

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE**  
**EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**Uso de herramientas lúdicas y aprendizaje significativo en niños de  
cinco años en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote-2024**

**Tesis para obtener el grado de Maestra en Educación con  
mención en Docencia Universitaria y Gestión Educativa**

**Autora**

**Johanna Liset De La Torre Alva**

**Asesor\_ ORCID (0000-0001-8779-7320)**

**Luis Venegas Gordillo**

**Chimbote – Perú**

**2025**

## ÍNDICE

Índice General .....	i
Índice de tablas .....	ii
Palabras clave.....	iv
Líneas de investigación .....	iv
Constancia de originalidad .....	v
Título.....	vi
Resumen .....	vii
Abstract.....	viii
Introducción .....	1
Metodología .....	11
Diseño de investigación.....	11
Resultados: .....	13
Análisis y Discusión.....	18
Conclusiones .....	20
Recomendaciones.....	22
Referencias bibliográficas.....	24
Anexo.....	28

## Índice de tablas

Tabla 1:	Herramientas lúdicas y aprendizaje significativo	14
Tabla 2:	Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo	14
Tabla 3:	Motivación y participación de los niños y aprendizaje significativo	15
Tabla 4:	Formación y capacitación del docente y aprendizaje significativo	16
Tabla 5:	Niveles de dimensiones y herramientas lúdicas	17
Tabla 6:	Niveles de dimensiones y aprendizaje significativo	18
Tabla 7:	Utiliza usted diversas estrategias de aprendizaje, como trabajo en grupo o aprendizaje basado en proyectos, en su práctica docente	35
Tabla 8:	La I.E. tiene implementada estrategias de aprendizaje activo, como juegos, debates o simulaciones, en sus actividades educativas	35
Tabla 9:	Se utiliza recursos tecnológicos y multimedia para facilitar el aprendizaje en sus clases	35
Tabla 10:	Utiliza juegos y actividades recreativas en el aprendizaje	36
Tabla 11:	Cree que los juegos ayudan a los estudiantes a entender mejor los temas	36
Tabla 12:	Hace usted juegos y actividades diversas como juegos de mesa, actividades al aire libre, dinámicas grupales en tus clases	36
Tabla 13:	Ha observado cambios positivos en el rendimiento de sus estudiantes al usar juegos o dinámicas recreativas	37
Tabla 14:	Hay suficientes materiales lúdicos en el aula como juguetes, rompecabezas, materiales didácticos	37
Tabla 15:	El uso de herramienta lúdicas genera un impacto positivo de aprendizaje en los niños	37
Tabla 16:	Nota usted que los niños participan más por los juegos	38
Tabla 17:	Cree usted que las herramientas lúdicas (los juegos) ayudan a los niños a entender mejor	38
Tabla 18:	Los niños están motivados cuando juegan en clase	38
Tabla 19:	Utiliza herramientas tecnológicas como videos o aplicaciones para apoyar sus clases	39
Tabla 20:	Ve usted que los niños participan más entre ellos al usar herramientas lúdicas	39
Tabla 21:	Recibes usted comentarios positivos de los niños sobre las actividades lúdicas	39

Tabla 22:	Ha recibido usted formación específica sobre el uso de herramientas lúdicas en el aula	40
Tabla 23:	Ha recibido capacitación específica para usar juegos o actividades recreativas en el aula	40
Tabla 24:	Ha recibido usted capacitación en su i. E para implementar actividades lúdicas en su práctica educativa	40
Tabla 25:	Tiene usted acceso a recursos o materiales de capacitación sobre el uso de herramientas lúdicas	41
Tabla 26:	Considera usted que sus niños adquieren y comprenden los conocimientos enseñados	41
Tabla 27:	Observa usted que sus niños pueden relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias previas	41
Tabla 28:	Evalúa el rendimiento académico de sus niños mediante pruebas y trabajos	42
Tabla 29:	Usa usted juegos para ayudar a los niños a resolver problemas	42
Tabla 30:	Fomentan que los juegos en clase permiten que los niños trabajen mejor juntos o se comuniquen más	42
Tabla 31:	Participan sus niños en actividades que promuevan habilidades sociales y de comunicación	43
Tabla 32:	Nota que sus estudiantes participan más cuando usan actividades divertidas	43
Tabla 33:	Sus niños pueden aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real	43
Tabla 34:	Nota usted un alto nivel de motivación en sus niños para participar en las actividades educativas	44
Tabla 35:	Percibe usted que sus niños valoran aprender cosas nuevas para su desarrollo personal	44
Tabla 36:	Los niños muestran una actitud positiva frente a la retroalimentación recibida durante su proceso de aprendizaje	44
Tabla 37:	Prueba de Normalidad	45
Tabla 38:	Herramientas lúdicas y aprendizaje significativo	45
Tabla 39:	Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo	46
Tabla 40:	Motivación y participación de los niños y aprendizaje significativo	46
Tabla 41:	Formación y capacitación del docente y aprendizaje significativo	47
Tabla 42:	Niveles de dimensiones y herramientas lúdicas	48
Tabla 43:	Niveles de dimensiones y aprendizaje significativo	49
Tabla 44:	Resumen de procesamiento de casos	50

**Palabras clave**

- Herramientas lúdicas, aprendizaje

**Keywords:**

Playful tools, learning

**Líneas de investigación**

<b>Línea de investigación</b>	Teoría y métodos educativos
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Subárea</b>	Ciencias de la educación
<b>Disciplina</b>	Educación general

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Uso de herramientas lúdicas y aprendizaje significativo en niños de cinco años en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote- 2024**" del (a) estudiante: **DE LA TORRE ALVA JOHANNA LISET**, identificado(a) con Código N° **2006000739**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **19%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 21 de febrero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



#### NOTA:

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **Título**

Uso de herramientas lúdicas y aprendizaje significativo en niños de cinco años  
en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote-2024

Use of playful tools and meaningful learning in five-year-old children in the I.E.  
88014 José Olaya, Chimbote-2024

## **Resumen**

El propósito de este estudio fue establecer si existía una relación entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, en 2024. La metodología empleó un diseño no experimental, descriptivo-correlacional. Se utilizó la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento. La población estuvo conformada por 68 docentes, y la muestra se seleccionó de manera intencional, no probabilística, con 12 profesores del nivel inicial.

Entre otros resultados encontrados, el 75 % de los participantes percibió un nivel alto de aprendizaje significativo. Asimismo, el 67 % de los docentes señaló que la adquisición de conocimientos fue alta, mientras que el desarrollo de habilidades se ubicó en un nivel medio en el 67 % de los casos. Finalmente, las actitudes hacia el aprendizaje mostraron una menor puntuación, con un 83 % de los encuestados ubicándolas en un nivel medio.

Se concluye que el uso de herramientas lúdicas favorece el aprendizaje significativo en los niños, aunque se requiere mejorar el desarrollo de habilidades y las actitudes hacia el aprendizaje mediante estrategias específicas y mayor capacitación docente.

## **Abstract**

The purpose of this study was to establish whether there was a relationship between the use of play tools and meaningful learning in five-year-old children at I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, in 2024. The methodology employed a non-experimental, descriptive-correlational design. The survey was used as a technique and the questionnaire as an instrument. The population consisted of 68 teachers, and the sample was selected on a purposive, non-probabilistic basis, with 12 teachers at the initial level.

Among other results found, 75 % of the participants perceived a high level of significant learning. Likewise, 67 % of the teachers indicated that knowledge acquisition was high, while skill development was at a medium level in 67 % of the cases. Finally, attitudes towards learning scored lower, with 83 % of the respondents placing them at a medium level.

It is concluded that the use of play tools favours meaningful learning in children, although skill development and attitudes towards learning need to be improved through specific strategies and more teacher training.

## **Introducción**

A continuación, se exponen los aportes de investigaciones en el plano Internacional:

Castillo (2024) realizó un estudio en una escuela de San Cristóbal, República Dominicana, con el objetivo de sugerir estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en niños de cinco años. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, enmarcada en un paradigma sociocrítico e interpretativo y se usó un enfoque no experimental. La selección estuvo compuesta por 30 docentes y 20 menores de cinco años, seleccionados a propósito. Se usaron cuestionarios, entrevistas con los docentes y guías de observación para recopilar datos. Los hallazgos revelaron que muchos docentes mantenían una actitud pasiva en clase, lo que llevó a la propuesta de criterios específicos para crear estrategias lúdicas que se ajusten a los intereses de los niños y sean efectivas. Finalmente, se recomendó el uso de juegos para hacer las clases más atractivas y mejorar el aprendizaje significativo en educación inicial.

Jácome (2024) hizo un estudio con la idea de descubrir de qué manera las estrategias de juego pueden apoyar la mejora de la concentración infantil de 3 a 4 años. El estudio, con un enfoque cualitativo y un diseño no experimental bibliográfico, se basó en la observación directa para recopilar datos en el aula. La muestra consistió en 9 niños (5 niñas y 4 niños), de los cuales la mayoría no mostraba un desarrollo adecuado de la atención. Al analizar el comportamiento de los niños y la docente, se concluyó que era importante incorporar actividades lúdicas para mejorar la atención. Como resultado, se propuso un conjunto de actividades recreativas para estimular la atención y fortalecer la concentración infantil.

Beltrán (2023) hizo un estudio con la intención de investigar cómo las dinámicas de juego tienen un impacto en cómo los niños desarrollan su lenguaje oral de 4 a 5 años en la educación inicial, utilizó un enfoque cualitativo y un diseño descriptivo para observar cómo las dinámicas del aula facilitan la comunicación. La muestra incluyó a 73 estudiantes seleccionados de un total de 130, además de 5 docentes, el encargado de la enseñanza en la institución. Los hallazgos mostraron que las dinámicas recreativas ayudan en la expresión oral, enfatizando su importancia para cumplir con los objetivos educativos de forma exitosa.

Bermúdez (2021) ejecutó un estudio con el propósito de averiguar cómo la incorporación de las herramientas tecnológica ayuda el avance en las habilidades de los niños de 3 a 5 años. Se hicieron uso de enfoques cualitativos y cuantitativos en el estudio con un enfoque

descriptivo y exploratorio. Se incorporó en la investigación a 39 maestros y los descubrimientos destacaron varios problemas importantes: en primer lugar, las actividades pedagógicas no usaban el juego de manera lo suficientemente creativa y, en segundo lugar, las herramientas digitales no se estaban implementando de manera efectiva en las clases. Aunque los docentes consideran importante el juego como una herramienta educativa, siguen utilizando métodos tradicionales y se enfrentan a obstáculos al intentar incluir la tecnología en sus lecciones

Medina y Peña (2021) desarrollaron una investigación para estudiar cómo la implementación de juegos y juguetes contribuyen al proceso de aprendizaje de niños pequeños. Desde una perspectiva cualitativa el estudio se centró en cómo las estrategias lúdicas en el aula pueden hacer las clases más dinámicas y creativas, dejando atrás los métodos tradicionales. La investigación demostró que el juego apoya el aprendizaje de nuevas habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, a la vez que estimula la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico en los niños. Finalmente, se evidenció que el papel de la imaginación y el pensamiento lógico son importantes para mejorar un aprendizaje valioso.

Castillo (2024) realizó su investigación para evaluar cómo los juegos didácticos ayudan a que los pequeños de cinco años a mejorar su aprendizaje. Esta investigación se basó en un enfoque cualitativo no experimental, se seleccionó de manera intencional treinta maestros y veinte niños. La información se recolectó mediante los cuestionarios, entrevistas y fichas de observación en el aula. Durante el proceso se observó que los maestros al estar sentados por un largo períodos mostraban debilidad, lo que limitaba la participación activa de los niños. A pesar de ello, los resultados fueron que los juegos causaban el interés de los niños y mejoraban significativamente su aprendizaje. Finalmente, se resaltó la importancia de estas técnicas para que la educación inicial sea más efectiva.

Araujo (2023) realizó un estudio para examinar cómo los juegos interactivos mejoran el fortalecimiento del saber en los niños de cinco años. Este estudio se basó en un diseño preexperimental, así mismo, para obtener la información se utilizó una ficha de observación validada por tres expertos. Los resultados indicaron que el 90% de los niños tuvieron el aprendizaje esperado, incrementando su puntaje de 19.90 en el pre-test a 38.10 en el post-test. Además, el análisis estadístico ( $p$ -valor=0.000) demostró un impacto significativo de estas actividades en el desarrollo de la noción numérica básica.

Justiniano (2023) hizo una investigación con la intención de analizar el enlace entre el

juego verbal y el aprendizaje que realmente importa en los niños de tres a cinco años. El estudio aplicó una metodología descriptiva y transversal. Se eligió un grupo de 84 estudiantes para el estudio y se utilizó evaluaciones dirigidas a los niños para obtener la información. Con el coeficiente Rho de Spearman se mostraron los resultados donde se indicaron una relación positiva moderada, con un valor de  $r = 0.486^{**}$ , donde se nota una relación considerable entre ambas variables. El estudio reveló que los juegos verbales presentan una conexión relevante con el aprendizaje básico en los niños.

Sotelo (2022) llevó a cabo un estudio para entender cómo el juego interviene en el desarrollo del aprendizaje en niños de nivel inicial. Aplicó un enfoque cuantitativo con diseño correlacional no experimental, en el estudio se utilizó a 80 estudiantes. Para el recojo de datos se utilizó una lista de control aprobada por expertos y fue probada previamente en un grupo piloto. Usando el coeficiente de correlación de Spearman se evidenció una relación moderada entre las dos variables ( $r = 0,551$ ,  $p = 0,000$ ), se verificó su contribución significativa en el desarrollo del aprendizaje de los niños en la etapa preescolar. En definitiva, se determinó. que los juegos contribuyen de manera provechosa para el aprendizaje de los niños pequeños.

Gamboa (2022) realizó un estudio sobre el fin de investigar cómo el juego contribuye al aprendizaje matemático significativo en niños de 5 años. El enfoque cuantitativo fue la base de la investigación. y un diseño pre-experimental, utilizando una prueba inicial y final. Nueve niños formaron parte de la muestra y se empleó registro de observación para medir el aprendizaje Pre y Post de implementar actividades lúdicas. Los resultados mostraron un crecimiento en el rendimiento del aprendizaje, pasando de 37.33 en el pretest a 46.67 en el posttest. Además, se observó una mayor uniformidad en los resultados, y el porcentaje de estudiantes con un rendimiento "Excelente" creció de 11.11% a 44.44%. La prueba de Wilcoxon confirmó una diferencia notable. entre los promedios del pretest y posttest ( $Z = -2.67$ , sig. =  $0.008 < 0.05$ ), concluyendo que el juego produce efectos beneficiosos en el aprendizaje significativo.

Chuqui (2022) investigó de qué manera los juegos ayudan a los niños a relacionarse mejor con los demás durante el año escolar 2021. Se empleó un diseño descriptivo y una lista de cotejo para recoger datos para evaluar diferentes aspectos del desarrollo social, como el desarrollo cognitivo, emocional e instrumental. La muestra incluyó a 100 niños de primer grado. Los datos obtenidos afirmaron que los juegos y prácticas lúdicas son indispensables en la interacción social de los niños, mejorando su capacidad de

comunicación y expresión, ayudándolos a expresar emociones y sentimientos, y fortaleciendo sus relaciones sociales tanto en actividades individuales como en grupo.

Osorio (2021) realizó un estudio con el objetivo de identificar las formas de las prácticas lúdicas en pequeños de cuatro y cinco años en el nivel inicial. El trabajo investigativo corresponde al tipo básico y nivel descriptivo, con un diseño no experimental y longitudinal. Participaron 31 estudiantes como parte de la muestra y un docente, usando la observación y guías de verificación para la recolección de información. Los resultados indicaron elevada participación en las dimensiones social, educativa y psicológica.: en los niños de 4 años, el 97.9% en la dimensión social, el 98.8% en la pedagógica y el 95.8% en la psicológica; mientras que, en los niños de 5 años, los porcentajes fueron 93.3%, 100% y 97.6%, respectivamente. El estudio demostró que los juegos lúdicos benefician el razonamiento, la comprensión, lo social y mental en niños y niñas de nivel inicial.

Espíritu, Lindo y Huayta (2021) estudiaron el progreso de los métodos lúdicos en matemáticas en los niños, para lo cual se seleccionaron 21 artículos para ver el fortalecimiento del razonamiento en los estudiantes. Los juegos motivan el aprendizaje, promoviendo una experiencia dinámica y enriquecedora. Se evidencio que las herramientas lúdicas son importantes en el desarrollo del razonamiento y el estímulo del pensamiento crítico en los niños.

Almora y Quispe (2019) llevaron a cabo un estudio para investigar cómo el juego ayuda en el proceso educativo de los niños en educación inicial. Aplicaron un enfoque cualitativo y un diseño transversal, enfocados en el efecto de las estrategias lúdicas en 21 niños de cinco años. Un cuestionario se empleó como el método principal para recopilar datos. Con esta investigación se demostró que el juego lúdico fortalece en el aprendizaje de los niños, ya que los docentes lo aplican de manera recurrente y lo consideran una técnica valiosa en el aprendizaje

Collantes (2017) realizó un estudio en el Centro de Educación Inicial No. 370 con finalidad de ver el vínculo entre el juego y el logro de aprendizajes en niños de cinco años. Se propuso examinar si estas técnicas están relacionadas al aprendizaje en los niños de la institución. El estudio aplicó un diseño correlacional bajo un enfoque de investigación no experimental y se trabajó con una muestra de 42 niños de un total de 85. Utilizó como instrumento al cuestionario para recolectar información en dos momentos del análisis. Los datos confirmaron una asociación moderada de 0.691 según el coeficiente de Spearman, lo que indica que las actividades lúdicas tienen una conexión

positiva con el proceso de aprendizaje significativo de los niños. Finalmente, el análisis subraya que el juego tiene un impacto crucial en el proceso de desarrollo infantil.

Sulca (2016) implementó una estrategia para mejorar el aprendizaje en estudiantes de cinco años, orientado a problemas de agregar y disminuir. El estudio utilizó juegos y actividades, como juegos de roles, para estimular la creatividad en el resultado de situaciones comunes. Fue un estudio de tipo aplicado que empleó métodos tanto teóricos como empíricos para recopilar información. La muestra incluyó a los niños y niñas de la institución. Los hallazgos mostraron que el juego contribuyó significativamente al desarrollo de la creatividad, mejoraron el razonamiento matemático básico y fortalecieron las habilidades para resolver problemas. Se concluyó que este enfoque ayudó a desarrollar competencias clave para enfrentar situaciones diarias y promovió el pensamiento crítico en los estudiantes.

Se consideran a continuación las investigaciones en el **plano local**, se exponen sus aportes:

Paredes (2023) realizó un estudio para evaluar cómo el desarrollo a través de actividades lúdicas influye en el fortalecimiento del control de los movimientos finos de niños de 5 años. El estudio, de enfoque cuantitativo y nivel explicativo, llevó a cabo un diseño de estudio preexperimental. La muestra se compuso de 21 niños de un total de 41. Se emplearon observaciones y una lista de verificación para medir los niveles de desarrollo motor fino antes y después de la aplicación. Los análisis de datos con Excel y SPSS, empleando la prueba de Wilcoxon, mostraron que hubo avances significativos en el post-test ( $p < 0.05$ ). Los resultados revelaron que antes de la intervención, el 76% de los niños estaban en una etapa de proceso, mientras que el 67% alcanzó el nivel de logro y el 19% logró un nivel destacado, concluyendo que los juegos y actividades lúdicas fortalecieron la motricidad fina.

Quezada (2022) realizó un estudio en el Pueblo Joven La Unión, en Chimbote, Perú, para evaluar el efecto de las actividades lúdicas en la adquisición de la escritura en niños de 5 años. El estudio, de enfoque cuantitativo, empleó un diseño preexperimental con una muestra seleccionada de 10 niños. Se aplicaron 12 actividades lúdicas y se recopilaron datos mediante observación y listas de cotejo para analizar el progreso en la escritura. Los resultados mostraron que, en el pretest, el 50% de los niños estaban en un nivel inicial, pero después de las actividades, el 60% alcanzó un nivel avanzado. La prueba de Wilcoxon, con un valor de  $p = 0,005$ , confirmó que las tareas recreativas mejoraron significativamente las destrezas de escritura de los niños.

Regalado (2022) realizó un análisis con el objetivo de examinar cómo las estrategias de juego afectan la autoestima en niños de 4 años. El estudio con enfoque cuantitativo fue aplicado con un diseño no experimental y correlacional. Se recurrió a un cuestionario para recolectar información de un grupo de participantes de 58 niños. Los resultados evidenciaron que El 91% de los infantes llegaron a un nivel destacado en estrategias de juego mientras el 100% alcanzó un alto desarrollo de autoestima, mediante el análisis de Spearman para identificar vínculos, se encontró una relación beneficiosa y destacada entre ambos elementos ( $r = 0,598$ ,  $p = 0,000$ ), lo que indica que las estrategias lúdicas causan un resultado positivo en la autoestima de los niños.

Castro (2021) llevó a cabo un estudio en Chimbote, Perú, para estudiar cómo el juego lúdico ayuda a mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años. El estudio empleó un enfoque cuantitativo con diseño correlacional no experimental y con 23 niños como muestra. Se utilizó la observación y una ficha para recopilar la información, que luego se procesaron con Excel 2019. Se demostró que todos los niños destacaron en matemáticas. Esto destaca una relación de impacto positivo y fuerte entre ambas variables, dando la conclusión que el juego lúdico produce un efecto beneficioso en las habilidades matemáticas de los niños.

Ahora señalare la fundamentación científica y empezamos con algunos autores:

Castillo (2024) Enfatiza el papel de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo. Según este autor, el juego no solo motiva a los niños, sino que también fomenta una participación activa y Una mayor comprensión de los temas educativos.

Medina y Peña (2021) también destacan la importancia del juego en el desarrollo infantil, ayudando a desarrollar habilidades cognitivas y sociales. En su estudio, los autores concluyeron que un entorno de aprendizaje dinámico, basado en actividades lúdicas, fomenta el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes

Beltrán (2023) mostró que las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños, resaltando cómo estas estrategias permiten a los niños comunicarse mejor y entender los conceptos de manera más efectiva. Bermúdez (2021) enfatiza la necesidad de integrar herramientas digitales en estas actividades para adaptarse a las tendencias actuales en educación.

En términos teóricos, Piaget (1970) y Vygotsky (1978) son autores clásicos cuyas teorías se pueden contrastar con los enfoques contemporáneos. Piaget argumentó que el juego beneficia a los niños a construir su conocimiento mediante la interacción con el entorno, mientras que Vygotsky destacó la importancia de la mediación social en el aprendizaje. Estas teorías se alinean con investigaciones recientes que demuestran cómo las herramientas lúdicas facilitan un aprendizaje significativo y contextualizado.

En conclusión, la evidencia sugiere que el juego no solo es importante para el bienestar integral de los niños, sino también una técnica eficaz para mejorar el aprendizaje significativo, siempre que se utilicen recursos actualizados y enfoques metodológicos contemporáneos.

La presente investigación sobre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, 2024, se justifica desde varios enfoques:

1. **Justificación Teórica:** Esta investigación contribuyó al debate y análisis de teorías clásicas y contemporáneas sobre el aprendizaje. Referentes teóricos como Piaget (1970) y Vygotsky (1978) señalaron la contribución del juego al mejoramiento cognitivo y social de los niños. Sin embargo, los avances actuales destacaron la integración de herramientas lúdicas con tecnología y enfoques pedagógicos modernos, lo que permitió explorar la relación entre estas prácticas y un aprendizaje más efectivo. Este estudio, por lo tanto, enriqueció el marco teórico existente al analizar cómo las herramientas lúdicas se adaptaron y transformaron las metodologías educativas actuales (Castillo, 2024; Medina & Peña, 2021).
2. **Justificación Práctica:** En el ámbito educativo, esta investigación proporcionó un análisis aplicado a la realidad de la I.E. 88014 José Olaya. Los docentes pudieron utilizar los hallazgos para implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego, que potenciaron la influencia de la motivación en el aprendizaje de los estudiantes. La aplicación de este conocimiento en la práctica diaria ayudó a mejorar las interacciones en el aula y optimizó el rendimiento académico de los niños, enfrentando el desafío de modernizar las técnicas de enseñanza.
3. **Justificación Social:** Desde una perspectiva social, la investigación buscó impactar positivamente en la comunidad educativa de Chimbote. Al mejorar el aprendizaje significativo mediante herramientas lúdicas, se fomentó un desarrollo integral en los

niños, beneficiando tanto a los estudiantes como a sus familias. Esto contribuyó a una formación más sólida y participativa de los futuros ciudadanos, apoyando el desarrollo educativo y social de la región.

4. **Justificación Metodológica:** Para lograr los objetivos planteados, se planteó una justificación metodológica, la cual se realizó al proponer la correlación del uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo. Los problemas y los objetivos definidos se resolvieron mediante enfoques innovadores. Esto incluyó la introducción de métodos, formas o procesos diferentes que enriquecieron y fortalecieron el aprendizaje en la Institución Educativa.

5. **Justificación Científica:** Los resultados de esta investigación no solo fortalecieron la comprensión del vínculo entre el juego y el aprendizaje valioso, sino que también abrieron nuevas líneas de estudio para futuras investigaciones. Al generar evidencia empírica que respaldó o desafió teorías existentes, este trabajo proporcionó una base científica para estudios adicionales que pudieron tener distintas variables o contextos, contribuyendo a un conocimiento más robusto y aplicable en diversos escenarios educativos.

En los tiempos actuales vemos que el aprendizaje significativo ha sido uno de los mayores retos en la educación infantil en el cual se puede apreciar que algunos docentes reacios a los nuevos cambios y al manejo de nuevas herramientas de enseñanza, en la Institución Educativa 88014 José Olaya, se encuentra en el Distrito de Chimbote, teniendo un nuevo desafío significativo de las nuevas tendencias de aprendizaje.

Esto conlleva a la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, durante el año 2024?

Esto nos lleva a comprobar la conexión que existe entre el manejo de las nuevas herramientas recreativas y la nueva emoción de comprender el aprendizaje significativo en la I.E. 88014 José Olaya.

Consecutivamente la conceptualización y operacionalización de variables:

Herramientas lúdicas

Definición conceptual

Podemos concluir que las herramientas lúdicas son recursos e impacto en las estrategias de aprendizaje pedagógicos diseñados para facilitar el aprendizaje significativo a través del juego, integrando actividades

recreativas que fomentan la exploración, la creatividad y la interacción social. Estas herramientas contribuyen al desarrollo integral de los niños, estimulando tanto sus capacidades cognitivas como emocionales, y promoviendo un ambiente educativo dinámico y atractivo. Al combinar la diversión con la enseñanza, las herramientas lúdicas permiten a los estudiantes aprender de manera activa y significativa, facilitando así su comprensión y retención de conocimientos en un contexto colaborativo y participativo. (Según los autores como Guerrero 2017, Según Huizinga 2018, Piaget 1972, Vygotsky 1995)

#### Definición operacional

Se refiere a la utilización de estrategias y recursos pedagógicas que incorporan el juego y actividades recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de facilitar la motivación y participación de los estudiantes. Tales como: Uso de recursos lúdicos, impacto en el aprendizaje, motivación y colaboración de los estudiantes, formación y capacitación del docente.

#### El aprendizaje

##### Definición conceptual

El conocimiento significativo es un proceso progresivo y dinámico a través del cual los alumnos adquieren, asimilan, transforman y aplican conocimientos, habilidades, actitudes y comportamientos a partir de experiencias, observaciones y enseñanza. Este proceso implica la creación de significados a través de la interacción con el entorno y la adaptación de los esquemas mentales en función de nuevas vivencias. El aprendizaje significativo se manifiesta como un cambio duradero en la capacidad o comportamiento de una persona, siendo el resultado de la práctica y la experiencia significativa, en un contexto que también valora la mediación social y cultural en la construcción del conocimiento. (Según los autores como Ausubel 1963, Piaget 1970, Gagné 1985, Vygotsky 1978)

##### Definición operacional

Se describe al proceso mediante el cual los estudiantes adquieren, asimilan y aplican conocimientos, habilidades y actitudes a través de diversas experiencias educativas, incluyendo la instrucción formal, la interacción social y la práctica. Las dimensiones: Adquisición de saberes, capacidades y actitudes. hacia el Aprendizaje.

## **Hipótesis**

Existe una relación significativa entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, 2024.

## **Hipótesis Nula**

No existe una relación significativa entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, 2024.

Como objetivo principal de la investigación, es determinar la **relación** entre **el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo** en los niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, durante el año 2024.

### **Objetivos específicos**

1. Establecer el **nivel** de uso de **herramientas lúdicas** en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote.
2. Establecer el **nivel de aprendizaje significativo** en los niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote.
3. Establecer la **relación de estrategias de aprendizaje** con el aprendizaje significativo en los cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote.
4. Determinar la **relación en el uso de la motivación y participación en los niños** con el aprendizaje significativo en los cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote.
5. Señalar la **relación en la formación y capacitación del docente** en el aprendizaje significativo en los cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote.

## Metodología

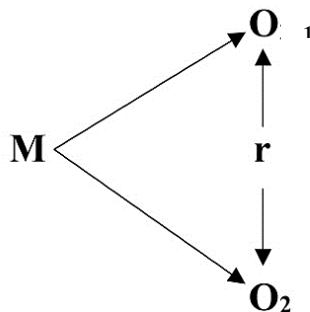
La investigación es de tipo descriptivo-correlacional, orientada a enriquecer el conocimiento científico mediante la recopilación y análisis de datos relevantes. No persigue un objetivo práctico inmediato, sino que busca profundizar en la comprensión del impacto de las herramientas lúdicas en el aprendizaje significativo de los niños de cinco años. Este enfoque permite aportar bases teóricas y principios aplicables en contextos educativos similares, ayudando a establecer conocimientos que pueden fundamentar futuras prácticas y estudios. Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014)

### Diseño de investigación

El estudio utiliza un diseño no experimental descriptivo-correlacional, esto significa que se observarán las variables sin manipularlas de manera directa. La investigación se enfoca en examinar y describir las características y la utilización de herramientas lúdicas en el contexto de aprendizaje significativo, así como en analizar la relación entre dichas herramientas y el aprendizaje significativo en los niños de cinco años. Según Pineda y Alvarado (2008)

El diseño correlacional permite identificar y medir el grado de asociación entre las variables “uso de herramientas lúdicas” (variable independiente) y “aprendizaje significativo” (variable dependiente).

Su figura es el siguiente:



Lo que representa:

**M** → Muestra única a 12 Docentes de la Institución Educativa 88014 José Olaya, Chimbote, 2024.

**O<sub>1</sub>** → Representa herramientas lúdicas.

**r** → Relación entre ambas variables

**0<sub>2</sub>** → Representa el aprendizaje significativo

**Población:** La población estuvo conformada por 68 docentes de la Institución Educativa 88014 José Olaya, Chimbote.

**Muestra:** Se seleccionó mediante una muestra no probabilístico, intencionado, compuesto por 12 docentes del nivel inicial.

Técnica e instrumento de investigación

Se midieron las variables herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo con la recopilación de información mediante encuestas usando cuestionarios, dirigido a las docentes del nivel inicial, el cuestionario se utilizó mayormente en estudios sociales, y actualmente también tiene utilidad en el ámbito de la investigación científica.

Validez y Confiabilidad

Se logró ver la relación significativa positiva entre el empleo adecuado de las herramientas lúdicas y el conocimiento significativo mejorando así las estrategias de aprendizaje significativo como potenciar el desarrollo integral del niño, mejorando las experiencias educativas, fomentando la participación de los niños, desarrollando habilidades sociales y comunicativas, mejorando la creatividad. Así, los niños aprendieron a explorar el mundo, aprender a resolver problemas y desarrollarse integralmente.

Procesamiento y análisis de la información

En esta parte se utilizó el programa estadístico SPSS v.27, el cual permitió analizar mediante una base de base de datos, cuyos resultados se presentaron mediante tablas y /o figuras, lo que permitió su interpretación en forma sencilla.

## Resultados:

### Prueba de Correlación:

**Tabla-1:** *Herramientas lúdicas y aprendizaje significativo*

	Descripción	V1: Herramientas Lúdicas	V2: Aprendizaje Significativo
V1: Herramientas Lúdicas	Correlación de Pearson	1	0.563
	Sig. (bilateral)		0.057
	N	12	12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	0.563	1
	Sig. (bilateral)	0.057	
	N	12	12

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

El valor del estadístico  $r$  de Pearson es de 0.563 (correlación positiva), esta correlación es significativa, es una relación directamente proporcional moderada, en este caso se respalda la hipótesis de que hay una relación positiva alta entre las dos variables, el manejo de Herramientas Lúdicas y el Aprendizaje Significativo.

**Tabla-2:** *Niveles de dimensiones y herramientas lúdicas*

Niveles de Dimensiones y Variables	Alto		Medio		Bajo		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
D1: Estrategias de aprendizaje	9	75%	3	25%	0	0%	12	100%
D2: Motivación y participación de los niños	5	42%	7	58%	0	0%	12	100%
D3: Formación y Capacitación del Docente	5	42%	7	58%	0	0%	12	100%
V1: Herramientas Lúdicas	9	75%	3	25%	0	0%	12	100%

### Interpretación:

El 75% (9 participantes) se muestra en el nivel superior, mientras que el 25% (3 participantes) está en el nivel medio. No hay participantes en el nivel bajo, esto refleja que la mayoría percibe que las estrategias de aprendizaje están bien desarrolladas. Solo el 42% (5 participantes) alcanza el nivel alto, mientras que el 58% (7 participantes) se

encuentra en el nivel medio. Esto indica que la motivación y participación de los niños no está tan fortalecida como otras dimensiones. Similar a la dimensión anterior, el 42% (5 participantes) se ubica en el nivel alto, y el 58% (7 participantes) en el nivel medio, sin casos en el nivel bajo. Esto sugiere que hay oportunidades de mejora en la capacitación docente para potenciar su impacto. La mayoría, un 75% (9 participantes), se encuentra en el alto nivel, y el 25% (3 participantes) está en el nivel medio. No hay registros en el nivel bajo. Esto evidencia una percepción favorable hacia el uso de herramientas lúdicas. En conclusión, los resultados muestran fortalezas en el uso de estrategias de aprendizaje y herramientas lúdicas, con la mayoría de los participantes en el nivel alto. Sin embargo, las dimensiones de motivación y participación de los niños y formación y capacitación del docente tienen un mayor porcentaje en el nivel medio, indicando áreas donde se podría enfocar el esfuerzo para optimizar el aprendizaje significativo.

**Tabla-3: Niveles de dimensiones y aprendizaje significativo**

Niveles de Dimensiones y Variables	Alto		Medio		Bajo		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
D5: Adquisición de Conocimientos	8	67%	4	33%	0	0%	12	100%
D6: Desarrollo de Habilidades	4	33%	8	67%	0	0%	12	100%
D7: Actitudes hacia el Aprendizaje	2	17%	10	83%	0	0%	12	100%
V2: Aprendizaje Significativo	9	75%	3	25%	0	0%	12	100%

**Fuente:** Elaboración propia

### **Interpretación:**

El 67% (8 participantes) se encuentra en el nivel superior, mientras que el 33% (4 participantes) está en el nivel medio. No hay participantes en el nivel bajo.

Esto indica que la mayoría percibe que los conocimientos adquiridos son sólidos.

Solo el 33% (4 participantes) alcanza el nivel alto, mientras que el 67% (8 participantes) se ubica en el nivel medio.

Esto sugiere que el desarrollo de habilidades es un área donde se podría enfocar más atención para mejorar los resultados.

Solo el 17% (2 participantes) está en el nivel alto, mientras que la mayoría, el 83% (10 participantes), se encuentra en el nivel medio. No hay registros en el nivel bajo.

Las actitudes hacia el aprendizaje representan la dimensión más débil en términos de

alcanzar niveles altos, lo que sugiere que es un aspecto crítico a trabajar.

El 75% (9 participantes) se encuentra en el nivel alto, y el 25% (3 participantes) en el nivel medio. No hay participantes en el nivel bajo.

Esto refleja que, en general, el aprendizaje significativo es percibido como positivo por la mayoría de los participantes.

En conclusión, los resultados destacan que el aprendizaje significativo y la adquisición de conocimientos son las áreas más fuertes, con muchos de los participantes en el nivel superior. Sin embargo, las dimensiones de desarrollo de habilidades y especialmente las actitudes hacia el aprendizaje presentan un mayor porcentaje en el nivel medio, indicando que estas son áreas clave donde se deben implementar estrategias específicas para lograr mejoras sustanciales.

**Tabla-4: Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo**

Descripción		D1: Estrategias de aprendizaje	V2: Aprendizaje Significativo
D1: Estrategias de aprendizaje	Correlación de Pearson	1	0.329
	Sig. (bilateral)		0.296
	N	12	12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	0.329	1
	Sig. (bilateral)	0.296	
	N	12	12

**Fuente:** Elaboración propia

### **Interpretación:**

El coeficiente de correlación de Pearson entre las estrategias de aprendizaje (D1) y el aprendizaje significativo (V2) es 0.329. Este valor indica una correlación positiva baja entre ambas variables.

El valor de significación bilateral asociado a esta correlación es 0.296, que es mayor al umbral común de 0.05.

En conclusión, aunque los datos sugieren una correlación positiva baja entre las estrategias de aprendizaje y el aprendizaje significativo.

**Tabla-5: Motivación y participación de los niños y aprendizaje significativo**

Descripción		D2:	
		Motivación y participación de los niños	V2: Aprendizaje Significativo
D2: Motivación y participación de los niños	Correlación de Pearson	1	0.557
	Sig. (bilateral)		0.060
	N	12	12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	0.557	1
	Sig. (bilateral)	0.060	
	N	12	12

**Fuente:** Elaboración propia

### **Interpretación:**

El coeficiente de correlación entre motivación y participación de los niños y el aprendizaje significativo es 0.557, lo que indica una correlación positiva moderada. Esto sugiere que a medida que aumenta la motivación y participación de los niños, también se incrementa el aprendizaje significativo.

El valor de significación bilateral asociado es 0.060, ligeramente superior al nivel convencional de significancia ( $p < 0.05$ ). Este resultado podría ser más robusto con una muestra más grande.

En conclusión, existen indicios de que la motivación y participación de los niños tienen una influencia positiva y moderada en el aprendizaje significativo.

**Tabla-6: Formación y capacitación del docente y aprendizaje significativo**

Descripción		D3: Formación y Capacitación del Docente	
			V2: Aprendizaje Significativo
D3: Formación y Capacitación del Docente	Correlación de Pearson	1	0.428
	Sig. (bilateral)		0.166
	N	12	12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	0.428	1
	Sig. (bilateral)	0.166	
	N	12	12

**Fuente:** Elaboración propia

### **Interpretación:**

El coeficiente de correlación entre la formación y capacitación del docente y el

aprendizaje significativo es 0.428, lo que indica una correlación positiva moderada. Esto implica que un mejor nivel de formación y capacitación docente tiende a estar relacionado con un aumento en el aprendizaje significativo, aunque la relación no es muy fuerte.

El valor de significación bilateral es 0.166, que es considerablemente mayor al nivel convencional de significancia ( $p < 0.05$ ).

En conclusión, los resultados sugieren una relación positiva moderada entre la formación y capacitación del docente y el aprendizaje significativo.

## Análisis y Discusión

El análisis de los resultados demostró que el uso de herramientas lúdicas guarda una relación moderadamente positiva con el aprendizaje significativo en niños de cinco años ( $r = 0.563$ ). Esto se alinea con investigaciones anteriores (Castillo, 2024; Medina y Peña, 2021), las cuales resaltan cómo el juego influye en la motivación y comprensión de los estudiantes. En la I.E. 88014 José Olaya, esta metodología facilita la retención de conocimientos y promueve una participación activa. No obstante, se identificó la necesidad de reforzar la formación docente para maximizar los beneficios de estas estrategias en el aula.

El estudio evidenció un alto grado de utilización de herramientas lúdicas en la I.E. 88014 José Olaya, con un 75% de los docentes en niveles superiores de implementación, lo que refleja su impacto positivo en el aprendizaje significativo. Sin embargo, se identificó que la motivación y la capacitación del personal docente requieren ser fortalecidas. Investigaciones previas (Castillo, 2024; Medina y Peña, 2021) han destacado que el juego contribuye a la retención del conocimiento y fomenta la participación activa. En este contexto, mejorar la preparación docente permitirá optimizar los efectos de estas estrategias, promoviendo un aprendizaje más dinámico y eficaz.

El aprendizaje significativo en los niños de la I.E. 88014 José Olaya mostró avances en la adquisición de conocimientos, con un 67% alcanzando niveles altos. Sin embargo, se identificaron áreas de mejora en el desarrollo de habilidades y actitudes hacia el aprendizaje. De acuerdo con Ausubel (1963) y Vygotsky (1978), el conocimiento se construye mejor mediante una adecuada mediación e interacción. En este marco, potenciar las estrategias lúdicas orientadas a habilidades y motivación contribuirá a un aprendizaje más integral y a una mayor participación en el aula.

Los resultados también reflejaron una relación baja entre las estrategias de aprendizaje y el aprendizaje significativo ( $r = 0.329$ ), lo que sugiere que su impacto no es determinante. Según Ausubel (1963), el aprendizaje significativo requiere una conexión previa sólida, mientras que Vygotsky (1978) enfatiza la importancia de la mediación social. Esto subraya la necesidad de reforzar estrategias activas y contextualizadas en la I.E. 88014 José Olaya, para mejorar tanto la retención como la aplicación del conocimiento.

La motivación y participación de los niños mostraron una relación moderada con el aprendizaje significativo ( $r = 0.557$ ), destacando su relevancia en el proceso educativo. Vygotsky (1978) señaló que el aprendizaje se fortalece en entornos interactivos y estimulantes. En la I.E. 88014 José Olaya, estos resultados evidencian que las estrategias lúdicas bien diseñadas pueden incrementar la motivación, promoviendo un aprendizaje más efectivo. A pesar de esto, es crucial consolidar dichas prácticas para maximizar el compromiso estudiantil.

Se observó una relación baja a moderada entre la capacitación docente y el aprendizaje significativo ( $r = 0.428$ ), lo que sugiere que una mejor preparación podría beneficiar el

proceso educativo. Según Medina y Peña (2021), la formación docente es esencial para aplicar estrategias efectivas. En la I.E. 88014 José Olaya, fortalecer la capacitación del personal en metodologías lúdicas podría optimizar el aprendizaje infantil, ofreciendo un enfoque más dinámico y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

En cuanto a los antecedentes, se identificaron coincidencias en las investigaciones previas. Por ejemplo, Castillo (2024) destacó que la actitud pasiva de los docentes limitaba el impacto de las estrategias lúdicas y recomendó ajustarlas a los intereses infantiles. Aunque en la I.E. 88014 José Olaya el uso del juego es alto, es necesario mejorar tanto la motivación como la formación docente para potenciar su efecto, fomentando la participación activa y optimizando la retención del conocimiento.

Del mismo modo, Jácome (2024) subrayó cómo las estrategias lúdicas mejoran la concentración infantil, indicando que la ausencia de actividades recreativas perjudica la atención de los niños. Aunque en la I.E. 88014 José Olaya se emplean herramientas lúdicas, existen oportunidades para reforzar la motivación y la capacitación docente. Incorporar juegos adaptados a las necesidades de los estudiantes podría potenciar su concentración y promover un aprendizaje más significativo.

Beltrán (2023) enfatizó que las dinámicas de juego influyen positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial, mejorando la comunicación y la expresión verbal. Aunque en la I.E. 88014 José Olaya las herramientas lúdicas se utilizan de forma significativa, la motivación y la formación docente todavía necesitan fortalecerse. Incluir dinámicas recreativas ajustadas a los intereses de los niños podría fomentar su expresión oral, facilitando un aprendizaje más significativo y una participación activa en el aula.

Finalmente, Bermúdez (2021) resaltó la importancia de integrar tecnologías y herramientas lúdicas en el aprendizaje infantil para promover el desarrollo de habilidades en niños de 3 a 5 años. Sin embargo, la falta de creatividad en el uso del juego y la limitada implementación de la tecnología en las aulas reflejan desafíos por superar. Esto subraya la necesidad de superar estas brechas mediante la innovación educativa, considerando enfoques constructivistas que fomenten una interacción activa con el entorno.

## Conclusiones

Se encontró una relación moderada y positiva entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, durante el año 2024, con un valor de  $r$  de Pearson de 0.563. Esta correlación es significativa y respalda la hipótesis de que el manejo adecuado de herramientas lúdicas influye positivamente en el desarrollo del aprendizaje significativo. Los datos obtenidos no son producto del azar, lo que refuerza la validez de los resultados.

El uso de herramientas lúdicas en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, 2024, muestra fortalezas en las estrategias de aprendizaje, con un 75% de los niños en el nivel alto de uso. Sin embargo, las dimensiones de motivación y participación, así como la capacitación docente, presentan un mayor porcentaje en el nivel medio, lo que sugiere que aún existen áreas de mejora. Se recomienda enfocar esfuerzos en fortalecer la motivación de los niños y la formación docente para optimizar los resultados.

Los resultados revelan que el aprendizaje significativo y la adquisición de conocimientos son áreas fuertes, con el 67% de los niños en el nivel superior. No obstante, las dimensiones de desarrollo de habilidades y actitudes hacia el aprendizaje presentan un mayor porcentaje en el nivel medio, especialmente la actitud hacia el aprendizaje, que es la más débil. Esto sugiere que se deben implementar estrategias específicas para fortalecer estas áreas, con el fin de lograr un aprendizaje más integral y significativo.

El análisis revela una relación baja y positiva entre las estrategias de aprendizaje y el aprendizaje significativo, con un coeficiente de correlación de Pearson de 0.329. Sin embargo, el valor de significación bilateral de 0.296 es mayor que el umbral de 0.05, lo que indica que la relación observada no es estadísticamente significativa. Esto sugiere que, aunque hay cierta conexión, no es lo suficientemente fuerte para establecer una asociación definitiva entre ambas variables en esta muestra.

Se encontró una correlación positiva moderada de 0.557 entre la motivación y participación de los niños y el aprendizaje significativo, lo que sugiere que a medida que aumenta la motivación y participación, también lo hace el aprendizaje significativo. Aunque el valor de significación bilateral de 0.060 no alcanza el umbral convencional de 0.05, se encuentra cerca, indicando una tendencia hacia una relación significativa. Este resultado podría fortalecerse con una muestra más grande, lo que respalda la influencia positiva de la motivación y participación en el aprendizaje.

Se observó una correlación positiva baja a moderada de 0.428 entre la formación y capacitación del docente y el aprendizaje significativo. Esto sugiere que una mayor capacitación docente podría estar asociada con un incremento en el aprendizaje significativo, aunque la relación no es fuerte. El valor de significación bilateral de 0.166 indica que esta correlación no es estadísticamente significativa, lo que sugiere que los resultados podrían ser producto del azar y requieren una mayor investigación con una muestra más amplia.

## **Recomendaciones**

Fortalecer el uso de herramientas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que su implementación adecuada tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los niños. Es importante capacitar a los docentes en el manejo de estas herramientas, promoviendo su creatividad y adaptabilidad. Además, se sugiere realizar intervenciones periódicas para evaluar su efectividad, garantizando que se sigan implementando de manera efectiva para potenciar el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

Mejorar las dimensiones de motivación y participación de los niños, así como reforzar la capacitación docente, para optimizar el impacto de las herramientas lúdicas en el aprendizaje. Es crucial implementar estrategias que fomenten una mayor motivación y participación activa, asegurando que los docentes reciban formación continua sobre el uso de herramientas lúdicas. De esta manera, se potenciarán los resultados educativos, permitiendo que los niños alcancen un aprendizaje más significativo y efectivo.

Implementar estrategias didácticas que fortalezcan el desarrollo de habilidades y mejoren las actitudes hacia el aprendizaje en los niños, especialmente en aquellos con menor nivel de participación. Es fundamental motivar a los estudiantes mediante actividades interactivas y colaborativas que promuevan una actitud positiva hacia el aprendizaje. Además, se debe ofrecer capacitación continua a los docentes para que puedan emplear métodos que favorezcan una mayor integración de estos aspectos en el proceso educativo, asegurando un aprendizaje más integral y significativo.

Explorar otras estrategias de aprendizaje que puedan tener un impacto más significativo en el aprendizaje significativo, ya que la relación observada no es suficientemente fuerte. Además, es importante realizar estudios con una muestra más amplia para obtener resultados más robustos y confiables. Los docentes deben considerar diversificar sus métodos de enseñanza para aumentar la efectividad de las estrategias y lograr una mayor conexión entre las estrategias de aprendizaje y los resultados de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Fomentar actividades que aumenten la motivación y participación de los niños, ya que su relación con el aprendizaje significativo es moderada pero positiva. A pesar de que la significación no es estadísticamente fuerte, la tendencia sugiere que estrategias enfocadas en motivar a los estudiantes podrían mejorar los resultados de aprendizaje. Además, sería valioso ampliar la muestra en futuros estudios para fortalecer la evidencia de esta relación

y continuar perfeccionando las prácticas pedagógicas basadas en la motivación y participación activa.

Fortalecer los programas de formación y capacitación docente, ya que, aunque la relación observada es baja a moderada, puede tener un impacto positivo en el aprendizaje significativo. Es crucial que los docentes reciban formación continua en nuevas estrategias pedagógicas y en el uso de herramientas innovadoras para mejorar los resultados educativos. Además, se sugiere realizar estudios adicionales con muestras más grandes para obtener conclusiones más robustas y precisas sobre la influencia de la capacitación docente en el aprendizaje significativo.

## Referencias bibliográficas

Almora del Castillo, I. E., & Quispe Mayhui, E. J. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo 2018*. [Trabajo académico, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH. Recuperado de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/content>.

Araujo Noriega, A. J. (2023). *Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023*. Recuperado de <https://apirepositorio.unia.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5b3af4a1-7342-41c1-96a8-66dbf6704ec0/content>

Beltrán Álvarez, L. (2023). *Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial. Escuela de Educación Básica “Mercedes Noboa”, Quito, Ecuador*. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>

Bermúdez Barcia, J. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades y destrezas a través de las herramientas digitales de los niños y niñas de 3 a 5 años en los centros de educación inicial de la ciudad de Portoviejo*. [Universidad San Gregorio de Portoviejo, Portoviejo, Ecuador]. Recuperado de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/1907/1/Actividades%20lúdicas%20para%20el%20desarrollo%20de%20las%20habilidades%20y%20destrezas%20a%20través%20de%20las%20herramientas%20digitales%20de%20los%20niños%20y%20niñas%20de%203%20a%205%20años%20en%20los%20centros%20de%20educación%20inicial%20de%20la%20ciudad%20de%20Portoviejo.pdf>

Castillo de De La Cruz, Y. (2024). *Estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje significativo en los niños de 5 años del nivel inicial de una institución educativa de San Cristóbal*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL. Recuperado de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b69bfb25-85cf-48dc-9cc7-6a9ea73db9cc/content>.

Castro Saldaña, N. S. (2021). *El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 El Trapecio – Chimbote*, 2021. Recuperado de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25556/HABILIDADES\\_MATEMATICAS\\_CASTRO\\_SALDANA\\_NORELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25556/HABILIDADES_MATEMATICAS_CASTRO_SALDANA_NORELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Collantes Anderson, R. E. (2017). *Actividades lúdicas y el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen Barranca 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio UNJFSC. Recuperado de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6161/ROSA%20EUGENIA%20COLLANTES%20ANDERSON.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Chuqui Sarazu, G. M. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” – Huacho*, [Durante el año escolar 2021. I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, Huacho, Perú]. Recuperado de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CHUQUI%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Espíritu Cajahuaman, O., Lindo Castro, R. E., & Huayta-Franco, Y. J. (2021). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática*. [Revista *Gobernanza*, 2(1), 126-141]. Recuperado de <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/126/421>.

Gamboa Quispe, 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 I.E. Inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac (2019)*. [Tesis de licenciatura, Universidad Antonio Ruiz de Montoya]. Repositorio UARM. Recuperado de <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5b52c5be-89f4-4640-8a7f-07cc4e3a7290/content>.

Jácome Rivera, A. E. (2024). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención en niños de 3 a 4 años en la Escuela de Educación Básica San Mateo de la ciudad de Riobamba*. Recuperado de:

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12569/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-014-2024.pdf>

Justiniano Velasquez, H. G. (2023). *Actividades lúdicas y aprendizaje significativo en infantes, centro educativo de Tumbes, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114550/Justiniano\\_VHG-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114550/Justiniano_VHG-SD.pdf?sequence=1).

Medina Forero, S., & Peña Medina, M. A. (2021). *El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill*. [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Libertadores. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/230985e6-094d-47c5-857b-a52d6e5611df/content>.

Osorio Amaya, Y. E. (2021). *Actividades lúdicas desarrolladas en el nivel inicial en niños de cuatro y cinco años de la I.E.I N°1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. Recuperado de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31322/ACTIVIDAD\\_LUDICA\\_DIMENSION\\_OSORIO\\_AMAYA\\_YAJAHIRA\\_ELIBANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31322/ACTIVIDAD_LUDICA_DIMENSION_OSORIO_AMAYA_YAJAHIRA_ELIBANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Paredes Nieves, E. C. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023*. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/36313>

Quezada Amaya, F. K. (2022). *Actividades lúdicas como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años del P.J. La Unión en el distrito de Chimbote, 2019*. Recuperado de: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26394/ACTIVIDADES\\_ESCRITURA\\_QUEZADA\\_AMAYA\\_FIORELLA\\_KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26394/ACTIVIDADES_ESCRITURA_QUEZADA_AMAYA_FIORELLA_KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Regalado Enrique, R. I. (2022). *Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021*. Recuperado de:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82437/Regalado\\_ERI-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82437/Regalado_ERI-SD.pdf?sequence=1)

Sotelo Ortiz, F. R. (2022). *Los juegos y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa- Cañete 2022*. Recuperado de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101453/Sotelo\\_OFR-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101453/Sotelo_OFR-SD.pdf?sequence=1)

Sulca Gutiérrez, M. A. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial 651*. [Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú]. Recuperado de [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3710/Actividades\\_SulcaGutierrez\\_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## **Anexo**

1. Matriz de operacionalización de variables
2. Matriz de consistencia
3. Instrumento de recolección de datos, incluyendo validez y confiabilidad según corresponda.
4. Validación de los expertos de los instrumentos de recolección de datos.
5. Base de datos
6. Resultados de tablas
7. Formato de Publicación en Repositorio
8. Reporte de similitud

**ANEXO 01:** Matriz de operacionalización de variables

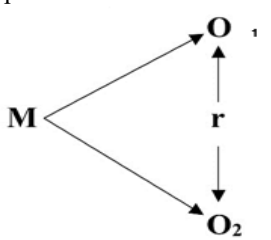
Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de medición
Herramientas lúdicas	Podemos concluir que las herramientas lúdicas son recursos e impacto en las estrategias de aprendizaje pedagógicos diseñados para facilitar el aprendizaje significativo a través del juego, integrando actividades recreativas que fomentan la exploración, la creatividad y la interacción social. Estas herramientas contribuyen al desarrollo integral de los niños, estimulando tanto sus capacidades cognitivas como emocionales, y promoviendo un ambiente educativo dinámico y atractivo. Al combinar la diversión con la enseñanza, las herramientas lúdicas permiten a los estudiantes aprender de manera activa y significativa, facilitando así su comprensión y retención de conocimientos en un contexto colaborativo y participativo.	Se refiere a la utilización de recursos e impacto en las estrategias de aprendizaje pedagógicas que incorporan herramientas lúdicas (juego y actividades recreativas) en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de facilitar la motivación y participación de los estudiantes. La formación y Capacitación del Docente es muy importante ya que ejecutara las herramientas lúdicas.	Estrategias de aprendizaje	Diversidad de estrategias de aprendizaje.	1. ¿Utiliza usted diversas estrategias de aprendizaje, como trabajo en grupo o aprendizaje basado en proyectos, en su práctica docente?	Ordinal
				Frecuencia con la que se implementan las estrategias de aprendizaje.	2. ¿La I.E tiene implementada estrategias de aprendizaje activo, como juegos, debates o simulaciones, en sus actividades educativas?	Ordinal
				Uso de recursos tecnológicos y multimedia.	3. ¿Se utiliza recursos tecnológicos y multimedia para facilitar el aprendizaje en sus clases?	Ordinal
				Uso de juegos y actividades recreativas en el aprendizaje.	4. ¿Utiliza juegos y actividades recreativas en el aprendizaje?	Ordinal
					5. ¿Cree que los juegos ayudan a los estudiantes a entender mejor los temas?	Ordinal
				Variedad de herramientas lúdicas empleadas (juegos de mesa, actividades al aire libre, dinámicas grupales)	6. ¿Hace usted juegos y actividades diversas como juegos de mesa, actividades al aire libre, dinámicas grupales en tus clases?	Ordinal
					7. ¿Ha observado cambios positivos en el rendimiento de sus estudiantes al usar juegos o dinámicas recreativas?	
				Disponibilidad de materiales lúdicos en el aula (juguetes, rompecabezas, materiales didácticos).	8. ¿Hay suficientes materiales lúdicos en el aula como juguetes, rompecabezas, materiales didácticos?	Ordinal
				Percepción del docente sobre la efectividad de las herramientas lúdicas	9. ¿El uso de herramienta lúdicas genera un impacto positivo de aprendizaje en los niños?	Ordinal

				para mejorar la comprensión de los contenidos.		
				Observaciones sobre el aumento de la participación de los estudiantes durante las actividades lúdicas	10. ¿Nota usted que los niños participan más por los juegos?	Ordinal
				Cambios en el rendimiento académico de los estudiantes atribuibles al uso de herramientas lúdicas.	11. ¿Cree usted que las herramientas lúdicas (los juegos) ayudan a los niños a entender mejor?	Ordinal
			Motivación y Participación de los niños	Frecuencia con la que se implementan las estrategias de aprendizaje en las actividades que promueven el aprendizaje activo (juegos, debates, simulaciones).	12. ¿Los niños están motivados cuando juegan en clase?	Ordinal
				Uso de recursos tecnológicos y multimedia para facilitar el aprendizaje.	13. ¿Utiliza herramientas tecnológicas como videos o aplicaciones para apoyar sus clases?	Ordinal
					14. ¿Ve usted que los niños participan más entre ellos al usar herramientas lúdicas?	Ordinal
				Retroalimentación de los estudiantes sobre su disfrute y aprendizaje durante las actividades lúdicas.	15. ¿Recibes usted comentarios positivos de los niños sobre las actividades lúdicas?	Ordinal
			Formación y Capacitación del	Formación recibida por el docente en el uso de	16. ¿Ha recibido usted formación específica sobre el uso de herramientas	Ordinal

			Docente	herramientas lúdicas en el aula.	lúdicas en el aula? 17. ¿Ha recibido capacitación específica para usar juegos o actividades recreativas en el aula?	Ordinal
				Confianza del docente en la implementación de actividades lúdicas en su práctica educativa.	18. ¿Ha recibido usted capacitación en su I. E para implementar actividades lúdicas en su práctica educativa?	Ordinal
				Acceso a recursos y materiales de capacitación sobre herramientas lúdicas.	19. ¿Tiene usted acceso a recursos o materiales de capacitación sobre el uso de herramientas lúdicas?	Ordinal
Aprendizaje significativo	El aprendizaje significativo es un proceso continuo y dinámico mediante el cual los estudiantes adquieren, asimilan, transforman y aplican conocimientos, habilidades, actitudes y comportamientos a partir de experiencias, observaciones y enseñanza. Este proceso implica la creación de significados a través de la interacción con el entorno y la adaptación de los esquemas mentales en función de nuevas vivencias. El aprendizaje significativo se manifiesta como un cambio duradero en la capacidad o comportamiento de una persona, siendo el resultado de la práctica y la experiencia significativa, en	Se refiere al proceso mediante el cual los estudiantes adquieren, asimilan y aplican conocimientos, habilidades y actitudes a través de diversas experiencias educativas, incluyendo la instrucción formal, la interacción social y la práctica. Las dimensiones: Adquisición de Conocimientos, Desarrollo de Habilidades, Actitudes hacia el Aprendizaje, Estrategias de Aprendizaje.	Adquisición de Conocimientos	Nivel de adquisición de conocimientos enseñados y comprendidos.	20. ¿Considera usted que sus niños adquieren y comprenden los conocimientos enseñados?	Ordinal
				Capacidad de los estudiantes para relacionar nuevos conocimientos con experiencias previas.	21. ¿Observa usted que sus niños pueden relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias previas?	Ordinal
				Evaluación del rendimiento académico a través de pruebas y trabajos.	22. ¿Evalúa el rendimiento académico de sus niños mediante pruebas y trabajos?	Ordinal
			Desarrollo de Habilidades y Capacidades	Mejora en habilidades prácticas (por ejemplo, resolución de problemas, pensamiento crítico).	23. ¿Usa usted juegos para ayudar a los niños a resolver problemas?	Ordinal
				Participación de los estudiantes en actividades que fomenten habilidades sociales y de comunicación.	24. ¿Fomentan los juegos en clase que los niños trabajen mejor juntos o se comuniquen más?	Ordinal
					25. ¿Participan sus niños en actividades que promuevan habilidades sociales y	Ordinal

un contexto que también valora la mediación social y cultural en la construcción del conocimiento.				de comunicación?		
				26. ¿Nota que sus estudiantes participan más cuando usan actividades divertidas?		
			Capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales.	27. ¿Sus niños pueden aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real?	Ordinal	
			Actitudes hacia el Aprendizaje.	Nivel de motivación de los estudiantes para participar en actividades educativas.	28. ¿Nota usted un alto nivel de motivación en sus niños para participar en las actividades educativas?	Ordinal
				Percepción de los estudiantes sobre la importancia del aprendizaje para su desarrollo personal y profesional.	29. ¿Percibe usted que sus niños valoran aprender cosas nuevas para su desarrollo personal?	Ordinal
	Actitud de los estudiantes frente a la retroalimentación recibida en su proceso de aprendizaje.	30. ¿Los niños muestran una actitud positiva frente a la retroalimentación recibida durante su proceso de aprendizaje?	Ordinal			

## ANEXO 02: Matriz de consistencia

Problema	Variabes	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es la relación entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, durante el año 2024?	<b>Variable Independiente:</b> Herramientas lúdicas	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Establecer la relación entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, durante el año 2024.	<b>H<sub>1</sub>:</b> Existe una relación significativa entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, 2024.	<p><b>Tipo de investigación:</b> Descriptivo - correlacional</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> No experimental.</p>  <p><b>Donde:</b> M: Muestra única de docentes del nivel inicial.</p> <p><b>O<sub>1</sub>:</b> Representa de la encuesta herramientas lúdicas.</p> <p><b>r:</b> Relación entre ambas variables.</p> <p><b>O<sub>2</sub>:</b> Representa el aprendizaje significativo.</p> <p><b>Población:</b> 68 docentes.</p> <p><b>Muestra:</b> 12 docentes.</p> <p><b>Técnica de recolección de datos:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento de recolección:</b> Cuestionario</p>
	<b>Variable Dependiente:</b> Aprendizaje significativo	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Establecer el nivel de uso de herramientas lúdicas en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote. Establecer el nivel de aprendizaje significativo en los niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote. Establecer la relación de estrategias de aprendizaje con el aprendizaje significativo en los cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote. Determinar el impacto en el uso de la motivación y participación en los niños con el aprendizaje significativo en los cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote. Proponer mejoras en la formación y capacitación del docente en el aprendizaje significativo en los cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote. Proponer mejoras en la adquisición de conocimiento en el aprendizaje significativo en los cinco años de la I.E. 88014 José Olaya 2024, Chimbote.	<b>H<sub>0</sub>:</b> No existe una relación significativa entre el uso de herramientas lúdicas y el aprendizaje significativo en niños de cinco años de la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote, 2024.	

## ANEXO 03: Instrumentos de recolección de datos

### Cuestionario de Herramientas Lúdicas De La Torre (2024)

Información General:

Nivel: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Finalidad

*El presente instrumento busca recoger información pertinente.*

#### Instrucciones

Marca con una equis “X” su respuesta que considere correcta, usando las siguientes escalas:

#### Escala de valoración

Nunca	Casi Nunca	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4

Variables: “Herramientas lúdicas y aprendizaje significativo”

Ítems		1	2	3	4
<b>Dimensión 1: Estrategias de aprendizaje</b>					
P01	¿Utiliza usted diversas estrategias de aprendizaje, como trabajo en grupo o aprendizaje basado en proyectos, en su práctica docente?				
P02	¿La I.E. tiene implementada estrategias de aprendizaje activo, como juegos, debates o simulaciones, en sus actividades educativas?				
P03	¿Se utiliza recursos tecnológicos y multimedia para facilitar el aprendizaje en sus clases?				
P04	¿Utiliza juegos y actividades recreativas en el aprendizaje?				
P05	¿Cree que los juegos ayudan a los estudiantes a entender mejor los temas?				
P06	¿Hace usted juegos y actividades diversas como juegos de mesa, actividades al aire libre, dinámicas grupales en tus clases?				
P07	¿Ha observado cambios positivos en el rendimiento de sus estudiantes al usar juegos o dinámicas recreativas?				
P08	¿Hay suficientes materiales lúdicos en el aula como juguetes, rompecabezas, materiales didácticos?				
P09	¿El uso de herramienta lúdicas genera un impacto positivo de aprendizaje en los niños?				
P10	¿Nota usted que los niños participan más por los juegos?				
P11	¿Cree usted que las herramientas lúdicas (los juegos) ayudan a los niños a entender mejor?				
<b>Dimensión 2: Motivación y participación de los niños</b>					
P12	¿Los niños están motivados cuando juegan en clase?				
P13	¿Utiliza herramientas tecnológicas como videos o aplicaciones para apoyar sus clases?				
P14	¿Ve usted que los niños participan más entre ellos al usar herramientas lúdicas?				
P15	¿Recibes usted comentarios positivos de los niños sobre las actividades lúdicas?				
<b>Dimensión 3: Formación y Capacitación del Docente</b>					
P16	¿Ha recibido usted formación específica sobre el uso de herramientas lúdicas en el aula?				
P17	¿Ha recibido capacitación específica para usar juegos o actividades recreativas en el aula?				
P18	¿Ha recibido usted capacitación en su I. E para implementar actividades lúdicas en su práctica educativa?				
P19	¿Tiene usted acceso a recursos o materiales de capacitación sobre el uso de herramientas lúdicas?				
<b>Dimensión 1: Adquisición de Conocimientos</b>					
P20	¿Considera usted que sus niños adquieren y comprenden los conocimientos enseñados?				

P21	¿Observa usted que sus niños pueden relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias previas?				
P22	¿Evalúa el rendimiento académico de sus niños mediante pruebas y trabajos?				
<b>Dimensión 2: Desarrollo de Habilidades</b>					
P23	¿Usa usted juegos para ayudar a los niños a resolver problemas?				
P24	¿Fomentan los juegos en clase que los niños trabajen mejor juntos o se comuniquen más?				
P25	¿Participan sus niños en actividades que promuevan habilidades sociales y de comunicación?				
P26	¿Sus niños pueden aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real?				
P27	¿Sus niños pueden aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real?				
<b>Dimensión 3: Actitudes hacia el Aprendizaje</b>					
P28	¿Nota usted un alto nivel de motivación en sus niños para participar en las actividades educativas?				
P29	¿Percibe usted que sus niños valoran aprender cosas nuevas para su desarrollo personal?				
P30	¿Los niños muestran una actitud positiva frente a la retroalimentación recibida durante su proceso de aprendizaje?				

**ANEXO 04: Validación de los expertos de los instrumentos de recolección de datos.**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Lucy Varas Boza  
 Fecha: 07.12.2024 Grado Académico: Doctor en Educación  
 Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario  
 Autor del instrumento: De la Torre Alva Johana Liset.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Uso de herramientas lúdicas y aprendizaje significativo en niños de cinco años en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote-2024”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?					19
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?					19
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					19
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?					19
<b>Sumatoria parcial</b>					<b>87</b>	<b>95</b>
<b>Sumatoria Total</b>		<b>(Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>		<b>(Siendo la valoración máxima en 1)</b>				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---

---

---

---

---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

$$\boxed{182} \div \boxed{200} = \boxed{0.91}$$



---

**Lucy Varas Boza**  
**Grado Académico Doctor**  
**DNI. 32888242**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Eduardo Miranda Caldas  
 Fecha: 07.12.2024 Grado Académico: Magíster en Educación  
 Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario  
 Autor del instrumento: De la Torre Alva Johana Liset

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Uso de herramientas lúdicas y aprendizaje significativo en niños de cinco años en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote-2024”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?					19
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?					19
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					19
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					19
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?					19
<b>Sumatoria parcial</b>					<b>87</b>	<b>95</b>
<b>Sumatoria Total</b>		<b>(Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>		<b>(Siendo la valoración máxima en 1)</b>				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---

---

---

---

---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

$$182 = 0.91$$



**Mg. Eduardo Miranda Caldas**  
**Grado Académico Maestro**  
**DNI. 32891775**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I.- Información General:**

Nombres y apellidos del validador: Augusto Rengifo Mendoza  
 Fecha: 07.12.2024 Grado Académico: Doctor en Educación  
 Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario  
 Autor del instrumento: De la Torre Alva Johana Liset

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**“Uso de herramientas lúdicas y aprendizaje significativo en niños de cinco años en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote-2024”**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?					19
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?					19
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?					19
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?					<b>19</b>
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?					19
<b>Sumatoria parcial</b>					<b>89</b>	<b>95</b>
<b>Sumatoria Total</b>		<b>(Siendo el puntaje máximo posible 200)</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>		<b>(Siendo la valoración máxima en 1)</b>				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento**

---

---

---

---

---

**III.- Calificación global:** Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

$$\boxed{184} = \boxed{0.92}$$



---

**Dr. Augusto Rengifo Mendoza**  
**Grado Académico Doctor**  
**DNI. 32891775**

**ANEXO 05: Base de datos**

item	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	
1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	
2	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	
3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	
4	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	3	3	4	
5	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	
6	3	3	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	
7	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	
8	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	
9	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	
10	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	
11	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	

## ANEXO 06: Tablas

### Tablas de frecuencias:

**Tabla 7:** Utiliza usted diversas estrategias de aprendizaje, como trabajo en grupo o aprendizaje basado en proyectos, en su práctica docente

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	8.3
Casi Nunca	3	25.0
Casi siempre	8	66.7
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

Más de 60 % se encuentra en casi siempre con un total de 66.6 % utiliza diversas estrategias de aprendizaje en su práctica como docente.

**Tabla 8:** La I.E tiene implementada estrategias de aprendizaje activo, como juegos, debates o simulaciones, en sus actividades educativas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	5	41.7
Casi siempre	7	58.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

Más del 50 % se encuentra casi siempre con un total de 58.3 % la I.E tiene implementada estrategias de aprendizaje activo, como juegos, debates o simulaciones, en sus actividades educativas

**Tabla 9.** Se utiliza recursos tecnológicos y multimedia para facilitar el aprendizaje en sus clases

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	3	25.0
Casi siempre	9	75.0
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

Más del 70% se encuentra con total 75% casi siempre utilizan recursos tecnológicos y multimedia para facilitar el aprendizaje en sus clases.

**Tabla 10:** Utiliza juegos y actividades recreativas en el aprendizaje

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	3	25.0
Casi siempre	9	75.0
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 70% se encuentra con total 75% casi siempre utilizan juegos y actividades recreativas en el aprendizaje.

**Tabla 11:** Cree que los juegos ayudan a los estudiantes a entender mejor los temas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	6	50.0
Casi siempre	6	50.0
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

La mitad de las docentes con un total de 50 % cree que los juegos ayudan a los estudiantes a entender mejor los temas.

**Tabla 12:** Hace usted juegos y actividades diversas como juegos de mesa, actividades al aire libre, dinámicas grupales en tus clases

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	7	58.3
Casi siempre	5	41.7
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 40% se encuentra con total 41.7% casi nunca las docentes realizan juegos y actividades diversas como juegos de mesa, actividades al aire libre, dinámicas grupales en tus clases.

Tabla 13: Ha observado cambios positivos en el rendimiento de sus estudiantes al usar juegos o dinámicas recreativas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	8.3
Casi Nunca	3	25.0
Casi siempre	8	66.7
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 60% se encuentra con un total de 66.7 % casi siempre han observado cambios positivos en el rendimiento de sus estudiantes al usar juegos o dinámicas recreativa.

Tabla 14: Hay suficientes materiales lúdicos en el aula como juguetes, rompecabezas, materiales didácticos

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	8.3
Casi Nunca	3	25.0
Casi siempre	8	66.7
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 60% se encuentra casi siempre con un total de 66.7 % hay suficientes materiales lúdicos en el aula como juguetes, rompecabezas, materiales didácticos.

Tabla 15: El uso de herramienta lúdicas genera un impacto positivo de aprendizaje en los niños

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	2	16.7
Casi Nunca	5	41.7
Casi siempre	5	41.7
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 40% se encuentra casi siempre con un total de 41.7 % usan herramientas lúdicas generando un impacto positivo de aprendizaje en los niños.

Tabla 16: Nota usted que los niños participan más por los juegos

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	3	25.0
Casi Nunca	6	50.0
Casi siempre	3	25.0
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

La mitad de las docentes se encuentra en casi nunca, que los niños participan más por los juegos.

Tabla 17: Cree usted que las herramientas lúdicas (los juegos) ayudan a los niños a entender mejor

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	1	8.3
Casi Nunca	7	58.3
Casi siempre	4	33.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Mas de la mitad de las docentes se encuentra en casi nunca, cree que las herramientas lúdicas (los juegos) ayudan a los niños a entender.

Tabla 18: Los niños están motivados cuando juegan en clase

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	8	66.7
Casi siempre	4	33.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Mas del 60% se encuentra casi siempre con un total de 66.7 % los niños están motivados cuando juegan en clase.

Tabla 19: Utiliza herramientas tecnológicas como videos o aplicaciones para apoyar sus clases

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	4	33.3
Casi siempre	8	66.7
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 60% se encuentra casi siempre con un total de 66.7 % utiliza herramientas tecnológicas como videos o aplicaciones para apoyar sus clases.

Tabla 20: Ve usted que los niños participan más entre ellos al usar herramientas lúdicas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	5	41.7
Casi siempre	7	58.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más de la mitad de las docentes se encuentra en casi siempre con un total 58.3% ve que los niños participan más entre ellos al usar herramientas lúdicas.

Tabla 21: Recibes usted comentarios positivos de los niños sobre las actividades lúdicas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	5	41.7
Casi siempre	7	58.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más de la mitad de las docentes se encuentra en casi siempre con un total 58.3% recibe comentarios positivos de los niños sobre las actividades lúdicas.

Tabla 22: Ha recibido usted formación específica sobre el uso de herramientas lúdicas en el aula

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	1	8.3
Casi siempre	11	91.7
Siempre	0	0.0
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 90% se encuentra casi siempre con un total de 91.7 % han recibido formación específica sobre el uso de herramientas lúdicas en el aula.

Tabla 23: Ha recibido capacitación específica para usar juegos o actividades recreativas en el aula

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	2	16.7
Casi siempre	10	83.3
Siempre	0	0.0
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 80% se encuentra casi siempre con un total de 83.3 % han recibido capacitación específica para usar juegos o actividades recreativas en el aula.

Tabla 24; Ha recibido usted capacitación en su I. E para implementar actividades lúdicas en su práctica educativa

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	4	33.3
Casi Nunca	5	41.7
Casi siempre	3	25.0
Siempre	0	0.0
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 40% se encuentra casi nunca con un total de 41.7 % han recibido capacitación en su I. E para implementar actividades lúdicas en su práctica educativa.

Tabla 25: Tiene usted acceso a recursos o materiales de capacitación sobre el uso de herramientas lúdicas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	5	41.7
Casi siempre	7	58.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más de la mitad de las docentes se encuentra en casi siempre con un total 58.3% tiene acceso a recursos o materiales de capacitación sobre el uso de herramienta lúdicas.

Tabla 26: Considera usted que sus niños adquieren y comprenden los conocimientos enseñados

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	5	41.7
Casi siempre	7	58.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más de la mitad de las docentes se encuentra en casi siempre con un total 58.3% considera que los niños adquieren y comprenden los conocimientos enseñados.

Tabla 27: Observa usted que sus niños pueden relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias previas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	2	16.7
Casi siempre	10	83.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 80% se encuentra casi siempre con un total de 83.3 % observa que los niños pueden relacionar los nuevos conocimientos con sus experiencias previas.

Tabla 28: Evalúa el rendimiento académico de sus niños mediante pruebas y trabajos

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	6	50.0
Casi siempre	6	50.0
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

La mitad de las docentes se encuentra en casi siempre evalúa el rendimiento académico de sus niños mediante pruebas y trabajos.

Tabla 29: Usa usted juegos para ayudar a los niños a resolver problemas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	2	16.7
Casi siempre	10	83.3
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Mas del 80% se encuentra casi siempre con un total de 83.3 % usan juegos para ayudar a los niños a resolver problemas.

Tabla 30: Fomentan que los juegos en clase permiten que los niños trabajen mejor juntos o se comuniquen más

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	4	33.3
Casi siempre	8	66.7
Siempre	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Mas del 60% se encuentra casi siempre con un total de 66.7 % fomentan que los juegos en clase permiten que los niños trabajen mejor juntos o se comuniquen más.

Tabla 31: Participan sus niños en actividades que promuevan habilidades sociales y de comunicación

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	0	0.0
Casi siempre	6	50.0
Siempre	6	50.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

La mitad de las docentes se encuentra en siempre participan sus niños en actividades que promuevan habilidades sociales y de comunicación.

Tabla 32: Nota que sus estudiantes participan más cuando usan actividades divertidas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	0	0.0
Casi siempre	6	50.0
Siempre	6	50.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

La mitad de las docentes con un total de 50 % siempre nota que sus estudiantes participan más cuando usan actividades divertidas.

Tabla 33: Sus niños pueden aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	0	0.0
Casi siempre	5	41.7
Siempre	7	58.3
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más de la mitad de las docentes se encuentra en siempre con un total 58.3% los niños pueden aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real.

Tabla 34: Nota usted un alto nivel de motivación en sus niños para participar en las actividades educativas

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	0	0.0
Casi siempre	6	50.0
Siempre	6	50.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

La mitad de las docentes con un total de 50 % siempre nota un alto nivel de motivación en sus niños para participar en las actividades educativas.

Tabla 35: Percibe usted que sus niños valoran aprender cosas nuevas para su desarrollo personal

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	0	0.0
Casi siempre	6	50.0
Siempre	6	50.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

La mitad de las docentes con un total de 50 % siempre percibe que los niños valoran aprender cosas nuevas para su desarrollo personal.

Tabla 36: Los niños muestran una actitud positiva frente a la retroalimentación recibida durante su proceso de aprendizaje

<b>Escala de Valoración</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Nunca	0	0.0
Casi Nunca	0	0.0
Casi siempre	4	33.3
Siempre	8	66.7
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

Más del 60% se encuentra siempre con un total de 66.7 % los niños muestran una actitud positiva frente a la retroalimentación recibida durante su proceso de aprendizaje.

### Prueba de normalidad:

Tabla 37: Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1: Herramientas Lúdicas	0.202	12	0.188	0.896	12	0.142
V2: Aprendizaje Significativo	0.232	12	0.074	0.922	12	0.305

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

Se interpreta que si el nivel del valor del Sig de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk (se utiliza por que el número de datos es menor igual que 50) y si es mayor que 0.05, se tiene una distribución normal (0.142) entonces se debe realizar una prueba paramétrica, por tanto, las pruebas de correlaciones se harán con Pearson.

### Prueba de Correlación:

Tabla 38: Herramientas lúdicas y aprendizaje significativo

Descripción		V1: Herramientas Lúdicas	V2: Aprendizaje Significativo
V1: Herramientas Lúdicas	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1  12	0.563 0.057 12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	0.563 0.057 12	1  12

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

El valor del estadístico r de Pearson es de 0.563 (correlación positiva), esta correlación es significativa, es una relación directamente proporcional moderada, en este caso se acepta la hipótesis que existe una relación positiva alta entre ambas variables, el manejo de Herramientas Lúdicas y el Aprendizaje Significativo, también cabe recalcar que los datos recopilados no son un producto al azar.

Tabla 39: Estrategias de aprendizaje y aprendizaje significativo

Descripción		D1: Estrategias de aprendizaje	V2: Aprendizaje Significativo
D1: Estrategias de aprendizaje	Correlación de Pearson	1	0.329
	Sig. (bilateral)		0.296
	N	12	12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	0.329	1
	Sig. (bilateral)	0.296	
	N	12	12

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

El coeficiente de correlación de Pearson entre las estrategias de aprendizaje (D1) y el aprendizaje significativo (V2) es **0.329**. Este valor indica una **relación positiva baja** entre ambas variables, lo que sugiere que, aunque existe cierta relación, esta no es lo suficientemente fuerte como para afirmar una conexión significativa.

El valor de significación bilateral asociado a esta correlación es **0.296**, que es mayor al umbral común de 0.05. Esto significa que la relación observada no es estadísticamente significativa, por lo que no se puede descartar que la asociación sea producto del azar en esta muestra específica.

En conclusión, aunque los datos sugieren una correlación baja y positiva entre las estrategias de aprendizaje y el aprendizaje significativo

Tabla 40: Motivación y participación de los niños y aprendizaje significativo

Descripción		D2: Motivación y participación de los niños	V2: Aprendizaje Significativo
D2: Motivación y participación de los niños	Correlación de Pearson	1	0.557
	Sig. (bilateral)		0.060
	N	12	12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	0.557	1
	Sig. (bilateral)	0.060	
	N	12	12

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

El coeficiente de correlación entre **motivación y participación de los niños** y el **aprendizaje significativo** es **0.557**, lo que indica una **correlación positiva moderada**. Esto sugiere que a medida que aumenta la motivación y participación de los niños,

también se incrementa el aprendizaje significativo.

El valor de significación bilateral asociado es **0.060**, ligeramente superior al nivel convencional de significancia ( $p < 0.05$ ). Aunque no alcanza el umbral para ser estadísticamente significativo, se encuentra muy cerca, lo que indica una tendencia hacia una relación significativa. Este resultado podría ser más robusto con una muestra más grande.

En conclusión, existen indicios de que la **motivación y participación de los niños** tienen una influencia positiva y moderada en el **aprendizaje significativo**.

Tabla 41: Formación y capacitación del docente y aprendizaje significativo

Descripción		D3: Formación y Capacitación del Docente	V2: Aprendizaje Significativo
D3: Formación y Capacitación del Docente	Correlación de Pearson	1	0.428
	Sig. (bilateral)		0.166
	N	12	12
V2: Aprendizaje Significativo	Correlación de Pearson	0.428	1
	Sig. (bilateral)	0.166	
	N	12	12

**Fuente:** Elaboración propia

#### **Interpretación:**

El coeficiente de correlación entre la **formación y capacitación del docente** y el **aprendizaje significativo** es **0.428**, lo que indica una **correlación positiva baja a moderada**. Esto implica que un mejor nivel de formación y capacitación docente tiende a estar relacionado con un aumento en el aprendizaje significativo, aunque la relación no es muy fuerte.

El valor de significación bilateral es **0.166**, que es considerablemente mayor al nivel convencional de significancia ( $p < 0.05$ ). Esto indica que la relación observada no es estadísticamente significativa, y la posibilidad de que sea producto del azar no puede descartarse en esta muestra.

En conclusión, los resultados sugieren una relación positiva baja a moderada entre la **formación y capacitación del docente** y el **aprendizaje significativo**.

## Prueba de Niveles:

Tabla 42: Niveles de dimensiones y herramientas lúdicas

Niveles de Dimensiones y Variables	Alto		Medio		Bajo		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
D1: Estrategias de aprendizaje	9	75%	3	25%	0	0%	12	100%
D2: Motivación y participación de los niños	5	42%	7	58%	0	0%	12	100%
D3: Formación y Capacitación del Docente	5	42%	7	58%	0	0%	12	100%
V1: Herramientas Lúdicas	9	75%	3	25%	0	0%	12	100%

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

El **75%** (9 participantes) se encuentra en el nivel alto, mientras que el **25%** (3 participantes) está en el nivel medio. No hay participantes en el nivel bajo.

Esto refleja que la mayoría percibe que las estrategias de aprendizaje están bien desarrolladas.

Solo el **42%** (5 participantes) alcanza el nivel alto, mientras que el **58%** (7 participantes) se encuentra en el nivel medio.

Esto indica que la motivación y participación de los niños no está tan fortalecida como otras dimensiones.

Similar a la dimensión anterior, el **42%** (5 participantes) se ubica en el nivel alto, y el **58%** (7 participantes) en el nivel medio, sin casos en el nivel bajo.

Esto sugiere que hay oportunidades de mejora en la capacitación docente para potenciar su impacto.

La mayoría, un **75%** (9 participantes), se encuentra en el nivel alto, mientras que el **25%** (3 participantes) está en el nivel medio. No hay registros en el nivel bajo.

Esto evidencia una percepción favorable hacia el uso de herramientas lúdicas.

En conclusión, los resultados muestran fortalezas en el uso de **estrategias de aprendizaje** y **herramientas lúdicas**, con la mayoría de los participantes en el nivel alto. Sin embargo, las dimensiones de **motivación y participación de los niños** y **formación y capacitación del docente** tienen un mayor porcentaje en el nivel medio, indicando áreas donde se podría enfocar el esfuerzo para optimizar el aprendizaje significativo.

Tabla 43: Niveles de dimensiones y aprendizaje significativo

Niveles de Dimensiones y Variables	Alto		Medio		Bajo		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
D5: Adquisición de Conocimientos	8	67%	4	33%	0	0%	12	100%
D6: Desarrollo de Habilidades	4	33%	8	67%	0	0%	12	100%
D7: Actitudes hacia el Aprendizaje	2	17%	10	83%	0	0%	12	100%
V2: Aprendizaje Significativo	9	75%	3	25%	0	0%	12	100%

**Fuente:** Elaboración propia

**Interpretación:**

El **67%** (8 participantes) se encuentra en el nivel alto, mientras que el **33%** (4 participantes) está en el nivel medio. No hay participantes en el nivel bajo.

Esto indica que la mayoría percibe que los conocimientos adquiridos son sólidos.

Solo el **33%** (4 participantes) alcanza el nivel alto, mientras que el **67%** (8 participantes) se ubica en el nivel medio.

Esto sugiere que el desarrollo de habilidades es un área donde se podría enfocar más atención para mejorar los resultados.

Solo el **17%** (2 participantes) está en el nivel alto, mientras que la mayoría, el **83%** (10 participantes), se encuentra en el nivel medio. No hay registros en el nivel bajo.

Las actitudes hacia el aprendizaje representan la dimensión más débil en términos de alcanzar niveles altos, lo que sugiere que es un aspecto crítico a trabajar.

El **75%** (9 participantes) se encuentra en el nivel alto, y el **25%** (3 participantes) en el nivel medio. No hay participantes en el nivel bajo.

Esto refleja que, en general, el aprendizaje significativo es percibido como positivo por la mayoría de los participantes.

En conclusión, los resultados destacan que el **aprendizaje significativo** y la **adquisición de conocimientos** son las áreas más fuertes, con la mayoría de los participantes en el nivel alto. Sin embargo, las dimensiones de **desarrollo de habilidades** y especialmente las **actitudes hacia el aprendizaje** presentan un mayor porcentaje en el nivel medio, indicando que estas son áreas clave donde se deben implementar estrategias específicas para lograr mejoras sustanciales.

## Resumen de procesamiento de casos:

Tabla 44: Resumen de procesamiento de casos

Descripción	N	%
Válido	12	100.0
Casos Excluido <sup>a</sup>	0	0.0
Total	12	100.0

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

Se procesaron **12 casos válidos**, que representan el **100%** de los casos. Esto indica que todos los datos recopilados fueron completos y utilizables para el análisis.

No hubo casos excluidos (0 casos), lo que implica que no se identificaron datos faltantes, errores o inconsistencias en la muestra.

El total de casos registrados es **12**, coincidiendo con los casos válidos, lo que asegura la integridad de los datos analizados.

### Estadísticas de fiabilidad:

#### ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.809	30

**Fuente:** Elaboración propia

### Interpretación:

Un valor de 0.809 indica una **alta fiabilidad** del instrumento, ya que está por encima del umbral aceptable de 0.70.

Esto sugiere que las preguntas o ítems incluidos en el instrumento tienen una consistencia interna adecuada y miden de manera coherente el concepto o constructo de interés.

El instrumento está compuesto por **30 ítems**, lo que demuestra un tamaño suficiente para evaluar la fiabilidad y garantizar una representación adecuada de las dimensiones estudiadas.



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

# REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
DE LA TORRE ALVA JOHANNA LISET		46369668	smalljohannawjp@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input checked="" type="checkbox"/> Maestría
<input type="checkbox"/> Doctorado			
4. Título del Documento de Investigación			
<b>USO DE HERRAMIENTAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA I.E. 88014 JOSÉ OLAYA, CHIMBOTE-2024</b>			
5. Programa Académico			
<b>MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA</b>			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>2</sup> (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>4</sup> (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

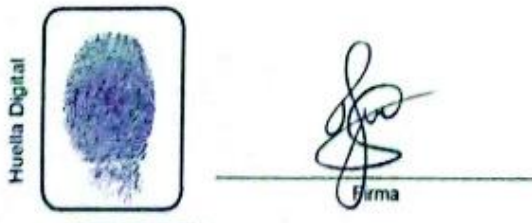
### A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

### B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>5</sup>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>6</sup>

Lugar: Chimbote    Día: 07    Mes: 02    Año: 2025



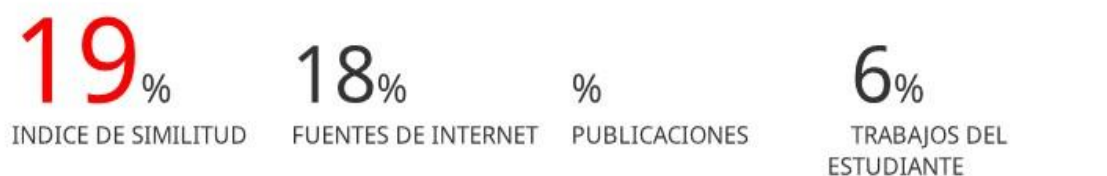
#### Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, Inciso 8.2
- Ley N° 30033 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2013-PCM
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 8.22
- En caso de que el autor elija la segunda opción, asimismo se publicará los datos del autor y resúmenes de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2018-CONCYTEC-CEUC (Números 5.2 y 6.1) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENAI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo su metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENAI, a través del Repositorio ALCIA"

Nota - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, num. 32.3)

# Uso de herramientas lúdicas y aprendizaje significativo en niños de cinco años en la I.E. 88014 José Olaya, Chimbote-2024

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
5	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
8	<a href="https://repositorio.utea.edu.pe">repositorio.utea.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%

9	<a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	1 %
10	<a href="http://api-repositorio.unia.edu.pe">api-repositorio.unia.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Manuela Beltrán Trabajo del estudiante	<1 %
13	<a href="http://repositorio.unsaac.edu.pe">repositorio.unsaac.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Wiener Trabajo del estudiante	<1 %
16	<a href="http://dspace.ups.edu.ec">dspace.ups.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://rraae.cedia.edu.ec">rraae.cedia.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://repositorio.usmp.edu.pe">repositorio.usmp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://upc.aws.openrepository.com">upc.aws.openrepository.com</a> Fuente de Internet	<1 %

21	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
22	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
24	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to ueb Trabajo del estudiante	<1 %
28	www.academic.ipn.mx Fuente de Internet	<1 %
29	1library.co Fuente de Internet	<1 %
30	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	indico.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
32	<a href="http://polodelconocimiento.com">polodelconocimiento.com</a> Fuente de Internet	<1 %
33	<a href="http://repositorio.uss.edu.pe">repositorio.uss.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://www.prnewswire.com">www.prnewswire.com</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://dspace.unach.edu.ec">dspace.unach.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://pesquisa.bvsalud.org">pesquisa.bvsalud.org</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="http://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe">repositorio.escuelatarapoto.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://repositorio.uancv.edu.pe">repositorio.uancv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
40	<a href="http://repositorio.udh.edu.pe">repositorio.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
41	<a href="http://www.educa.org.do">www.educa.org.do</a> Fuente de Internet	<1 %
42	<a href="http://www.elsevier.es">www.elsevier.es</a> Fuente de Internet	<1 %

43	<a href="https://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
44	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
45	<a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
46	<a href="https://nopcrea.blogspot.com">nopcrea.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
47	<a href="https://repositorio.continental.edu.pe">repositorio.continental.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
48	<a href="https://repositorio.sangregorio.edu.ec">repositorio.sangregorio.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
49	<a href="https://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
50	<a href="https://salud.canariocio.com">salud.canariocio.com</a> Fuente de Internet	<1 %
51	<a href="https://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
52	<a href="https://www.tdx.cat">www.tdx.cat</a> Fuente de Internet	<1 %
53	<a href="https://digitalpolicylaw.com">digitalpolicylaw.com</a> Fuente de Internet	<1 %
54	<a href="https://dominiodelasciencias.com">dominiodelasciencias.com</a> Fuente de Internet	<1 %

55

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)  
Fuente de Internet

<1 %

---

56

[www.veeduriadistrital.gov.co](http://www.veeduriadistrital.gov.co)  
Fuente de Internet

<1 %

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo