%

Fuente: Cuestionario

Figura N° 01

Niveles de la variable Juegos Recreativos



Interpretación: La mayoría de los encuestados se encuentran en el nivel medio con un 62%, (37 niños), seguidamente un 33% (20 niños) se ubican en un nivel alto y el 5% (03 niños) para el nivel bajo, lo que representa una cifra relativamente regular en la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui en relación a la percepción hacia los juegos recreativos.

4.1.2. Resultados descriptivos de la variable: Aprendizaje Significativo

Tabla N° 02

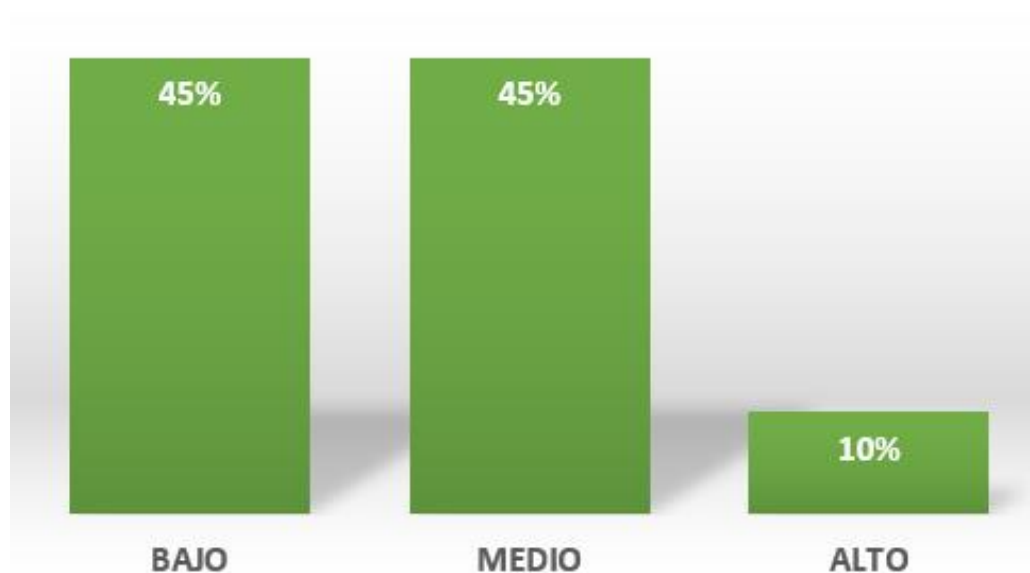
Niveles de la variable Aprendizaje Significativo

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	27	45%
Medio	27	45%
Alto	06	10%
Total	60	100%

Fuente: Cuestionario

Figura N° 02

Niveles de la variable Aprendizaje Significativo



Interpretación: En el gráfico se muestra las respuestas por parte de los encuestados en relación a la aplicación de variable aprendizaje significativo con un 45% (27 niños) señalaron equitativamente el nivel bajo y medio, y un 10% (06 niños) para el alto, esto representa una cifra en términos medianamente bajos para la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui en cuanto a la percepción sobre aprendizaje significativo por parte de alumnos de Institución

4.2. Análisis Estadístico Inferencial:

Para realizar la contrastación de hipótesis se aplicó la prueba de normalidad donde las variables juegos recreativos y aprendizaje significativo no siguen una distribución normal ya que la significancia o p-valor es menor del 0,05 para la variable juegos recreativos, a partir de ello se empleará la prueba de Rh Spearman para medir las correlaciones de las variables. (Anexo)

Tabla N° 03
Resultado de la Prueba de Normalidad

	Pruebas de Normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl.	Sig.	Estadístico	gl.	Sig.
V1 Juegos Recreativos	0,149	60	0,002	0,958	60	0,037
V2 Aprendizaje Significativo	0,094	60	0,200*	0,958	60	0,037

Fuente: Datos que se obtuvieron de las encuestas (elaboración propia)

Interpretación.- En la tabla se pueden observar los resultados de la prueba de normalidad, en donde tomando en cuenta la cantidad de la muestra encuestada que es de 60 participantes, cifras que está por encima de 50, es por ello que se consideró prueba del Kolmogórov-Smirnov, así mismo se observa que solamente la variable juegos recreativos no sigue una distribución normal ya que el p-valor es del 0,002, cifra que se encuentra por debajo del α (0,05) es por ello que se empleará prueba del Rh Spearman para calcular correlación con variables.

Contrastación de la Hipótesis General

Hg: El Juego recreativo se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

H0: El Juego recreativo no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

Tabla N° 04

Correlación entre el Juego Recreativo y el Aprendizaje Significativo

			Juego Recreativo	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Juego Recreativo	Coeficiente de correlación	1,000	0,287*
		Sig. (bilateral)	.	0,026
		N	60	60
	Aprendizaje Significativo	Coeficiente de correlación	0,287*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,026	.
		N	60	60

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis General

Interpretación: Se plasma en tabla la relación con ambas variables como son juego recreativo y aprendizaje significativo, donde se evidencia que, sí se presenta una correlación, por mostrar el nivel de significancia o p-valor del 0,026 cifra que está por debajo del 0,05 que es el indicador para establecer la correlación entre ambas variables, también se muestra el coeficiente de dicha correlación que es 0,287* el cual y con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enuncia que trata de una correlación positiva media; por lo tanto y ante estos resultados se rechaza la hipótesis Nula y se acepta la hipótesis del estudio; concluyendo que si existen como muestra el resultado una relación entre ambas variables en estudio, es decir, que si el juego recreativo presenta mejoras con niños del grado inicial de I.E. Puerto Galilea Condorcanqui, el aprendizaje significativo mejorará en el mismo sentido y magnitud del 29%.

Contrastación de la Hipótesis Específica 01

Hg: El juego recreativo sensorial se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024

H0: El juego recreativo sensorial no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

Tabla N° 05

Correlación entre la dimensión juego recreativo sensorial y el aprendizaje significativo

			Dimensión: Juego Recreativo Sensorial	Variable: Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Dimensión:	Coeficiente de correlación	1,000	0,130
	Juego	Sig. (bilateral)	.	0,324
	Recreativo	N	60	60
	Sensorial			
	Variable:	Coeficiente de correlación	0,130	1,000
	Aprendizaje	Sig. (bilateral)	0,324	.
	Significativo	N	60	60

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis Específica N° 01

Interpretación: Con tabla 05, se definió que no presenta ningún tipo de correlación con dimensión juego recreativo sensorial y aprendizaje significativo, señalando como prueba que nivel de significancia o p-valor=0.324; indicador que está muy por encima del 0,05 que es la cifra referencial para establecer la correlación entre ambas, por ende se llega a aceptar la hipótesis específica nula en donde señala que el juego recreativo sensorial no se relacionan considerablemente con aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

Contrastación de la Hipótesis Específica 02

Hg: El juego recreativo de construcción se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024

H0: El juego recreativo de construcción no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

Tabla N° 06

Correlación entre la dimensión juego recreativo de construcción y el aprendizaje significativo

			Dimensión: Juego Recreativo de Construcción	Variable: Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Dimensión:	Coefficiente de correlación	1,000	0,322*
	Juego	Sig. (bilateral)	.	0,012
	Recreativo de	N	60	60
	Construcción			
	Variable:	Coefficiente de correlación	0,322*	1,000
	Aprendizaje	Sig. (bilateral)	0,012	.
	Significativo	N	60	60

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis Específica N° 02

Interpretación: Con los resultados obtenidos en la tabla se puede asegurar que existe correlación entre dimensión juego recreativo de construcción y aprendizaje significativo, evidenciándose que sí se presenta una correlación, por presentar un nivel de significancia o p-valor del 0,012 cifra que está por debajo del 0,05 que es el indicador para establecer la correlación entre ambas, también se muestra el coeficiente de dicha correlación que es 0,322* el cual y conforme Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enuncia que trata de una correlación positiva media; por lo tanto y ante estos resultados se aceptan la hipótesis del estudio.

Contrastación de la Hipótesis Específica 03

Hg: El juego recreativo cooperativo se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024

H0: El juego recreativo cooperativo no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

Tabla N° 07

Correlación entre la dimensión juego recreativo cooperativo y el aprendizaje significativo

			Dimensión: Juego Recreativo Cooperativo	Variable: Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Dimensión:	Coefficiente de correlación	1,000	0,354*
	Juego	Sig. (bilateral)	.	0,006
	Recreativo	N	60	60
	Cooperativo			
	Variable:	Coefficiente de correlación	0,354*	1,000
	Aprendizaje	Sig. (bilateral)	0,006	.
	Significativo	N	60	60

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis Específica N° 03

Interpretación: Se evidencia que existe correlación entre dimensión juego recreativo cooperativo y aprendizaje significativo, evidenciándose que sí se presenta una correlación, por presentar un nivel de significancia o p-valor del 0,006 cifra que está por debajo del 0,05 que es el indicador para establecer la correlación entre ambas, también se muestra el coeficiente de dicha correlación que es 0,354* el cual y conforme Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enuncia que se trata de una correlación positiva media; por lo tanto y ante estos resultados se aceptaron la hipótesis del estudio.

4.3. Discusión de los resultados

Como primer paso se estableció se análisis estadísticos descriptivos con relación a primera variable juegos creativos, en donde se observa que predomina con el 62% (37 participantes) el nivel medio, es decir, en promedio seis de cada diez niños se encuentran en este nivel, seguido del nivel alto con el 33% (20 participantes) y solo el 05% (03 participante) en el bajo. Según los resultados, existe una percepción relativamente buena en cuanto al juego recreativo, es por ello que Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui en su nivel inicial deberá mejorar en cuanto a sus dimensiones juegos recreativos sensoriales, de construcción y cooperativos, en donde los docentes realicen juegos que incluyan los sentidos, desde el inicio de las clases, permitiendo que el niño se conozca mejor a sí mismo y se relacionen con el resto de sus compañeros, conociendo los sentimientos de sus pares, para ello los juegos que se realizan deben utilizar juguetes con ciertas características que se centren en la mejora de la creatividad, en donde el docente enseñe en clase, permitiendo que mediante el juego se realice el proceso de una fácil comprensión, fomentando el trabajo en equipo y así permita que se mejore la comunicación entre sus compañeros, así como la conducta, estableciéndose lazos de amistad.

Para la segunda variable aprendizaje significativo, en relación a la información descriptiva se observa que en forma simultánea se obtuvo el 45% (27 participantes) para los niveles bajo y medio, seguido del 10% (06 participantes) en el alto por lo que estos resultados señalan una tendencia regular por parte de los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui. Ante ello, se afirma que existe una percepción en términos medios preocupante sobre el aprendizaje significativo, en relación a sus dimensiones motivación, comprensión y participación en donde los docentes deben motivar para que el niño participe en grupo, para expresar sus cualidades personales por medio de los juegos, generando que el niño se desarrolle con el apoyo de su docente durante la actividad de aprendizaje, teniendo como objetivo que niño se divierta en las actividades o desarrollen en sus clases, con la supervisión e indicación de su maestra, siendo ella la que permita que el niño explore y manipule de forma autónoma, objeto, instrumento y herramienta para divertirse, consiguiendo la participación activa en los juegos con sus compañeros.

Contrastando con la investigación realizada por Arguello et al., (2024) en su estudio titulado: El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de

pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural; en donde entre algunos de sus resultados obtenidos fue más del 90% de las personas exhiben niveles significativamente reducidos de razonamiento crítico en la mayoría de sus aspectos, además, se observa que los educadores no implementan métodos pedagógicos lúdicos que potencien el desarrollo del pensamiento en el proceso educativo. Así mismo Jiménez (2023), en su pesquisa titulada: El juego y el aprendizaje significativo en el ciclo II del Jardín N° 666 en el año 2021. El análisis revela que el juego y el aprendizaje significativo se encuentran predominantemente en un nivel medio (62,0%), nivel bajo (32,0%) y 6,0% alcanza un nivel alto. En conclusión, la mayoría de los estudiantes muestran una percepción adecuada sobre el uso de sus habilidades sociales, lo cual se refleja en el alto porcentaje de aquellos que se sitúan en un nivel intermedio.

En cuanto con objetivo general del estudio, fue determinar la relación que existe entre el Juego recreativo y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, se evidencia que si existe relación entre ambas variables con grado de intensidad positiva media conforme indicado por Hernández Sampieri y Mendoza (2018), por lo que si el juego recreativo presenta algunas mejoras, el aprendizaje significativo, respaldado por un nivel de significancia de 0,026, inferior al umbral del p-valor $< 0,05$, que permite aceptar la hipótesis de la investigación y rechazar la hipótesis nula. Además, la correlación de Spearman alcanza un valor de 0,287*, indicando una correlación positiva media con una intensidad que se encuentra entre 0,11 y 0,50 según la tabla de correlación.

Constatando el estudio ejecutado por Sullana Ruiz (2022), en su estudio titulado Juego lúdico y Aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de Nueva Sullana, cuyo objetivo fue Establecer la relación entre las habilidades motrices y la expresión oral de los estudiantes, donde se obtuvo como resultados que el coeficiente de correlación entre las variables de estudio fue de 0,532, tratándose de una relación alta y positiva, concluyendo que, hay relación con la habilidad motriz y dimensión fluidez en alumnos de 05 años. De la misma manera, lo señalado por Gamboa (2022), en su investigación titulada, el juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una I.E.I de la provincia de Chincheros, Apurímac, su finalidad fue examinar como el juego afecta

significativamente el aprendizaje del área matemática de niños y niñas de 5 años. Concluyendo que existe correlación entre ambas variables y que las diferencias de medias en las evaluaciones inicial y final resultaron significativas (prueba de Wilcoxon: $Z=-2.67$, $\text{sig.}=0.008 < 0.05$), lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula.

Comparando además por lo enunciado por Coronado (2021), en su investigación titulada, Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, I.E. Señor de Divina Misericordia Chiclayo, cuyo objetivo fue Proponer un programa de juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños; los resultados indicaron una significancia inferior a 0,05 con variables y tres dimensiones: activa voluntaria, activa involuntaria y pasiva, destacando la relevancia del juego lúdico como estrategia metodológica para optimizar la atención en aprendizaje infantil; en otras palabras, los juegos lúdicos favorecen la concentración en proceso de aprendizaje de niños.

En referencia a los resultados de la investigación más lo dicho por otros autores, se puede confirmar que existe relación, se evidencia que al incrementar el juego recreativo en un 100%, el aprendizaje significativo también se eleva en un 29%, este aumento no es altamente significativo, muestra una intensidad moderada en su impacto.

Con el primer objetivo específico, el cual fue analizar cómo se relaciona el juego recreativo sensorial con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, se puede constatar la no existencia de asociación con dimensión juego recreativo sensorial y aprendizaje significativo, indicando que el juego recreativo sensorial presenta ciertas optimizaciones, el aprendizaje significativo no mejorará, teniendo en cuenta la significancia obtenida, el cual es del 0,324 cifra superior de lo establecido por el 0.05 permitiendo aceptar hipótesis nula y el rechazo de hipótesis del estudio, indicando, el juego recreativo sensorial no se relaciona significativamente con aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024

En cuanto al segundo objetivo específico, en donde se estableció cómo se relaciona el juego recreativo de construcción con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, resultó que si presenta relación entre la dimensión juego recreativo de

construcción y el aprendizaje significativo con una intensidad de una correlación positiva media conforme con Hernández Sampieri y Mendoza (2018), esto sugiere que al mejorar la dimensión de juego recreativo de construcción, el aprendizaje significativo también fortalecerá moderadamente. Este hallazgo se respalda en un nivel de significancia de 0.012, cifra inferior al p -valor < 0.05 , lo cual permite aceptar la hipótesis de la investigación y rechazar la hipótesis nula; indican, existe relación entre juego recreativo de construcción y aprendizaje significativo en niños del nivel inicial en I.E. Puerto Galilea Condorcanqui. Además, la correlación de Spearman mostro valor de 0.322*, indicando correlación positiva de intensidad media que, conforme la tabla, oscila entre 0.11 y 0.50.

En cuanto al tercer y último objetivo específico, en donde se estableció cómo se relaciona el juego cooperativo con aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, resultó que si presenta relación con dimensión juego cooperativo y aprendizaje significativo con intensidad de correlación positiva media conforme indicado con Hernández Sampieri y Mendoza (2018) indican que, al optimizar la dimensión del juego cooperativo, el aprendizaje significativo se incrementa de forma moderada. Este efecto está respaldado por un nivel de significancia de 0.006, inferior al p -valor < 0.05 , lo que permite aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la nula. En consecuencia, existe relación con dimensión cooperativa y aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de I.E. Puerto Galilea Condorcanqui. Además, correlación de Spearman, con valor de 0.354*, indican una intensidad de correlación positiva media, situada entre 0.11 y 0.50 en la tabla de correlación.

Contrariamente con estudio ejecutado por Trujillo (2020), con su estudio titulado Juego lúdico para mejorar la capacidad numérica en los niños de 4 años de la institución educativa N°251 Corazón de Jesús Aguaytía- Ucayali, 2020, cuyo objetivo fue el de determinar si el juego lúdico mejora significativamente la capacidad numérica de los niños, obteniendo como resultados que 72% de niños de 4 años en pre test tenían nivel de logro al inicio, después de implementar sesiones de aprendizaje con juegos lúdicos, reflejan que 92% alcanzaron un nivel de logro esperado. Se concluye, que la hipótesis se valide conforme prueba del T de Student, indicando que el uso de juegos lúdicos como estrategia fortalece la habilidad numérica, con significancia del $p < 0.05$. Así mismo lo manifestado por Coronado (2021), con investigación titulada,

Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia Chiclayo, cuyo objetivo fue Proponer un programa de juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños; en donde se obtuvo como resultados que existe significancia entre las variables y dimensiones por presentar un p valor menor al 0.05, en donde el juego lúdico se destaca como una estrategia metodológica esencial para optimizar la atención en el aprendizaje de los niños en I.E. Señor de Divina Misericordia-Chiclayo. En conclusión, los juegos lúdicos contribuyen notablemente a mejorar la concentración en el aprendizaje infantil.

Los resultados conseguidos del estudio, junto con verificación realizada, confirman la falta de relación con primer objetivo específico, es decir, con dimensión juegos recreativos sensoriales y variable aprendizaje significativo, pero si con los objetivos específicos dos y tres. Al respecto podemos mencionar que, si existe una correlación entre las dimensiones juegos recreativos de construcción y juegos cooperativo con la variable aprendizaje significativo, por lo que cuando las dimensiones se incrementen en un 100% el aprendizaje significativo subirá también en un 32% y 35% respectivamente; aunque el aumento no es considerable, se evidencia con una intensidad moderada.

V. CONCLUSIONES

1. Optimizar la relación entre el juego recreativo y el aprendizaje significativo a pesar de haber evidencia de una asociación media entre ambas variables; por ello se deberán implementar actividades que mejoren el aprendizaje de estas habilidades motrices básicas en los niños y obtener beneficios en su aprendizaje tanto emocional, motivacional y cognitiva.
2. Reformular la relación no existente entre la dimensión juego recreativo sensorial y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 siendo necesario incentivar a los docentes a que realicen juegos que incluyan los sentidos, desde el inicio de las clases, permitiendo que el niño se conozca mejor a sí mismo y se relacionen con el resto de sus compañeros.
3. Mejorar la relación positiva media existente entre la dimensión juego recreativo de construcción y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 siendo necesario utilizar juegos con ciertas características que se centren en la mejora de la creatividad, en donde el docente enseñe en clase, permitiendo que mediante el juego se realice el proceso de una fácil comprensión.
4. Fortalecer la relación positiva media existente entre la dimensión juego recreativo cooperativo y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 siendo necesario que se fomente el trabajo en equipo y así permita que se mejore la comunicación entre sus compañeros, así como la conducta y el aprendizaje.

VI. RECOMENDACIONES

1. Con respecto a la variable juegos recreativos, es necesario llevar a cabo talleres, programas y políticas centrados en el juego buscan incrementar la participación, colaboración y competitividad entre los niños favoreciendo el desarrollo en sus diferentes destrezas motrices.
2. Enfocado con variable aprendizaje significativo, se debe implementar capacitaciones en los docentes para aplicar mejoras en este tipo de aprendizaje relacionado en lo emocional, motivacional y cognitiva en donde el estudiante permita asimilar y utilizar de forma óptima sus conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos
3. Para fortalecer las dimensiones de las variables juegos recreativos y aprendizaje significativo, es esencial llevar a cabo actividades atractivas que involucren a los niños, propiciando el intercambio de experiencias y conocimientos e incentivando el espíritu de grupo y el trabajo en equipo entre sus compañeros
4. En futuras investigaciones, es importante seguir explorando y profundizando en el análisis del comportamiento de las variables juegos recreativos y aprendizaje significativo, esto permitirá identificar causas y consecuencias que contribuyan a optimizar el rendimiento en niños del nivel inicial de I.E. Puerto Galilea Condorcanqui

REFERENCIAS

- Álvarez, V. M., & Ramírez, A. M. (2023). Fortalecimiento del aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años de un cdi ubicado en Montería mediante la utilización del juego (Doctoral dissertation, Universidad Santo Tomás).
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/48978/Ponencia%20Audris%20Ramirez%20%20y%20Viviana%20Alvarez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvear, L. F., Salazar Almeida, P. A., Román Proaño, Z. G., & Altamirano Álvarez, M. C. (2023). El juego-trabajo en el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación inicial. *Reincisol.*, 2(4), 304-321.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V2\(4\)304-321](https://doi.org/10.59282/reincisol.V2(4)304-321)
- Alvites, K. C., & Tineo, C. J. (2021). Programa de juegos musicales para estimular la coordinación motora en niños de 2 años de la IEP de Chiclayo, 2020.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/10566>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en Educación Inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Arguello, C., & Herazo, M. I. . (2024). El juego como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de pensamiento crítico en niños y niñas de grado primero en una IE rural. *Revista Internacional De Pedagogía E Innovación Educativa*, 4(1), 133–150. <https://doi.org/10.51660/ripie.v4i1.137>
- Arias, J. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques consulting EIRL. [file:///C:/Users/Intel/Downloads/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Intel/Downloads/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion%20(4).pdf)
- Baque, G. y Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6(5), 75–86.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Blanco, M. A., Blanco, M. E., & Hinojo, B. T. V. (2021). Actividades de bienestar emocional propuesta para el desarrollo del aprendizaje significativo en tiempos de postpandemia. *Conrado*, 17(80), 330-338.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000300330&script=sci_arttext&tlng=pt

- Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento, 6(4), 861-878.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Cevallos, L. V., & Erazo, J. R. (2023). El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Desarrollo Cognitivo en el Ámbito de Relaciones Matemáticas de los Niños de 4 a 5 Años. Revista Científica Hallazgos21, 8(3), 260-272.
- Cisneros-Cacedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., & GarcésBravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. Domino de las Ciencias, 8(1), 1165-1185.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383508.pdf>
- Cornejo, R., Martínez, F., Álvarez, V. C., Barraza, C., Cibrian, F. L., MartínezGarcía, A. I., & Tentori, M. (2021). Serious games for basic learning mechanisms: reinforcing Mexican children's gross motor skills and attention. Personal and Ubiquitous Computing, 25(2), 375-390.
<https://doi.org/10.1007/s00779-021-01529-0>
- Coronado, M. E. (2021). Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa "Señor de la Divina MisericordiaChiclayo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59548/Coronado_LME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De la Puente, C. (2018). Estadística descriptiva e inferencial. Ediciones IDT CB.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57894581/Estadistica_descriptiva_e_inferencial_-_Carlos_De_La_Puente_Viedmalibre.pdf?1543619667=&response-contentdisposition=attachment%3B+filename%3DEstadistica_descriptiva_e_inferencial_Ca.pdf&Expires=1690055351&S
- Gamboa, A. M. (2022). El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una IE inicial de la Provincia de Chincheros, Apurímac.
<https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5b52c5be-89f4-4640-8a7f-07cc4e3a7290/content>
- García, J.; Álvez, A.; Luque, M. & Matas, A. (2021). The Moderating Role of Mathematical Skill Level when Using Curricular Methods to Learn

- Multiplication Tables. Revista de Psicología Educativa, 27 (2), 123 – 133.
https://journals.copmadrid.org/psed/archivos/1135_755X_psed_27_2_0123.pdf
- Gasim-qızı, A. S. (2020). The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children. Propósitos y Representaciones, 8(2).
<https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.524>
- Gobierno de México (2021). El Banco Mundial espera apoyar en la publicación final de la Política de Educación Inicial y también en su financiamiento, necesario para su implementación: Truman G. Packard.
<https://www.gob.mx/sipinna/articulos/organismos-internacionales-apoyanpoliticas-que-benefician-a-ninez-y-adolescencia?idiom=es>
- Guevara, G. P., Verdesoto, A. E., & Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). RECIMUNDO Revista científica del mundo de la investigación y el conocimiento, 4(4), 163-173.
<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Head Start, (2019). El estado actual del juego al aire libre y la exploración en Estados Unidos. <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/entornosde-aprendizaje/supporting-outdoor-play-exploration-infants-toddlers/elestado-actual-del-juego-al-aire-libre-y-la-exploracion-en-estados>
- Hernández y Mendoza, (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Editorial Mc Graw Hill Educación.
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Jilcha, K. (2020). Research Design and Methodology. En Cyberspace. IntechOpen.
<https://doi.org/10.5772/intechopen.85731>
- Jiménez, E. G. (2023). El juego y el aprendizaje significativo en el ciclo II del Jardín N° 666 en el año 2021.
<https://repositorio.unifsc.edu.pe/handle/20.500.14067/8439>
- Kold (2017). Inventario de Estilos de Aprendizaje en Jornadas de Conferencias sobre Orientación Vocacional. UDLA-Cuatro estilos de aprendizaje de Kolb. www.jlqcue.es.
- La industria (2019, 16 de julio). Los Indicadores que La Libertad Registra en la Educación. Instituto Peruano de Economía.

<https://www.ipe.org.pe/portal/los-nuevos-indicadores-que-la-la-libertadregistra-en-educacion>

León, R. A. H., & González, S. C. (2020). El proceso de investigación científica. Editorial Universitaria (Cuba).

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=03n1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=discusion+de+la+investigación+científica&ots=oKCWXZlij2&sig=mLYFXpDqK8MzQtB-cTa_s90WoG8#v=onepage&q=discusion de la investigación científica&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=03n1DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=discusion+de+la+investigación+científica&ots=oKCWXZlij2&sig=mLYFXpDqK8MzQtB-cTa_s90WoG8#v=onepage&q=discusion+de+la+investigación+científica&f=false)

López, J., Pozo, A., Boderó, Y., & Lóor, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. Universidad, Ciencia y Tecnología, 1, 97-106.

<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>

Matos, F., Contrera, F., Cahuana, R. y Olaya, J. (2020). Estadística descriptiva y probabilidad para las Ciencias de la Información con el uso del SPSS. Perú. Asociación de Bibliotecólogos del Perú S.A.C. Disponible en:

<https://archive.org/>

Masters, A. S., Scott, M. E., Wright, C. A., Spiwak Toub, T., Dickinson, D. K., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Playing with Words: Using Playful Learning Experiences in the Early Childhood Classroom to Build Vocabulary. The Reading Teacher, 76(6), 775-783.

<https://doi.org/10.1002/trtr.2201>

MINEDU (2019). Ministra Flor Pablo promueve actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de la primera infancia.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/28746-ministra-flor-pablo-promueve-actividades-ludicas-para-mejorar-la-ensenanza-de-la-primerainfancia>

Moreira-Chóez, J., Beltrón-Cedeño, R., & Beltrón-Cedeño, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. Revista Dominio de las Ciencias, 7(2), 915-924.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1835/3708>

Murayari, D.J. (2024). Actividad lúdica y aprendizaje significativo en niños de inicial de una institución educativa pública de Villa María del Triunfo – 2024. Universidad Cesar Vallejo. Programa Académico de Maestría en

Psicología Educativa.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135628>

ONU (2019, 16 de julio). Estados Unidos. Red Educativa Mundial.

<https://www.redem.org/america-del-norte/estados-unidos/>

Pacco, P. (2023). Juego libre y aprendizaje en el área de matemáticas en niños de cinco años de la I.E.I. N° 463, distrito Huancané - departamento de Puno, año 2022 [Universidad Los Ángeles de Chimbote Católica].

<https://hdl.handle.net/20.500.13032/32902>

Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7.

<https://doi.org/10.3389/educ.2022.751801>

Parviainen, P. (2019). The Development of Early Mathematical Skills – A Theoretical Framework for a Holistic Model. *Revista de Journal of Early Childhood Education Research*, 8(1), 162 – 191.

<https://jecer.org/fi/wpcontent/uploads/2019/10/Parviainen-issue8-1.pdf>

Pérez, C. R. (2021). Juegos didácticos para el aprendizaje en el área de matemática en niños de tres años de la Institución Educativa N° 008 Niños Mensajeros de la Paz, Chiclayo, 2021.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/91782/Perez_BCR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Posso, R. y Lorenzo, D. (2020): Validez y confiabilidad del instrumento determinante humano en la implementación del currículo de educación física. *Revista Educare*. 24(3) 1-6 <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1410>

Ramdani, R., Hanurawan, F., Ramli, M., Lasan, B. & Afdal, A. (2020). Development and Validation of Indonesian Academic Resilience Scale Using Rasch Models. *International Journal of Instruction*, 14(1), 105– 120.

<https://eric.ed.gov/?id=EJ1282137>

Riswanto, A. & Aryani, S. (2017). Learning motivation and student 52 achievement: description analysis and relationships both. *The International Journal of Counseling and Education*, 2(1), 42.

https://www.researchgate.net/publication/317507780_Learning_motivation_and_student_achievement_description_analysis_and_relationships_both

Rittle, B. (2017). Developing Mathematics Knowledge. *Revista de Child Development Perspectives*, 11(3), 31 – 39.

https://www.researchgate.net/publication/314230137_Developing_Mathematics_Knowledge

- Roa, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75.
<https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rodríguez-Rodríguez, J., & Reguant-Álvarez, M. (2020). Calcular la fiabilitat d'un qüestionari o escala mitjançant l'SPSS: el coeficient alfa de Cronbach. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 13(2), 1–13. <https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>
- Rohib et al. (2019). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, 63(2), 235-241. <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>.
- Ruiz, L. L. (2022). Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de Nueva Sullana.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95850/Ruiz_MLL-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y#page=8&zoom=100,90,114
- Sánchez, H.H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. <libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf> (urp.edu.pe)
- Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2019). Playing Activity with Orientation as a Method for Preschool Development. *Psychological-Educational Studies*, 11(4), 49-66. <https://doi.org/10.17759/psyedu.2019110404>
- Stratton, S. J. (2021). Population Research: Convenience Sampling Strategies. *Prehospital and Disaster Medicine*, 36(4), 373-374.
<https://doi.org/10.1017/S1049023X21000649>
- Tapia, M. (2020). Un enfoque cuantitativo de la investigación. [tesis de Maestría Universidad Nacional de Huancavelica]
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/780c8fa5-5675-4e49-ad04-29c0c5feb842/content>
- Torres, G., & De Jesús, C. (2022). Rincón de juego simbólico en la autonomía de los niños de 4 a 5 años [Tesis de Grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6679>

- Trujillo, G. (2020). Juego lúdico para mejorar la capacidad numérica en los niños de 4 años de la institución educativa N° 251 Corazón de Jesús Aguaytía-Ucayali,. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25784>
- Tu Región Informa (2022). Gobierno regional La Libertad asegura calidad educativa para niños del Centro Poblado Alto Trujillo
<https://www.regionlalibertad.gob.pe/noticias/locales/9-pages/13767-gobierno-regional-la-libertad-asegura-calidad-educativa-para-ninos-delcentro-poblado-alto-trujillo>
- Ukobizada, F.; Nizeyimana, G. & Mukuka, A. (2021). Assessment Strategies for Enhancing Students' Mathematical Problem-solving Skills: A Review of 48 Literature. Revista de EURASIA, 17(3), 20 – 32.
<https://www.ejmste.com/article/assessmentstrategies-for-enhancingstudents-mathematical-problem-solvingskills-a-review-of-9728>
- UNESCO (2022). En Tailandia, los niños de edad preescolar aprenden a interactuar a través de los juegos. <https://www.unesco.org/es/articles/en-tailandia-los-ninos-de-edad-preescolar-aprenden-interactuar-traves-de-los-juegos>
- UNESCO (2023). Una herramienta de aprendizaje basada en un juego dirigida a los niños de regiones en conflicto fue galardonada con el Premio UNESCO de innovación en la educación. <https://www.unesco.org/es/articles/una-herramienta-de-aprendizaje-basada-en-un-juego-dirigida-los-ninos-de-regiones-en-conflicto-fue>
- UNESCO (2024), Aún se desconoce el nivel de aprendizaje de más de 500 millones de niños. <https://www.unesco.org/es/articles/aun-se-desconoce-el-nivel-de-aprendizaje-de-mas-de-500-millones-de-ninos>
- UNICEF (2022). UNICEF advierte que los niveles de aprendizaje son alarmantemente bajos, ya que se calcula que solo una tercera parte de los 87 niños y niñas. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicefadvierternivelesaprendizajebajos-solo-tercera-parte-ninos-pueden-leer>
- Vásquez, A., Guanuchi, L., Cahuana, R., Vera, R. y Holgado, T. (2023). Métodos de investigación científica. Perú. Editorial: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. DOI:
<https://doi.org/10.35622/inudi.b.094>

Veraksa, N., Colliver, Y., & Sukhikh, V. (2022). Piaget and Vygotsky's Play Theories:
The Profile of Twenty-First-Century Evidence (pp. 165-190).
https://doi.org/10.1007/978-3-031-05747-2_10

ANEXOS

Anexo I. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	Tipo: Básica, Enfoque: Cuantitativo. Nivel: Descriptivo, Correlacional. Diseño: No experimental. Corte: Transversal.	Técnica: La encuesta Instrumento: Cuestionario
¿Qué relación existe entre el Juego recreativo y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024?	Determinar la relación que existe entre el Juego recreativo y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024	Hipótesis Alterna, Ha: El Juego recreativo se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. Hipótesis Nula, H.0: El Juego recreativo, no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024		
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICAS		Población de estudio: 60 estudiantes Unidad de Análisis:
1) ¿Cómo se relaciona el juego recreativo sensorial con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa	1) Analizar cómo se relaciona el juego recreativo sensorial con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la	1) El juego recreativo sensorial se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto		

Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024?, 2) ¿Cómo se relaciona el juego recreativo de construcción con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024, 3) ¿Cómo se relaciona el Juego recreativo cooperativo con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024?	institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. 2) Establecer cómo se relaciona el juego recreativo de construcción con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. 3) Identificar cómo se relaciona el Juego recreativo cooperativo con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.	Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024. 2) El juego recreativo de construcción se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024 3) El Juego recreativo cooperativo se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.		El estudiante del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas.
---	---	--	--	---

Anexo II. Operacionalización de variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	TÉCNICA / INSTRUMENTO
Variable 1: Juego recreativo	Es una estrategia pedagógica poderosa que se capitaliza para fomentar el aprendizaje y el desarrollo holístico en los niños de educación inicial (Murayari, 2024)	El Juego recreativo será estudiado con las dimensiones: Sensorial, De construcción y Cooperativo	Sensorial	Correspondencia	Escala de Likert: Ordinal	Encuesta Cuestionario
				Aceptación		
				Relación		
				intersubjetiva		
			De construcción	Características del juego Manipulación Creatividad Contribución Comunicación Conducta prosocial	Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)	
			Cooperativo			
Variable 2: Aprendizaje significativo	Es el resultado de conectar nuevos significados con la estructura de conocimientos previa del estudiante, que sostiene su comportamiento coherente, lógico, no arbitrario y sustancial, que se refleja en su vida diaria (Baque y Portilla, 2021).	El Aprendizaje significativo será estudiado con las dimensiones: Motivación, Factores colectivos y Factores institucionales	Motivación	Estímulos externos e internos	Escala de Likert: Ordinal	Encuesta Cuestionario
Factores colectivos			Actitud consciente del sujeto			
Factores institucionales			Relaciona	Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)		
			Responde preguntas			

Anexo III. Declaración jurada de consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado docente del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, solicito su apoyo para la realización de la investigación denominada “Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024”.

Se detalla que:

- La encuesta está conformada por dos cuestionarios de 15 ítems para la primera variable denominada juegos recreativos y también de 15 para la segunda variable aprendizaje significativo, las cuales deberán ser respondidas con total honestidad.
- La información que se me brinde será utilizada únicamente para esta investigación, además de que los datos obtenidos con la encuesta serán tratados de manera anónima.
- La participación en la mencionada encuesta es totalmente voluntaria, en el cual el encuestado tiene la libertad de responder las preguntas que considere.
- Si surgen dudas acerca de la investigación, el cliente puede realizar las consultas que considere necesarias.

Chiclayo, octubre del 2024.

Llactahuaman Palomino Margori Liceth
DNI: 46342372

Anexo IV. Instrumentos de recolección de datos.

Guía de Observación

Datos generales:

N° de la guía de observación: Fecha de recolección:/...../.....

Introducción:

Reciba Ud. mi cordial saludo, me dirijo a su digna persona con el motivo de obtener información para el trabajo de investigación cuyo objetivo es: *Determinar la relación que existe entre el Juego recreativo y el Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la institución educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.* El presente instrumento es anónimo por lo que se le solicita a usted seleccionar una de las alternativas, la que sea la más apropiada para usted, de acuerdo a las Escala de Respuestas siguiente:

Escala de Respuestas:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

ITEMS	1	2	3	4	5
VARIABLE JUEGO RECREATIVO					
D1. Juegos recreativos sensoriales					
1. ¿El docente realiza juegos que incluyan los sentidos?					
2. ¿El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases?					
3. ¿Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo?					
4. ¿Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros?					
5. ¿Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros?					
D2. Juegos recreativos de construcción					
6. ¿Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes?					
7. ¿Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados?					
8. ¿Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes?					
9. ¿Los juegos realizados, impulsan su creatividad?					
10. ¿Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión?					
D3. Juegos recreativos cooperativos					
11. ¿Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo?					

12. ¿Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros?					
13. ¿Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros?					
14. ¿Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros?					
15. ¿Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros?					
VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO					
D1. Motivación					
1. ¿Al niño le encanta participar cuando le invitan a un grupo?					
2. ¿Expresas sus cualidades personales durante los juegos?					
3. ¿El niño desarrolla y expresa su rol del juego?					
4. ¿Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad?					
5. ¿Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje?					
D2. Comprensión					
6. ¿El niño se divierte en cada actividad y cumple las indicaciones?					
7. ¿El niño se divierte en cada desarrollo de sus clases?					
8. ¿Cumple las indicaciones de cada actividad?					
9. ¿Escucha con atención las indicaciones de la maestra?					
10. ¿Representa lo que observa mediante un dibujo?					
D3. Participación					
11. ¿Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar?					
12. ¿Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar?					
13. ¿Participa activamente en los juegos con sus compañeros?					
14. ¿Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje?					
15. ¿Responde a preguntas hechos por la maestra?					

Nota: Instrumento tomado de Ruiz (2022)

Muchas gracias por su colaboración.

Anexo V. Juicio de Expertos

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres : Mg. Valdiviezo Carhuachinchay Sandra
1.2. D.N.I : 03117083
1.3. Institución donde labora : Jefa de Centros de Producción – USS
1.4. Autor del Instrumento : Bach. Llactahuaman Palomino Margori
1.5. Título de la Investigación : Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.

Nº	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION : 100%

Chiclayo, Octubre 2024


Valdiviezo Carhuachinchay Sandra Isabel
DNI: 03117083

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

1.1. **Apellidos y Nombres** : Mg. Anderson Requejo Cueva
1.2. **D.N.I** : 41789152
1.3. **Institución donde labora** : Docente Universitario – San Martín
1.4. **Autor del Instrumento** : Bach. Llactahuaman Palomino Margori
1.5. **Título de la Investigación** : Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.

N°	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION : 100%


Mg. Anderson Requejo Cueva
DNI: 41789152

Chiclayo, Octubre 2024

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. **Apellidos y Nombres** : Mg. Arévalo Castillo Jossie Mirella
1.2. **D.N.I** : 48454519
1.3. **Institución donde labora** : Centro de Salud Morro Solar, Jaén
1.4. **Autor del Instrumento** : Bach. Llactahuaman Palomino Margori
1.5. **Título de la Investigación** : Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024.

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.

N°	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION : 100%

Chiclayo, Octubre 2024



Mg. Jossie Mirella Arevalo Castillo
DNI:48454519

Anexo VI. Declaratoria de Autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - ASESOR

Yo, Sánchez Cubas Oscar Benjamín, identificado con DNI N° 17451308 docente de la Universidad Particular de Chiclayo, asesora de la Tesis titulada: “Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024”, de la autora Lactahuaman Palomino Margori Liceth, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Particular de Chiclayo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad Particular de Chiclayo.

Chiclayo, octubre del 2024.

Dr. Sánchez Cubas Oscar Benjamín
DNI: 17451308

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - AUTOR

Yo, Bach. Llactahuaman Palomino Margori Liceth perteneciente a la Facultad de Derecho y Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, identificada con DNI N° 46662372, cuyo informe de tesis se denomina “Juego recreativo y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de la Institución Educativa Puerto Galilea Condorcanqui, Amazonas 2024”

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales APA de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, en el desarrollo de la presente tesis no se ha realizado plagio alguno.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada, es decir, no ha sido publicada con anterioridad para la obtención de algún grado académico o título profesional.
- 4) Los datos que se han presentado en los resultados son reales, no han sido falseados, duplicados ni copiados, por lo tanto, los resultados que se presentan en este informe de tesis se han obtenido realizando la investigación pertinente.

De identificarse alguna falta de fraude como datos falsos, plagio (información sin citar los autores que corresponden), auto plagio (presentar como nuevo un trabajo de investigación propio publicado anteriormente), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Particular de Chiclayo.

Chiclayo, octubre del 2024.

Llactahuaman Palomino Margori Liceth
DNI: 46342372

Anexo VII. Base de Datos de Prueba Piloto (Alfa de Cronbach).

[illegible][illegible]

➔ Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,765	15

➔ Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,778	15

Anexo VII. Evidencia de la contrastación de la hipótesis general y específicas.

Prueba de Normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_Juegos_Recreativos	,149	60	,002	,958	60	,037
V2_Aprendizaje_Significativo	,094	60	,200 [*]	,958	60	,037

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Correlación entre las variables juegos recreativos y aprendizaje significativo

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			V1_Juegos_Recreativos	V2_Aprendizaje_Significativo
Rho de Spearman	V1_Juegos_Recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,287 [*]
		Sig. (bilateral)	.	,026
		N	60	60
	V2_Aprendizaje_Significativo	Coefficiente de correlación	,287 [*]	1,000
		Sig. (bilateral)	,026	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Correlación entre la dimensión juegos recreativos sensoriales y la variable aprendizaje significativo

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			Juegos recreativos sensoriales	V2_Aprendizaje_Significativo
Rho de Spearman	Juegos recreativos sensoriales	Coefficiente de correlación	1,000	,130
		Sig. (bilateral)	.	,324
		N	60	60
	V2_Aprendizaje_Significativo	Coefficiente de correlación	,130	1,000
		Sig. (bilateral)	,324	.
		N	60	60

Correlación entre la dimensión juegos recreativos de construcción y la variable aprendizaje significativo

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones			Juegos recreativos de construcción	V2_Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Juegos recreativos de construcción	Coefficiente de correlación	1,000	,322*
		Sig. (bilateral)	.	,012
		N	60	60
	V2_Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	,322*	1,000
		Sig. (bilateral)	,012	.
		N	60	60

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Correlación entre la dimensión juegos recreativos cooperativos y la variable aprendizaje significativo

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones			Juegos recreativos cooperativo	V2_Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Juegos recreativos cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,354**
		Sig. (bilateral)	.	,006
		N	60	60
	V2_Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	,354**	1,000
		Sig. (bilateral)	,006	.
		N	60	60

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

Anexo X. Análisis Estadístico Descriptivo (Gráficos de frecuencias).

Frecuencias

Tabla de frecuencia

¿El docente realiza juegos que incluyan los sentidos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	8	13,3	13,3	20,0
	A veces	17	28,3	28,3	48,3
	Casi siempre	18	30,0	30,0	78,3
	Siempre	13	21,7	21,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿El docente ha realizado juegos desde el inicio de las clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	15,0	15,0	15,0
	Casi nunca	7	11,7	11,7	26,7
	A veces	9	15,0	15,0	41,7
	Casi siempre	17	28,3	28,3	70,0
	Siempre	18	30,0	30,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Siente que los juegos realizados, permiten que se conozca mejor a sí mismo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	15,0	15,0	15,0
	Casi nunca	11	18,3	18,3	33,3
	A veces	12	20,0	20,0	53,3
	Casi siempre	10	16,7	16,7	70,0
	Siempre	18	30,0	30,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos realizados permiten que se relacione con el resto de sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	13,3	13,3	13,3
	Casi nunca	9	15,0	15,0	28,3
	A veces	13	21,7	21,7	50,0
	Casi siempre	14	23,3	23,3	73,3
	Siempre	16	26,7	26,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos que se realizan permiten que conozca mejor los sentimientos de sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	13,3	13,3	13,3
	Casi nunca	5	8,3	8,3	21,7
	A veces	15	25,0	25,0	46,7
	Casi siempre	21	35,0	35,0	81,7
	Siempre	11	18,3	18,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos que se realizan no suelen usar juguetes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	8,3	8,3	8,3
	Casi nunca	11	18,3	18,3	26,7
	A veces	12	20,0	20,0	46,7
	Casi siempre	17	28,3	28,3	75,0
	Siempre	15	25,0	25,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos realizados, permiten conocer las características de los juguetes usados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	15,0	15,0	15,0
	Casi nunca	10	16,7	16,7	31,7
	A veces	13	21,7	21,7	53,3
	Casi siempre	13	21,7	21,7	75,0
	Siempre	15	25,0	25,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos se centran en la manipulación netamente de juguetes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	7	11,7	11,7	18,3
	A veces	15	25,0	25,0	43,3
	Casi siempre	20	33,3	33,3	76,7
	Siempre	14	23,3	23,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos realizados, impulsan su creatividad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	9	15,0	15,0	21,7
	A veces	22	36,7	36,7	58,3
	Casi siempre	18	30,0	30,0	88,3
	Siempre	7	11,7	11,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Lo que el docente enseña en clase, permiten que el juego realizado sea de fácil comprensión?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	8,3	8,3	8,3
	Casi nunca	15	25,0	25,0	33,3
	A veces	21	35,0	35,0	68,3
	Casi siempre	10	16,7	16,7	85,0
	Siempre	9	15,0	15,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos que se realizan contribuyen a que realice trabajo en equipo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	8,3	8,3	8,3
	Casi nunca	11	18,3	18,3	26,7
	A veces	18	30,0	30,0	56,7
	Casi siempre	9	15,0	15,0	71,7
	Siempre	17	28,3	28,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos que se realizan permiten que se mejore la comunicación con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	3,3	3,3	3,3
	Casi nunca	16	26,7	26,7	30,0
	A veces	17	28,3	28,3	58,3
	Casi siempre	14	23,3	23,3	81,7
	Siempre	11	18,3	18,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos realizados, han mejorado la conducta con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	11	18,3	18,3	25,0
	A veces	17	28,3	28,3	53,3
	Casi siempre	15	25,0	25,0	78,3
	Siempre	13	21,7	21,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos realizados permiten que se crean lazos de amistad con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	10,0	10,0	10,0
	Casi nunca	14	23,3	23,3	33,3
	A veces	17	28,3	28,3	61,7
	Casi siempre	12	20,0	20,0	81,7
	Siempre	11	18,3	18,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Los juegos realizados, promueven el uso de objetos de sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	10,0	10,0	10,0
	Casi nunca	18	30,0	30,0	40,0
	A veces	19	31,7	31,7	71,7
	Casi siempre	10	16,7	16,7	88,3
	Siempre	7	11,7	11,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Al niño le encanta participar cuando le invitan a un grupo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	21,7	21,7	21,7
	Casi nunca	19	31,7	31,7	53,3
	A veces	8	13,3	13,3	66,7
	Casi siempre	12	20,0	20,0	86,7
	Siempre	8	13,3	13,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Expresas sus cualidades personales durante los juegos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	16	26,7	26,7	26,7
	Casi nunca	25	41,7	41,7	68,3
	A veces	2	3,3	3,3	71,7
	Casi siempre	8	13,3	13,3	85,0
	Siempre	9	15,0	15,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿El niño desarrolla y expresa su rol del juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	25	41,7	41,7	41,7
	Casi nunca	13	21,7	21,7	63,3
	A veces	7	11,7	11,7	75,0
	Casi siempre	5	8,3	8,3	83,3
	Siempre	10	16,7	16,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Le toma demasiado tiempo en terminar alguna actividad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	20	33,3	33,3	33,3
	Casi nunca	18	30,0	30,0	63,3
	A veces	7	11,7	11,7	75,0
	Casi siempre	1	1,7	1,7	76,7
	Siempre	14	23,3	23,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Necesita el apoyo del docente para trabajar durante la actividad de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	18	30,0	30,0	30,0
	Casi nunca	22	36,7	36,7	66,7
	A veces	4	6,7	6,7	73,3
	Casi siempre	6	10,0	10,0	83,3
	Siempre	10	16,7	16,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿El niño se divierte en cada actividad y cumple las indicaciones?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	21	35,0	35,0	35,0
	Casi nunca	19	31,7	31,7	66,7
	A veces	6	10,0	10,0	76,7
	Casi siempre	5	8,3	8,3	85,0
	Siempre	9	15,0	15,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿El niño se divierte en cada desarrollo de sus clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	23	38,3	38,3	38,3
	Casi nunca	18	30,0	30,0	68,3
	A veces	6	10,0	10,0	78,3
	Casi siempre	7	11,7	11,7	90,0
	Siempre	6	10,0	10,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Cumple las indicaciones de cada actividad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	21,7	21,7	21,7
	Casi nunca	29	48,3	48,3	70,0
	A veces	5	8,3	8,3	78,3
	Casi siempre	7	11,7	11,7	90,0
	Siempre	6	10,0	10,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Escucha con atención las indicaciones de la maestra?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	31,7	31,7	31,7
	Casi nunca	18	30,0	30,0	61,7
	A veces	9	15,0	15,0	76,7
	Casi siempre	5	8,3	8,3	85,0
	Siempre	9	15,0	15,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Representa lo que observa mediante un dibujo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	31,7	31,7	31,7
	Casi nunca	11	18,3	18,3	50,0
	A veces	10	16,7	16,7	66,7
	Casi siempre	7	11,7	11,7	78,3
	Siempre	13	21,7	21,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Explora de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	18,3	18,3	18,3
	Casi nunca	22	36,7	36,7	55,0
	A veces	9	15,0	15,0	70,0
	Casi siempre	8	13,3	13,3	83,3
	Siempre	10	16,7	16,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Manipula de manera libre, objetos, instrumentos y herramientas para poder jugar?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	16,7	16,7	16,7
	Casi nunca	19	31,7	31,7	48,3
	A veces	12	20,0	20,0	68,3
	Casi siempre	7	11,7	11,7	80,0
	Siempre	12	20,0	20,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Participa activamente en los juegos con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	25,0	25,0	25,0
	Casi nunca	26	43,3	43,3	68,3
	A veces	10	16,7	16,7	85,0
	Casi siempre	5	8,3	8,3	93,3
	Siempre	4	6,7	6,7	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Interviene en casi todas las actividades de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	15,0	15,0	15,0
	Casi nunca	13	21,7	21,7	36,7
	A veces	11	18,3	18,3	55,0
	Casi siempre	10	16,7	16,7	71,7
	Siempre	17	28,3	28,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

¿Responde a preguntas hechos por la maestra?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	11,7	11,7	11,7
	Casi nunca	14	23,3	23,3	35,0
	A veces	9	15,0	15,0	50,0
	Casi siempre	15	25,0	25,0	75,0
	Siempre	15	25,0	25,0	100,0
	Total	60	100,0	100,0	