

**"AÑO DE LA ESPERANZA Y FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA"**

**Ministerio de educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"**



**Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje
significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel
inicial Piura, 2025**

Tesis presentada por:

**Br. CARRASCO GONZALES, Alessandra Anais
ID ORCID: 0009- 0006 – 3449 - 1620**

**Br. MONDRAGON MARCELO, Estefania Leticia
ID ORCID: 0000-0002-2507-153X**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Programa de Estudios: Educación Inicial**

ASESOR:

**Mg. Ángela Martina Bruno Seminario
ID ORCID: 0000-0002-3308-4509**

**Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los
Estudiantes**

**PIURA – PERÚ
2026**

"AÑO DE LA ESPERANZA Y FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA"

Ministerio de educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"



**Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje
significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel
inicial Piura, 2025**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Miembro Presidente: Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas

Miembro Vocal: Mg. Maria Sara Antón y Pérez

Miembro Secretario: Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza

PIURA – PERÚ
2026

"AÑO DE LA ESPERANZA Y FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA"

Ministerio de educación
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"



**Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje
significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel
inicial Piura, 2025**

La suscrita declara que es original en su contenido y forma:

Br: Alessandra Anais Carrasco Gonzales

Br: Estefanía Leticia Mondragon Marcelo

PIURA – PERÚ
2026



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Certificado de Índice de Similitud de Aplicación del Turnitin

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

Certifica:

Que, la Tesis de Investigación con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial presentado por las investigadoras: Br. **CARRASCO GONZALES Alessadra Anais** y Br. **MONDRAGON MARCELO Estefania Leticia** del Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, PIURA 2025

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud requerido lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

16%

Distrito veintiséis de octubre, 18 FEB 2026



[Handwritten Signature]
Dr. Hildegardo Oclides Tamariz Nuñez
Orcid: 0000-0002-4512-6120
Jefatura de Unidad de Investigación

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital

1. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres Br. **CARRASCO GONZALES Alessandra Anais**, identificada con DNI N° 76784122, Correo electrónico: carrascogonzalesalessandraanai@gmail.com, Código de alumno 76784122 ID ORCID 0009-0006-3449-1620

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, PIURA 2025

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) Br. **CARRASCO GONZALES Alessandra Anais**

Asesor (a) **MG. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**

ID ORCID Asesor 0000-0002-3308-4509 DNI N° 02690664

3. TIPO DE ACCESO

Acceso abierto*

Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.



En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

4. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el Título Profesional, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

5. LINEA DE INVESTIGACIÓN - (Metadato Obligatorio - Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS.

Distrito Veintiséis de octubre, 18 FEB 2026

Br. CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS
DNI. 76784122



Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Autorización para Publicación en el Repositorio Académico Digital

6. IDENTIDAD PERSONAL

Apellidos y Nombres Br. MONDRAGON MARCELO Estefania Leticia, identificada con DNI N° 71878406, Correo electrónico: estefaniamarcelo24@gmail.com, Código de alumno 71878406 ID ORCID 0000-0002-2507-153X

7. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, PIURA 2025

Programa de Estudios

EDUCACIÓN INICIAL

Autor (a) Br. MONDRAGON MARCELO Estefania Leticia

Asesor (a) MG. ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO

ID ORCID Asesor 0000-0002-3308-4509 DNI N° 02690664

8. TIPO DE ACCESO

- Acceso abierto*
 Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.



En el caso de que autor elija la segunda opción, es necesario y obligatorio que indique el sustento correspondiente:

9. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente deajo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entrego a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el Título Profesional, es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

10. LINEA DE INVESTIGACIÓN - (Metadato Obligatorio - Repositorio Institucional)

Línea de Investigación.

ENSEÑANZA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

Eje Temático

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS.

Distrito Veintiséis de octubre, **18 FEB 2020**

Br. MONDRAGON MARCELO Estefania Leticia
DNI. 71878406



Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital

Yo, Br. **CARRASCO GONZALES Alessandra Anais**, identificada con DNI N° 76784122, como autora del trabajo de investigación titulado: TESIS

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL PIURA, 2025

Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Título Profesional en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre, **18 FEB 2026**


Br. **CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS**
DNI. 76784122

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Declaración Jurada de Originalidad y Autenticidad de Trabajo de Investigación para Publicación en el Repositorio Académico Digital

Yo, Br. **MONDRAGON MARCELO Estefania Leticia**, identificada con DNI N° 71878406, como autora del trabajo de investigación titulado: TESIS

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL PIURA, 2025

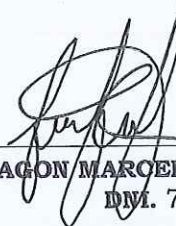
Línea de Investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial;

DECLARO QUE:

Que este trabajo es original y no se ha publicado previamente en otra revista o medio de divulgación oficial nacional o internacional, sea en revistas indexadas o arbitradas, patentes, tesis y otras publicaciones de carácter científico. También cumple con índice de similitud requerido por la Escuela lo cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación y en la normativa para la presentación de trabajos con fines de Obtención del Título Profesional en Educación.

Distrito Veintiséis de octubre,

18 FEB 2026


Br. **MONDRAGON MARCELO ESTEFANIA LETICIA**
DNI. 71878406



Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Constancia de Aprobación de Asesor

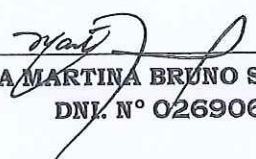
Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"Piura"

Yo, Mg. **ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**, identificada con DNI N°
02690664 como asesora del trabajo de investigación: TESIS

ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL PIURA, 2025

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes,
desarrollada por el investigador (a) Br. **CARRASCO GONZALES Alessandra Anais**,
identificada con DNI N° 76784122 y Br. **MONDRAGON MARCELO Estefania
Leticia** identificada con DNI N° 71878406 egresadas del Programa Formativo de
Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero
que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las
cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de
Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de
Obtención de Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Por tanto,
autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a
evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de
estudios.

Distrito Veintiséis de octubre, **12 AGO 2025**


Mg. **ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**
DNI. N° **02690664**

Mg. AMBS/JUI
bam

Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado, en primer lugar, a Dios, por brindarme fortaleza, sabiduría y constancia para culminar este importante logro. A mis padres, Jorge y Teresa, por su amor incondicional, guía permanente y valiosos consejos que han contribuido a mi formación personal y profesional. A mis hermanos Daniel y Gabriel, a mi cuñada Milagros y a mi sobrino Dariel, por sus palabras de aliento y apoyo en los momentos más difíciles. A mi pareja Dilmer, por su amor, comprensión y respaldo constante, tanto emocional como económico, a lo largo de mi carrera profesional.

Alessandra Anais

A mi Madre que desde el cielo se sienta orgullosa de la gran profesional que soy, a tía Milagros Marcelo Berru que siempre me ayudó en mis estudios, me enseñó que la vida no era fácil y siempre hay que luchar por los sueños, las metas y los proyectos de vida, es un ejemplo a seguir por su valentía y su forma de haber surgido en la vida. A mi hija que es mi inspiración para salir adelante y poder darle una mejor calidad de vida.

Estefania Leticia

Agradecimiento

Agradezco a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura” por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su casa de estudio para poder estudiar mi carrera de Educación Inicial, así como también a mis familiares que siempre me alentaron para continuar mis estudios.

Alessandra Anais

Agradezco a mi asesora Martina Bruno Seminario por su apoyo, por sus consejos y por sus enseñanzas que gracias a ello seré una profesional competente en todo lo que me proponga, Agradezco a Dios, a la Directora por darme la oportunidad de realizar mis prácticas y mi investigación en su institución educativa y a la docente de aula por su ayuda, sus orientaciones y conocimientos, a mis familiares que siempre me alentaron para continuar mis estudios.

Estefania Leticia

Índice de contenido

	Pág.
Dedicatoria	xii
Agradecimiento	xiii
Índice de contenido	xiv
Índice de Tablas	xvii
Índice de figuras y gráficos	xviii
Resumen.....	xix
Abstract	xx
Introducción	21
Capítulo I:	23
Planteamiento de la Investigación.....	23
1.1 Descripción de la realidad problemática.....	23
1.2 Realidad problemática	23
1.3 Formulación del problema	25
1.4 Delimitación del problema de investigación	25
1.5 Objetivos	25
1.5.1 Objetivo General	25
1.5.2 Objetivos Específicos.....	26
1.6 Justificación de la investigación	26
Capítulo II	28
Marco Teórico.....	28
2.1 Antecedentes de estudios	28
2.1.1 Internacional.....	28
2.1.2 Nacional	30
2.1.3 Regional.	31
2.2 Bases teóricas.....	32
2.2.1 Fundamentación del Aprendizaje Significativo	32
2.3 Aprendizaje Significativo	33
2.3.1 El aprendizaje como construcción de significado	33
2.3.2 Características del Aprendizaje Significativo	34
2.4 Dimensiones de la variable Aprendizaje Significativo.....	36

2.4.1	Conocimientos Previos: Base Cognitiva del Aprendizaje	36
2.4.2	Interacción entre Conocimientos Previos y Nuevos: El Anclaje Cognitivo.....	37
2.4.3	Construcción de Nuevos Significados: Estabilidad y Reorganización Cognitiva.....	37
2.5	Estrategia de Aprendizaje.	39
2.5.1	Ritmo de Aprendizaje.	39
2.5.2	Tipos de Aprendizaje	40
2.6	Las ventajas y desventajas del aprendizaje.....	41
2.6.1	Ventajas.....	41
2.6.2	Desventajas	41
2.7	Teorías del aprendizaje:	42
2.7.1	María Montessori.	42
2.8	Teoría de David Ausbel	43
2.9	Tipos de Aprendizaje significativo:.....	44
a)	Aprendizaje de Representaciones.	44
b)	Aprendizaje de Conceptos.....	44
c)	Aprendizaje de proposiciones	44
2.10	Actividades Lúdicas.....	44
2.10.1	Beneficios de las actividades Lúdicas.....	46
2.10.2	Importancia de las actividades lúdicas	46
2.11	Dimensiones de actividades lúdicas	48
	Dimensión 1: Placer y disfrute emocional	48
	Dimensión 2: Expresión corporal y desarrollo psicomotor	48
	Dimensión 3: Estimulación cognitiva y social.....	49
2.12	2.4 Definiciones operacionales	49
Capítulo III.....		52
Marco Metodológico		52
3.1.	Tipo y nivel de investigación.....	52
3.2.	Diseño de la investigación	53
3.3.	Población, muestra y muestreo	54
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	54
3.5.	Hipótesis y variables	55

3.5.1. Hipótesis general.....	55
3.5.2. Hipótesis específicas	55
3.6. Operacionalización de las variables.....	56
3.7. Métodos de investigación	57
3.8. Técnicas Instrumentos aplicados	58
3.9. Procesamiento de la información.....	58
Capítulo IV.....	59
Resultados	59
4.1. Análisis e interpretación de resultados por objetivo	59
4.2. Discusión de los resultados.....	76
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS.....	81
ANEXOS	88
Matriz de consistencia.....	89
Matriz de Operacionalización	92
INSTRUMENTO	96
VALIDES.....	98
CONFIABILIDAD	114
BASE DE DATOS.....	116
PROGRAMA	120
FOTO	198

Índice de Tablas

	Pág.
Tabla 1 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	54
Tabla 2 Hipótesis general.....	55
Tabla 3 Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y experimental.....	59
Tabla 4 Fortalecimiento de los conocimientos.....	62
Tabla 5 Interacción de los conocimientos.....	65
Tabla 6 Construcción de nuevos significados.....	68
Tabla 7 Prueba de normalidad de las variables de estudio. Prueba de normalidad de las variables de estudio.....	71
Tabla 8 Fortalecimiento del aprendizaje.....	72
Tabla 9 Conocimientos previos.....	73
Tabla 10 Interacción de los conocimientos previos.....	75
Tabla 11 Construcción de nuevos significados.....	76

Índice de figuras y gráficos

	Pág.
Figura 1 Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo	60
Figura 2 Fortalecimiento de conocimiento	63
Figura 3 Interacción de los aprendizajes.....	66
Figura 4 Construcción de nuevos significados	69

Resumen

El presente trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial Piura, 2025”. Surge ante la problemática de que las niñas y los niños de dicha institución muestran deficiencias en el aprendizaje significativo por falta de metodologías o estrategias propicias para incentivar dicho aprendizaje. Por lo que se propuso demostrar que el uso de actividades lúdicas (juegos) como estrategia para mejorar y fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 años. El estudio fue de naturaleza o enfoque cuantitativa, aplicada, puesto que se elaboró e implementó un programa educativo, de diseño cuasi experimental con pretest y postest en dos muestras relacionadas, dado que la medición de la variable dependiente (Aprendizaje significativo) y la manipulación de la variable independiente (actividades lúdicas), se realizó a un grupo de 18 niños que conformaban la sección “celeste” de 5 años de educación inicial, en este grupo que se aplicó una ficha de observación para medir su nivel con respecto al aprendizaje significativo, tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 actividades orientadas a fortalecer las dimensiones establecidas, obteniendo un nivel de significancia de 0,037 y un coeficiente Nwiman igual a 0.716 para la prueba de hipótesis que demostró la eficacia del programa educativo propuesto y obteniéndose como conclusión general: la implementación de un programa de actividades lúdicas tuvo efectos significativos en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños (as) de la I.E.P “Ángel de la Guarda”-Piura.

Palabras claves: Actividades lúdicas, Aprendizaje significativo, Programa educativo

Abstract

He presents research work entitled "Playful activities to strengthen meaningful learning in 5-year-old boys and girls at the initial Piura, 2025". He arises from the problem that the girls and boys of said institution show deficiencies in meaningful learning due to lack of methodologies or strategies to encourage such learning. Therefore, it was proposed to demonstrate that the use of recreational activities (games) as a strategy to improve and strengthen the meaningful learning of 5-year-old boys and girls. The study was quantitative in nature or approach, applied, since an educational program was developed and implemented, of quasi-experimental design with pretest and posttest in two related samples, since the measurement of the dependent variable (Significant Learning) and the manipulation of the independent variable (playful activities), was carried out on a group of 18 children who made up the "celeste" section of 5 years of initial education, in this group an observation sheet was applied to measure their level with respect to meaningful learning, both at the beginning and at the end of the application of 10 activities aimed at strengthening the established dimensions, obtaining a significance level of 0.037 and a N wiman coefficient equal to 0.716 for the hypothesis test that demonstrated the effectiveness of the proposed educational program and obtaining as a general conclusion: the implementation of a program of recreational activities had significant effects on the fo Strengthening of meaningful learning in the children of the I.E.P "Angel de la Guarda"- Piura.

Keywords: Recreational activities, Meaningful learning, Educational program

Introducción

La presente tesis, se desarrolló con la finalidad de fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Parroquial “Ángel de la Guarda”, para cuyo efecto se va a desarrollar un programa educativo de actividades lúdicas como parte del presente trabajo que apuntó a la generación de nuevas estrategias que permitiesen motivar a los niños a estudiar pudiendo a la vez mejorar su aprendizaje significativo en ellos. Actualmente, se puede considerar que existen métodos para lograr un buen aprendizaje en los niños que no son tan acertados, pero también hoy en día, es de conocimiento general, que no cabe duda de que el niño de etapa inicial aprende mejor jugando. Por dicha razón, se decide investigar acerca de las actividades lúdicas, innovando o seleccionando las 106 mejores que permitan sobre todo incrementar el aprendizaje significativo en los niños, así como proporcionar valores tales como solidaridad, compañerismo, trabajo en equipo y otros, que les puedan servir en desarrollo futuro de su personalidad.

Teniendo en cuenta los enfoques del proceso de investigación nos sustentamos en el enfoque cuantitativo orientado por el diseño cuasi experimental con un grupo de control y un grupo de investigación, con pretest y post test, utilizando una población muestral de 18 estudiantes del aula “celeste” de los niños de 5 años de inicial de la mencionada institución.

Organizándose la investigación en los siguientes capítulos:

El capítulo I, Planteamiento de la investigación abarca la realidad problemática del entorno internacional, nacional, regional y de aula. Lo que permite describir la convivencia escolar; además de la formulación del problema, justificación, los objetivos generales y específicos.

Por otro lado, el capítulo II. Marco Teórico, está constituido en recopilar todo lo referente a los antecedentes de estudio, bases teóricas, y definiciones operacionales en relación a la convivencia escolar, además de la técnica de socialización como estrategia.

El capítulo III, Marco Metodológico, abarca el tipo y diseño de investigación, población y muestra, las hipótesis y variables, operacionalización de las variables, métodos y técnica usadas, los instrumentos aplicados y el procesamiento de la información.

En el capítulo IV, presenta los resultados obtenidos con análisis, interpretación, contratación de hipótesis y discusión de los resultados. Finalmente presente conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos.

La ejecución de esta investigación se realizó en los ambientes internos de la Institución educativa, donde se llevó a cabo el estudio, usando diversos materiales, recursos, mediante el desarrollo de actividades en sesiones educativas.

Queda el aporte de la presente investigación a disposición de los lectores, como una herramienta o fuente de información y como antecedente a futuras investigaciones en este campo.

Capítulo I:

Planteamiento de la Investigación

1.1 Descripción de la realidad problemática

En el colegio Ángel de la Guarda dentro del aula Celeste, 5 años, se puede observar que los estudiantes tienen dificultades y problemas de atención cuando la maestra está haciendo la labor, se han identificado dificultades como: niños que tienen malos comportamientos, niños que no prestan atención a la maestra, es por esto que los docentes tienen que idear diversas maneras para que los niños y niñas puedan conseguir de manera correcta la labor que se les está dando.

1.2 Realidad problemática

En Latinoamérica, el 72% de los alumnos son niños que interactúan poco dentro de las clases y no prestan atención al docente cuando brinda recomendaciones, es por esto que en la actualidad son los que más necesitan de su país, ya que los docentes no utilizan métodos para que los estudiantes se impliquen dentro de las clases. Previamente a la edad preescolar, cerca de 120 millones de infantes, dejaron la escuela, esto está requiriendo un gran esfuerzo por parte de cada alumno, además de que limita la enseñanza y sobre todo la próxima. (UNICEF, 2020)

Dentro de la IE Hogar de Cristo, en Santiago de Chile, ofrecen una calidad baja al nivel inicial, primordialmente a las zonas de escaso recursos; donde los niños que ingresan al colegio desarrollan una buena habilidad, sobre todo en el ámbito donde se encuentran. El programa examina la manera de apoyar a los estudiantes y a sus familias además de la comunidad. Conforme a la encuesta se puede observar que, en el año 2017, el 57,7% de los niños y niñas no asisten a la escuela debido a la conducta que muestran, el 16,6% viven en la actualidad en una condición de alta pobreza y el 28,6% es de pobreza multidimensional. Es por esto que la tasa de asistencia a los jardines, las cunas y los colegios de nivel inicial superan al 70% de asistencias, y el 50% a nivel de nación. Es por esto que el acuerdo que tenemos que hacer es que los menores construyan sus habilidades y primordialmente preservar sus derechos. (MISTRAL, 2021)

A nivel nacional, en Huancavelica a comienzos del año 2020, los colegios tuvieron que adecuarse a las nuevas normas, esto se debe a que a inicios del año escolar se comenzó a desarrollar muchas estrategias para que los estudiantes obtengan un buen aprendizaje, sin embargo, en Huancavelica el 60% de los alumnos tienen dificultades para concentrarse y estar pendiente de las indicaciones de la docente, ya que los niños muestran un buen comportamiento dentro del aula en un 2,8%. Debido a eso, que durante este año ha sido una labor de suma importancia para los alumnos y los docentes; pese a las dificultades, los niños hasta el momento están recibiendo autonomías y, sobre todo, responsabilidad, esto nos dice el docente Edgar Bendezú. (UNICEF, 2020).

En la región de Ayacucho, la Dirección regional manifiesta que los docentes no incluyen actividades lúdicas en su enseñanza, lo que ha causado dificultades a los estudiantes a la hora de realizar sus tareas, ya que no todos los profesores trabajan de la misma manera. Según la información de la Regional de Educación, el 15 % de los alumnos de educación inicial han dejado de asistir a clases porque los docentes no utilizan estrategias en sus acciones de estudio. Durante una conversación con una de las personas que participó en la organización, la cual se llevó a cabo a través de la Mesa de Acuerdo para debatir sobre una necesidad detectada en Ayacucho y en el Consejo Participativo Regional de Educación de Ayacucho para los niños y niñas de Huamanga, se averiguó que la mayoría de los estudiantes necesitaban concentrarse en las clases presenciales. Esta situación afecta principalmente a las zonas rurales donde no se dispone de material didáctico para que los niños puedan realizar actividades adecuadas. (COPARE, 2020).

En la ciudad de Piura, 95% de los estudiantes de 5 años tienen dificultades para hacer los deberes que les deja el profesor, ya que únicamente el 5% de los niños tiene una buena habilidad para desarrollar las actividades del aula. El escritor llegó a la conclusión de que las tácticas lúdicas facilitan aún más la enseñanza en el contexto de la educación inicial. (Ayala, L., 2018).

En la I.E Parroquial de Cuna Jardín “Ángel de la Guarda”, durante la actividad, se ha demostrado que hay menores con dificultades para concentrarse durante las clases presenciales.

En el momento en que la maestra empieza a desarrollar su experiencia docente, los estudiantes suelen distraerse con mucha facilidad y, además, la táctica que emplea la maestra no es la adecuada para que los estudiantes presten atención a la clase.

También se ha podido observar que los padres dejan solos a sus hijos durante su formación y no los acompañan en su aprendizaje, lo que lleva a la conclusión de que los adultos no están interesados en que los niños aprendan.

Por este motivo, es necesario encontrar actividades lúdicas que se puedan desarrollar a través de la experiencia del profesorado con sus estudiantes y, de esta manera, garantizar una buena actividad y cumplir el objetivo.

1.3 Formulación del problema

Descrita la situación problemática de los diferentes contextos nos permite formular el siguiente problema:

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en la ciudad de Piura, durante el año 2025?

1.4 Delimitación del problema de investigación

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025?

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en la interacción entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025?

¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en la ciudad de Piura, durante el año 2025.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Determinar el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025.
- Analizar el efecto de las actividades lúdicas en la interacción entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025.
- Evaluar el efecto de las actividades lúdicas en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025.

1.6 Justificación de la investigación

Justificación Teórica

Este estudio es importante desde el punto de vista teórico a la hora de analizar la manera en que la actividad lúdica puede influir en el aprendizaje significativo en la educación inicial. Aunque este vínculo se ha reconocido ampliamente en los discursos pedagógicos, aún no se ha demostrado cómo se puede medir la influencia en entornos educativos específicos. En el ámbito de la educación inicial, la incorporación del juego suele valorarse como una enseñanza con un gran potencial pedagógico; sin embargo, no todas las investigaciones indican que tenga una influencia directa en los procesos de pensamiento que identifican el conocimiento significativo. En este sentido, la investigación contribuye a aumentar el conocimiento científico al examinar de manera sistemática cómo las actividades lúdicas afectan a la activación de los conocimientos previos, la incorporación de nuevos conocimientos y la creación de sentido temporal, lo que permite una mayor comprensión de los motivos pedagógicos que favorecen la calidad del aprendizaje en la primera infancia en el ámbito de la educación de Piura.

Justificación Metodológica

Desde esta perspectiva la investigación se justifica por utilizar un enfoque cuantitativo que tiene como objetivo explicar las relaciones entre las variables, para lo cual se emplean procedimientos de medición precisos y análisis estadístico con el fin de inferir dichas relaciones causales. La definición y operacionalización de las variables es clara, por lo que la fiabilidad de los instrumentos utilizados para medir la

calidad de las actividades lúdicas y los grados de madurez del aprendizaje de los niños está garantizada. Además, la selección de un diseño que contiene mediciones que se comparan entre sí nos permite comprobar las hipótesis planteadas, lo que aumenta la objetividad y la fiabilidad de los datos. Este enfoque metodológico no solo garantiza la fiabilidad de la investigación, sino que también permite su repetición en otros entornos de estudio, lo que permite hacer un seguimiento de los resultados y ampliar el conocimiento en el ámbito de la educación.

Justificación Práctica

En el ámbito práctico, la investigación ofrece una explicación clara, ya que muestra resultados que pueden utilizarse fácilmente en la enseñanza de la primera infancia. Los descubrimientos nos permitirán orientar los métodos de enseñanza hacia la aplicación de métodos lúdicos que conduzcan a aprendizajes más sustanciosos y significativos para los niños menores de cinco años. Del mismo modo, los resultados servirán para comprobar la eficacia de los programas educativos, mejorar las prácticas institucionales y proponer nuevos métodos de enseñanza basados en el uso del juego como recurso educativo. Por último, el análisis es importante desde el punto de vista social y formativo, ya que contribuye a mejorar la calidad de la educación desde los primeros años, haciendo que las experiencias de aprendizaje resulten más interesantes y tengan un efecto positivo en el desarrollo de los niños y en la formación del profesorado.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes de estudios

2.1.1 Internacional

Nair et al. (2022) realizaron una investigación en Malasia cuyo objetivo principal era determinar la influencia del modo de juego en el conocimiento del idioma inglés de los niños de nivel preescolar. El estudio se llevó a cabo mediante un enfoque cuantitativo, con un diseño de pre estudio posttest-preest con grupo de control, lo que permitió examinar la relación causa-efecto entre la estrategia lúdica y el conocimiento adquirido.

La muestra estuvo compuesta por 10 niños de nivel inicial, que se dividieron en dos grupos: experimental y de control. Para recopilar información, se realizó una evaluación del rendimiento académico antes y después de la intervención. El análisis de inferencia puso de manifiesto diferencias estadísticamente significativas entre los dos grupos ($p < 0,05$), a favor del grupo experimental. En conclusión, los especialistas demostraron que la utilización diaria de actividades lúdicas tiene un impacto positivo y notable en el aprendizaje, lo que aumenta la consolidación de los conocimientos en la etapa inicial.

Del mismo modo, Hasani et al. (2022) realizaron un estudio en Indonesia cuyo objetivo principal fue determinar la influencia de los juguetes inteligentes en el desarrollo del pensamiento de los niños en edad preescolar. El análisis se realizó desde una perspectiva cuantitativa, utilizando un diseño con dos grupos experimentales y un grupo de control, lo que permitió examinar la influencia específica de la actividad lúdica. La comunidad estaba compuesta por niños que asistían a la escuela infantil, y se seleccionó a unos 30 niños para que la representaran. Como herramientas, se utilizaron pruebas normalizadas de desarrollo mental que miden las habilidades espaciales y de pensamiento.

Para refutar la hipótesis general, se utilizó un ANOVA, que detectó diferencias estadísticamente significativas entre las clases (F significativa, $p < 0,01$). En conclusión, los resultados demuestran que las acciones lúdicas planificadas tienen un efecto significativo en el fortalecimiento de los procesos mentales, lo que se traduce en una mayor comprensión en la etapa inicial.

Itumeang et al. (2022), en un estudio realizado en Indonesia, establecieron como objetivo general analizar la capacidad de las actividades lúdicas educativas para desarrollar el desarrollo social de los niños en edad preescolar. El estudio se realizó desde un enfoque cuantitativo, con un diseño que incluía un pretest y un posttest, y también contaba con un grupo de control, lo que permitió explicar la influencia de las actividades lúdicas en la variable dependiente. La comunidad estuvo compuesta por niños de nivel inicial, de los cuales se seleccionó una muestra de 30 preescolares que se dividieron equitativamente entre el grupo de prueba y el de control. Para la recogida de información se utilizó una lista de verificación del desarrollo social que se utilizó antes y después de la intervención.

El análisis de inferencia, mediante las pruebas de N wiman y de Mann-Whitney, demostró que las diferencias eran estadísticamente significativas a favor del grupo experimental ($p < 0,01$). En conclusión, los especialistas corroboraron que los juegos educativos tienen un efecto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales, lo que es muy importante para el progreso de los niños en la etapa inicial de la educación.

Squires (2022), durante su investigación realizada en Estados Unidos, tenía como objetivo específico estudiar la influencia de la disposición espacial del contexto de juego en la contribución y el aprendizaje significativo de los niños de educación infantil. El análisis se realizó desde un enfoque cuantitativo, con un diseño experimental en el que se compararon diferentes situaciones de juego con y sin estructura dentro del ámbito educativo. La comunidad estuvo compuesta por niños de educación infantil, escogiéndose una muestra de aproximadamente 40 niños en edad preescolar que se dividieron en grupos en función del tipo de ambiente lúdico. Para la recogida de información, se utilizaron categorías de observación participante y notas de registro de actividades lúdicas.

El análisis de inferencia se realizó mediante pruebas t de comparación de medias, y se puso de manifiesto una diferencia estadísticamente significativa en la contribución y el compromiso psicológico de los niños ($p < 0,05$). En conclusión, la investigación probó que la organización intencional de los espacios lúdicos influye significativamente en la calidad del estudio y la conversación, lo que ayuda a que las primeras experiencias de estudio resulten más interesantes.

2.1.2 Nacional

Tenemos la tesis de Murayari (2021) sobre una investigación realizada en Villa María del Triunfo, Lima, cuyo objetivo principal fue determinar la influencia de los juegos en el conocimiento significativo de los niños de primero de primaria. El estudio se realizó desde una perspectiva cuantitativa, con un diseño experimental explicativo orientado a encontrar vínculos de influencia entre las cifras. La comunidad estaba compuesta por 84 niños y niñas de educación infantil, con los que se trabajó con una muestra censal. Para recopilar información, se utilizaron dos cuestionarios documentados y aprobados que se aplicaron mediante un seguimiento sistemático. El análisis de inferencia utilizó la tau-b de Kendall, que demostró una variación positiva y estadísticamente significativa entre las variables ($\tau = 0,497$; $p < 0,001$). En conclusión, se probó que los juegos infantiles tienen un gran efecto en la contribución a la formación de un aprendizaje significativo, corroborando su utilidad didáctica en el ámbito de la educación inicial.

Otro estudio, encontrado Pérez (2022) en una investigación desarrollada en la ciudad de Lima, tenía como objetivo general determinar la influencia de los juegos en el desarrollo de la capacidad de independencia de niños de nivel inicial, como parte fundamental del aprendizaje significativo. El análisis se realizó desde un planteamiento cuantitativo, con un diseño experimental explicativo cuyo objetivo era encontrar vínculos de influencia entre las cifras. La comunidad estaba compuesta por 186 niños de nivel inicial y se escogió un grupo de 114 estudiantes como muestra. Para la recolección de información, se utilizaron listas de comparación con una alta fiabilidad. El estudio de inferencia se realizó mediante regresión logística ordinal y se puso de manifiesto que las actividades lúdicas tienen una gran importancia en la variable dependiente ($Wald > 4,00$; $p < 0,05$). En conclusión, la investigación corroboró que los juegos lúdicos tienen una gran influencia en los procedimientos esenciales de formación, lo que ayuda a complementar el estudio de la educación inicial.

Siguas (2020), en un estudio realizado en la ciudad de Trujillo, tuvo como objetivo general determinar la influencia de un programa de actividades de ocio en el desarrollo de la autonomía de los niños de educación infantil, como parte de la vía de aprendizaje significativo. El estudio se realizó con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental similar a un ensayo de prueba-retorno con un solo grupo, propio del ámbito explicativo. La comunidad estaba compuesta 54 niños de educación infantil, y

se escogió un conjunto de 24 estudiantes como muestra. Para la recogida de información, se utilizó una lista de comparación validada que se aplicó antes y después de la intervención. El análisis de inferencia se realizó mediante la prueba T de Student para muestras relacionadas, y se observó una diferencia estadísticamente significativa entre la primera y la segunda prueba ($t = 9,87$; $p < 0,001$). En conclusión, la investigación probó que la actividad lúdica tiene un efecto significativo en la manifestación del desarrollo de la autonomía y que incrementa los conocimientos esenciales en el ámbito de la educación inicial.

2.1.3 Regional.

Ruiz (2018) realizó una investigación en Sullana, región Piura, con el objetivo general de estudiar el nivel de armonía óculo-manual de la psicomotricidad de niños y niñas de 5 años de la escuela particular «Creciendo Juntos». El análisis se realizó con un enfoque cuantitativo y un diseño experimental descriptivo para describir la capacidad psicomotora de los alumnos. La muestra estuvo compuesta por 21 niños y niñas, que realizaron ejercicios sobre una muestra de censos. Para recopilar información, se utilizó la observación directa con una lista de comparación para examinar la fluidez entre las manos y los ojos. El estudio estadístico identificó que la gran mayoría de los alumnos se situaron en un nivel medio de colaboración óculo-manual, lo que puso de manifiesto las deficiencias de precisión y control del movimiento corporal. En conclusión, el análisis determina la importancia de aplicar estrategias lúdicas que fomenten la psicomotricidad en la etapa inicial.

En el trabajo de Rodríguez (2017), realizado en Paita, una región de Piura, el objetivo general fue determinar la influencia de los juegos en la manifestación de la motricidad fina de menores de cinco años pertenecientes a la Misión Educativa Católica «Mis Pequeños Amigos». El estudio se realizó desde un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental de tipo pretest-postest con un solo grupo, orientado a precisar la influencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina. La comunidad y la muestra estaban compuestas por 18 niños y niñas. Para la recogida de información se utilizó la observación planificada con una lista de comparación validada. El análisis de inferencia probó que la capacidad de movimiento durante los fines de semana mejoró significativamente, con un aumento del 70 % en la magnitud obtenida tras la operación ($p < 0,05$). En conclusión, la investigación demostró que los

juegos de palabras tienen una influencia positiva y notable sobre la motricidad fina, lo que contribuye al desarrollo integral en la primera infancia.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Fundamentación del Aprendizaje Significativo

Implica una experiencia de aprendizaje en la que los estudiantes se involucran en la construcción de sentidos a partir de la combinación de lo que ya conocen y la nueva información que incorporan. Ausubel (1968) afirma que esta incorporación solo es posible cuando el objeto tiene «significado» y el alumno tiene «voluntad» para asociarlo con su estructura de pensamiento. Esto implica que la calidad del producto, su estructura interna y la definición conceptual tienen una gran influencia en la magnitud del conocimiento, a diferencia de los métodos memorísticos, que no generan un entendimiento duradero.

Desde esta perspectiva, el conocimiento nuevo se apoya en conceptos que tienen en cuenta la diversidad y funcionan como anclajes para sostenerlo. Ausubel, Novak y Hanesian (1978) explican que este procedimiento se basa en la «elevación de la importancia» en el momento en que se produce una valoración semántica entre los conocimientos nuevos y los antiguos, lo que hace que la asimilación o diferenciación de estos dentro del conocimiento del estudiante se incremente de manera sostenida. De esta manera, la enseñanza no solo incorpora conocimiento nuevo, sino que también define y clasifica el conocimiento previo, lo que genera una mayor estabilidad conceptual.

Autores como Moreira (2012) destacan que el estudio significativo no es una actividad pasiva, sino una transformación de la mente que modifica la concepción. Desde esta perspectiva, el estudio se considera un procedimiento que tiene lugar en dos vías: en primer lugar, se generan nuevos sentidos a partir de la conversación sobre el tema en cuestión y, simultáneamente, se mejoran o expanden las nociones previas. Esta corriente considera que la transmisión de conocimientos es un privilegio fundamental para alcanzar la comprensión, el pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos a diferentes áreas educativas.

2.3 Aprendizaje Significativo

La definición más importante de este concepto se encuentra en la teoría de Ausubel, expuesta en 1976 dentro de la teoría de la consistencia, que hace referencia a la capacidad de establecer relaciones importantes y no arbitrarias entre lo nuevo que se debe aprender y lo que ya se sabe, así como entre lo que se encuentra en la mente de la persona mientras aprende. Según esta definición, el aprendizaje significativo es aquel que añade valor al conocimiento previo. Esta atribución solo es posible sobre la base de lo que ya se conoce, mediante la actualización de los mitos de conciencia relacionados con la circunstancia. El aprendizaje significativo no se limita a adquirir nueva información, sino que implica estudiar, cambiar y ampliar los datos, estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos, de manera que se asegura la funcionalidad y la retención del conocimiento (Mendoza, 2018).

Como adenda a esta definición, cabe mencionar lo dicho acerca de la importancia del aprendizaje significativo: este perdura en el tiempo y está relacionado con cualquier deterioro prolongado que podamos observar en la conducta o el pensamiento. El conocimiento es importante en todos los ámbitos de la existencia humana. Entender y explicar los principios fundamentales es el secreto de la evolución. (Salazar, 2017; citado por Mendoza, 2018, p. 65).

2.3.1 El aprendizaje como construcción de significado

Se entiende por aprendizaje significativo el término que se utiliza para describir experiencias de aprendizaje interesantes, relevantes y valiosas para el alumno. El aprendizaje significativo suele describirse en términos de desarrollo cognitivo y cambios en la estructura cognitiva del aprendizaje (Ausubel y Fitzgerald, 1961, citados en Kostianen et al., 2017, p. 43). En este estilo de aprendizaje, el conocimiento que se debe aprender debe ser importante para el conocimiento previo y servir para resolver problemas y conceptos importantes. El anclaje y el posicionamiento de los nuevos conocimientos y experiencias en relación con los anteriores importantes y con la estructura de la mente son fundamentales para facilitar el aprendizaje significativo (Novak, 2002).

Además, la creación de sentido implica la comprensión de nueva información y experiencias, y su vinculación con entendimientos previos. Esto implica que la visión de quienes la representan tiene un gran efecto sobre el procedimiento de construcción del sentido. El aprendizaje significativo se produce cuando el nuevo conocimiento no se acopla a las estructuras del conocimiento previo. El conocimiento permite que

surjan nuevas preguntas, por lo que son potencialmente significativos (Merriam y Clark, 1993, citados en Kostianen et al., 2017, p. 79).

El enfoque de las vivencias de estudio se basa en las teorías del aprendizaje socio-constructivistas y socioculturales, que resaltan la importancia de generar sentido para el pensamiento constructivo, así como la manera en que los individuos crean significado. Estas teorías hacen que la creación de significado sea el objetivo de los métodos de aprendizaje y de los ambientes participativos e interactivos. Esta naturaleza dialéctica de la elaboración del sentido y el conocimiento hace que sea más apreciado, interesante e incluso revolucionario para el alumnado (Ahmed, 2019).

2.3.2 Características del Aprendizaje Significativo

Según Siti y Noor (2018), el aprendizaje significativo implica una amplia gama de características de la etapa. Se ha demostrado que es posible generar un conocimiento significativo cuando los estudiantes participan en discusiones sobre proyectos, acciones, intenciones, relaciones y verdad.

Durante el proceso de construcción, el aprendizaje significativo implica que la explicación de los acontecimientos y sus consecuencias, así como los resultados, se construyen de manera continua. Solo cuando el alumno le da valor al aprendizaje, las experiencias pueden ser significativas. Todas las vivencias son posibilidades reales de estudio; sin embargo, ninguna vivencia garantiza una formación o un comportamiento de mayor valor. Además, la importancia de la cantidad de aprendizaje o experiencia es superada por la manera en la que el individuo utiliza las experiencias obtenidas. La dirección y la capacidad de crítica a través de la conversación pueden hacer que los momentos de estudio sean más valiosos. La magnitud constructiva del conocimiento significativo posibilita la reconstrucción de la imagen corporal y del concepto de uno mismo del alumno, y también posibilita el desarrollo. Esto también puede manifestarse, por ejemplo, como una potenciación de los conocimientos o una aceleración de una transformación deseada.

A pesar que el conocimiento significativo es muy deseable, también puede generar dificultades y experiencias desagradables, así como sentimientos extraños y fuertes emociones. Los sentimientos desagradables vinculados a la formación de significado pueden originarse por vivencias que entorpecen el dominio del conocimiento del alumno o por la falta de familiaridad con la circunstancia. La

sensación de aventura y la pereza también se relacionan con momentos de conocimiento significativo.

El conocimiento significativo requiere que cada uno de nosotros se involucre activamente y se proponga alcanzar lo que se conoce como conocimiento. En consecuencia, son fundamentales los procedimientos orientados a resultados, con un propósito y que se llevan a cabo mediante inmersión. Al igual que en el aprendizaje significativo, el alumno tiene la opción de incorporar cuidadosamente nuevos conocimientos a los que ya tiene. Por tanto, los cursos basados en las características de los alumnos que promueven un alto compromiso y participación pueden brindar un entorno para el aprendizaje significativo. Para participar y aspirar a una educación de calidad, los alumnos deben dedicar tiempo a reflexionar de manera activa, considerar y comprometerse emocionalmente. En el momento en que los alumnos sienten una sensación de posesión y, además, un gran compromiso con el estudio, y cuando este se interpreta en relación con los principios fundamentales del individuo, se puede considerar «transformador», el grado más alto de estudio. Una característica importante de la enseñanza es que no solo apoya y asegura el conocimiento existente, sino que también lo extiende y supera.

En referencia a la magnitud de la relación del procedimiento de estudio, nos referimos a la necesidad de interactuar, colaborar y anhelar entre los integrantes del personal docente, los estudiantes y el procedimiento de enseñanza, ya que esto genera experiencias de aprendizaje valiosas. El apremio se genera a través de la conversación entre el profesor y el alumno, así como de la labor del profesor. Los profesores que están presentes, son accesibles, muestran pasión por su trabajo y son capaces de generar experiencias de aprendizaje que promuevan la participación de los estudiantes. Invertir en formación y desarrollar vínculos de colaboración cercanos, además de fomentar el pensamiento crítico, es una característica de la enseñanza significativa.

El conocimiento significativo requiere actividades significativas que se originan en un contexto real o, al menos, en una simulación. Cuando un estudiante reflexiona sobre dificultades reales, las comprende mejor y es más probable que pueda aplicarlas a distintos contextos, ya que las dificultades tienen una acepción del contexto real. Debido a la magnitud del contexto del conocimiento significativo y a la variedad de maneras en que las personas crean sus definiciones, la noción que tiene una persona de lo que significa una vivencia determinada puede ser distinta para cada individuo.

En conclusión, el conocimiento significativo para un individuo se puede definir por las diferentes características del procedimiento. Además, se puede actualizar y mejorar de varias maneras. La enseñanza con significado también proporciona una perspectiva más personalizada que resulta útil para conseguir un equilibrio entre el sentimiento y el pensamiento, entre la mente y el cuerpo, yendo más allá de los enfoques basados en tener o hacer. En consecuencia, es significativamente importante para entender cómo facilitar un conocimiento profundo y significativo de los acontecimientos en el contexto de la educación inicial.

2.4 Dimensiones de la variable Aprendizaje Significativo

2.4.1 Conocimientos Previos: Base Cognitiva del Aprendizaje

Las habilidades preliminares son el punto de partida fundamental para el estudio significativo, ya que conforman la estructura categorizada de la mente sobre la que se asimila y se comprende el nuevo material. Ausubel (1968) señala que esta estructura no se limita a conceptos individuales, sino que se trata de una cadena de significado que determina la forma en que el alumno procesa la información. Así, la fiabilidad, calidad e importancia de los conocimientos previos determinan la magnitud y solidez de la nueva formación.

Además, la importancia de los conocimientos previos se basa en su capacidad como subsunores, es decir, ideas que incluyen pero que también pueden dar sentido a lo conocido. Ausubel, Novak y Hanesian (1978) exponen que el aprendizaje significativo se produce cuando los nuevos contenidos se asientan sobre conceptos firmes que actúan como soporte semántico. Si los subsunores son débiles, inconsistentes o poco evolucionados, la internalización se transforma en un procedimiento que tiene como consecuencia el aprendizaje mecánico.

Según Moreira (2012), la movilización de los conocimientos previos no solo facilita la comprensión, sino que también fomenta una mayor transformación del pensamiento. Durante este proceso, los conocimientos existentes pueden alterarse, ampliarse o precisarse más, lo que da lugar a una mayor capacidad del alumno para establecer relaciones complejas y transmitir conocimientos a nuevas situaciones. De esta manera, los conocimientos previos funcionan como sustento de la mente que permite elaborar conceptos encadenados y de significado perdurable.

2.4.2 Interacción entre Conocimientos Previos y Nuevos: El Anclaje Cognitivo

La interrelación entre los conocimientos previos y los nuevos es el procedimiento fundamental del estudio significativo, ya que es en ese proceso en el que la nueva información se integra en la estructura mental del alumno y adquiere sentido. Ausubel (1968) indica que la relación entre ambos debe ser «no arbitraria y sustantiva», lo que implica que la información actual debe estar relacionada con elementos importantes, claros y estables del conocimiento previo. Esta interacción no se produce de manera automática, sino que requiere un estímulo con importancia lógica y un individuo con disposición y capacidad para establecer relaciones.

Este proceso se lleva a cabo mediante el anclaje de la mente, que es el modo en que los conceptos ya existentes, denominados subsunsores, sirven de base para entender y organizar los nuevos conceptos. Según Ausubel, Novak y Hanesian (1978), los subsunsores actúan como conceptos que contienen ideas que posibilitan la comprensión del material inexplorado, haciendo que este se separe y se agregue al intelecto. Cuando este anclaje se genera de manera correcta, la retención a largo plazo es sencilla y se evita que la adquisición se restrinja a la simple memorización del texto. Desde una perspectiva actual, Moreira (2012) señala que la interacción no es un procedimiento lineal, sino una relación bidireccional en la que los conocimientos previos y los nuevos se transforman entre sí. Cuando se añaden nuevos datos, es posible que se generen cambios, precisiones o reorganizaciones en el orden de la mente existente. De esta manera, el anclaje de la cognición se transforma en una energía constructiva que incrementa la comprensión, el trabajo personal y la capacidad del alumno para utilizar sus conocimientos en diversas situaciones.

2.4.3 Construcción de Nuevos Significados: Estabilidad y Reorganización Cognitiva

La creación de nuevos sentidos representa el momento cumbre del conocimiento significativo, en el que el conocimiento nuevo se incorpora de manera muy importante a la estructura mental del alumno. Ausubel (1963) expresa que este procedimiento no consiste en una simple suma de características, sino en la creación de un significado propio que se genera a partir de la relación entre lo nuevo y lo viejo. Este proceso implica que el conocimiento no se limita a la mera repetición, sino que implica un grado de comprensión que permite al alumno utilizar el conocimiento de manera funcional y con conciencia.

Desde esta perspectiva, la formación del significado produce una reorientación de la mente en la que los entendimientos actuales pueden modificarse, complementarse o sustituirse por otros más complejos y detallados. Ausubel et al. (1978) expresan que esta transformación tiene lugar cuando la nueva información se mezcla y se agrega mediante procesos como la diferenciación ascendente y la compensación integradora. Estos dos últimos mecanismos aumentan la consistencia interna de los procesos cognitivos del sistema. Así, lo que se priorizó no se mantiene estático, sino que se ajusta para incluir las nuevas acepciones.

En concordancia con ello, Moreira (2012) señala que la creación de nuevos sentidos lleva a una estructura de pensamiento más compleja, fluida y estable, que puede adecuarse a diversas situaciones. Según el autor, la reorganización de la mente que se produce después facilita la transmisión del conocimiento a situaciones nuevas, es decir, fomenta la resolución de problemas y el pensamiento crítico. De esta manera, la construcción de nuevos sentidos no solo es el momento final del procedimiento, sino también el punto de partida para nuevos aprendizajes, ya que los conocimientos adquiridos se añaden a los previos del alumno.

El estudio es un proceso complejo de significados y, sobre todo, de habilidades que los niños desarrollan a través de su experiencia. Anteriormente, este proceso se limitaba a los animales y a las personas; sin embargo, también se produce en sistemas artificiales y tecnológicos. Se trata de un término relacionado con la inteligencia, el más importante, ya que a partir de él se guardan y absorben los conocimientos en un momento determinado, y desaparece si no se usa, aunque también es posible que se conserve si se entiende como instancia colectiva.

El estudio dirigido se concibe como una manera eficaz de que los estudiantes desarrollen sus propios modelos de conocimiento, más que como una estructura para recrear conceptos de expertos. El usuario tiene control sobre los hiperenlaces y la organización de los datos. La conversación sincrónica posibilita que los alumnos reflexionen sobre el objetivo de las clases, lo cual es fundamental para el desarrollo de conocimientos (Miller y Miller, 2000, p. 22-23).

En referencia al conocimiento, Rojo et al. (2018) nos indican que las dificultades de desempeño observadas en la formación del nivel inicial han hecho que las matemáticas sean una causa de preocupación. Esta preocupación aumenta en entornos socialmente desfavorecidos y, específicamente, en el caso de las mujeres, que a menudo sufren estas consecuencias de manera más intensa. Las explicaciones de los

errores en el aprendizaje de las matemáticas suelen basarse en componentes psicológicos, especialmente en las habilidades y conocimientos del individuo. Sin embargo, el inconveniente del asunto, el esfuerzo que requiere y el carácter acumulativo de las dificultades con la edad no son suficientes para explicar la baja calidad ni la desaprobación de los estudiantes hacia la asignatura, ya que a algunos estudiantes les encanta. No obstante, la realidad es que el rechazo está provocando el fracaso académico, motivo de preocupación debido a sus consecuencias educativas y vocacionales. Desde el punto de vista educativo, esta situación se asocia con el método, pero también con determinadas creencias sociales y experiencias emocionales durante el aprendizaje de las matemáticas.

2.5 Estrategia de Aprendizaje.

Se trata de grupos de prácticas que se llevan a cabo a lo largo de un período de tiempo y que se adaptan a las necesidades de los niños. El objetivo es alcanzar estas metas y llevar a cabo un procedimiento de aprendizaje efectivo. Estas estrategias de aprendizaje son comportamientos y pensamientos que ayudan al niño a aprender (Revelo et al., 2018).

Según Montaña (2017), las maniobras de estudio se encuentran entre los cinco métodos de psicolingüística que conforman el sistema interlingua. Los errores que se cometen son: el primero es la lengua que se lleva, el segundo es la generalización excesiva de las normas de la lengua de destino, el tercero es la transferencia de conocimientos, las estrategias de comunicación y las estrategias de aprendizaje (p. 480).

2.5.1 Ritmo de Aprendizaje.

Se trata de una característica del alumno que le permite aprender rápido o lento sobre un tema. Estos ciclos de enseñanza están relacionados con las siguientes causas. (Hernández et al., 2016).

Se entiende por «aprender a la vez» que es posible aprender en la misma temporalidad y horario. No es necesario que realice las mismas tareas ni que estudie en el mismo periodo que los demás. Puede cambiar de tema o sección sin problemas. Recientemente, el método de instrucción a su propio ritmo se ha vuelto más popular como resultado de la evolución de la educación hacia modelos en línea (Easy, 2020). Según Kiwi (2021) en su artículo titulado «Aprendizaje a su propio ritmo: significado

y beneficios», el aprendizaje es un proceso en el que el alumno tiene el control de la cantidad de material y del tiempo necesario para aprender la información con precisión. Se diferencia de otros métodos de estudio porque el alumno tiene la capacidad de controlar la información que recibe y cuándo la recibe. Las lecciones se imparten cuando no hay prisa por seguir una agenda específica. En cambio, prima la flexibilidad. El alumno no tiene que estar en línea al mismo tiempo que el instructor. Los recursos están disponibles desde el inicio de la clase.

2.5.2 Tipos de Aprendizaje

A lo largo de la historia, hubo personas importantes en el campo de la psicología, como Pávlov y Bandura, que investigaron cómo se inicia y se forma el ánimo. Gracias a sus estudios, actualmente sabemos que para educarse no es necesario únicamente estudiar. Se cree que únicamente se puede aprender en compañía de libros, pero ya no es una verdad que todos los individuos creíamos.

El sitio web educativo Universia demuestra que existen hasta trece tipos de aprendizaje distintos mediante los cuales los estudiantes adquieren conocimientos, ya que cada clase implica diferentes maneras de investigar.

La importancia de estos diferentes tipos de estudios requiere una buena costumbre del procedimiento de adquisición de conocimientos según las necesidades.

- El aprendizaje asociativo
- El aprendizaje Significativo
- El aprendizaje cooperativo
- El aprendizaje emocional
- El aprendizaje observacional
- El aprendizaje experiencial
- El aprendizaje por descubrimiento
- El aprendizaje memorístico
- El aprendizaje colaborativo
- El aprendizaje implícito
- El aprendizaje explícito
- El aprendizaje no asociativo
- El aprendizaje receptivo

2.6 Las ventajas y desventajas del aprendizaje

Los niños de hoy en día tienen la capacidad de educarse a su propio ritmo. Por eso, la instrucción basada en el amor hace que los alumnos valoren el proceso de adquisición de conocimientos. Este método de enseñanza les permitirá descubrir nuevas características y concentrarse en los aspectos más importantes.

2.6.1 Ventajas

Su ventaja es que permite acceder a la información de manera ágil. En el lugar de trabajo, la atención hacia los estudiantes y hacia los trabajos que realizan, en especial el diseño, deberá ser buena para poder aprender nuevos conceptos. Del mismo modo, esto facilitará la liberación de las presiones formativas del alumno.

2.6.2 Desventajas

En la actualidad, los alumnos tienen más fácil el procedimiento para aprender de manera correcta, ya que les cuesta concentrarse en la explicación del docente.

La educación despierta la inquietud del alumno e incentiva su aprendizaje. Los estudiantes encuentran respuestas en los estudios. Los estudios se llevan a cabo de manera práctica, por lo que los alumnos se sienten parte de la experiencia de aprendizaje. Gracias a los tópicos se contestan a las inquietudes que tienen. También se pueden ampliar y, sobre todo, se puede gestionar una gran diversidad de datos con rapidez. En los terrenos se ha dado un uso consciente hasta el día de hoy para la formación de los alumnos.

Según Rachera, V. (2017), el conocimiento está representado de manera simbólica en el aula, que está compuesta por estudiantes y docentes. Llega a la conclusión de que la exploración de estos recursos educativos requiere la conexión entre el alumno y el docente.

El autor Stojanovic (2009) indica que el conocimiento se define por la creación de diseños y el desarrollo de materiales, mezclando así los procedimientos de estudio, que son correctos en su totalidad, teniendo en cuenta que muchas dudas pueden ser simuladas y que es sencillo distribuir información.

Se trata de un procedimiento de enseñanza en el que los niños son el eje central, los docentes no están dentro del mismo pensamiento, ya que el estudio se basa en estructuras de análisis que no están guiadas ni controladas por la presencia de un docente dentro del aula. Se trata de una forma de aprendizaje que no han sido capaces de dirigir con fluidez por parte de un instructor dentro del aula.

Esto se capitaliza en la organización y, sobre todo, en la forma en que los tutores orientan sus acciones a través del método de la conversación, que les proporciona una buena manera de comunicarse con el alumno (García, 2017).

La educación es una gran estratagema en el que los docentes utilizan tácticas, en particular herramientas tecnológicas, para presentar las necesidades de los estudiantes y hacer que la duración de los estudios no sea un problema para su aprendizaje.

2.7 Teorías del aprendizaje:

2.7.1 María Montessori.

Este docente ofrece un enfoque pedagógico llamado filosofía Montessori, que implica el control de actividades para obtener buenos resultados y que se centra en la enseñanza del aprendizaje del alumno.

2.7.1.1 Diseño del aula Montessori

Aspectos que se deben cumplir en las aulas:

El papel activo del niño en su aprendizaje

El diseño de la metodología Montessori se creó con el objetivo de estimular la creatividad y, sobre todo, el pensamiento, resaltando la importancia de aprehender el entorno y de adaptarse constantemente a la inteligencia de cada uno.

Fomenta el aprendizaje personalizado

En esta práctica, cada niño estudia a su propio ritmo y se autocorrigie mientras aprende, sin la asistencia de los mayores. Los niños eligen las tareas que quieren realizar.

Favorece el desarrollo espontáneo de las funciones cognitivas

Al no tener limitaciones de protocolo ni estándares que seguir, los niños liberan su creatividad e imaginación, y captan toda su atención, almacenando información en su mente.

El desarrollo infantil se puede rezagar

La teoría Montessori se basa en evitar cualquier tipo de presión sobre el niño durante su aprendizaje, lo que incluye dejar que determine su propio ritmo de estudio. Esto puede afectar a su desarrollo al no enfrentarse a dificultades que supongan un estímulo.

Limita el desarrollo del niño en otros entornos

Es lógico pensar que, en un contexto en el que no se aplica esta metodología, el menor puede sentirse intranquilo, ya que en otros entornos la prioridad es el cumplimiento de las normas y los protocolos para que el sistema funcione adecuadamente.

a) Teorías cognitivas.

Estas hipótesis se refieren a los procedimientos internos que se crean en cada uno de nosotros cuando se educa, es decir, a la manera en que se ingresa la información, en que se maneja y en que se transforma en relación con los elementos del medio ambiente.

b) Teoría de la Gestalt

El objetivo es estimular a los estudiantes con algún incentivo, como un chiste improvisado, una actividad lúdica, un trabajo en equipo, etc., para que los alumnos se motiven a estudiar. Sus particularidades son:

- Se utilizan herramientas que pueden estar dentro del aula.
- Sus prácticas se caracterizan por realizar actividades estáticas, como el trabajo en grupo, la presentación ante el aula, etc.

c) Teoría de la Conciencia

Se refiere sobre todo al control de las emociones, a la manera en que se expresan y a las reacciones que se tienen, y está relacionado con un nivel específico de conciencia, ya sea bajo o alto. El presente proyecto de investigación se centrará en el estudio del conocimiento significativo.

2.8 Teoría de David Ausubel

David Paul Ausubel (1918-2008) fue un especialista en psicología y educación, considerado uno de los expertos más importantes en psicología cognitiva y en el método constructivista de enseñanza. Su principal contribución fue el desarrollo de un procedimiento de enseñanza que comienza con la comprensión previa del estudiante sobre el tema en cuestión, que constituye la base sobre la que se añaden los nuevos conocimientos.

Desde esta perspectiva, Ausubel sostiene que la actividad inicial del docente consiste en averiguar qué sabe el alumno, cómo se organiza su pensamiento y cómo comprende el mundo. Para este autor, la enseñanza no se limita a la transmisión de conocimientos, sino que implica un acompañamiento constante por parte del docente,

que debe apoyar el desarrollo, la reorganización y la ampliación de la información existente en el conocimiento para generar un aprendizaje significativo.

2.9 Tipos de Aprendizaje significativo:

Basado en la Teoría de David Ausubel, Torres (2021) nos indica tres tipos de aprendizaje significativo:

a) Aprendizaje de Representaciones.

El niño utiliza ideas sencillas para representar los signos, las imágenes y los signos de puntuación y los envuelve con objetos de su entorno. Es la forma más sencilla de conocimiento.

b) Aprendizaje de Conceptos.

Se trata de un conocimiento complementario al que se obtiene de las propias vivencias, y no de los objetos o ideas en sí, sino de las nociones que se adquieren de las vivencias ajenas.

c) Aprendizaje de proposiciones

Es el más complejo de todos los tipos de aprendizaje que se originan a partir de la utilización de la lógica, las matemáticas y las ideas. Los niños tienen que pensar un poco más para aprender y, por lo tanto, este tipo de conocimiento debe ser escogido y reflexionado: es importante señalar que el conocimiento de proposiciones está estrechamente relacionado con los dos siguientes tipos de aprendizaje.

De lo mencionado anteriormente, podemos deducir que las extensiones de la variable «aprendizaje significativo» tienen las siguientes características: aprendizaje de figuras, aprendizaje de conceptos y aprendizaje de proposiciones, según señala Lévano (2018) en su trabajo de posgrado.

2.10 Actividades Lúdicas

Se sustentan en la teoría del juego, una figura cultural propuesta por Huizinga (1938), quien considera que el juego es una manifestación esencial de la civilización humana, un lugar simbólicamente representativo que posibilita la libertad de acción, la creación y la expresión de los individuos. Desde esta perspectiva, la actividad lúdica trasciende la simple recreación al convertirse en un sistema de signos con carga simbólica que permite construir experiencias formativas. Además, la idea del «círculo mágico» que él mismo plantea indica que la actividad lúdica genera un contexto separado de la vida cotidiana en el que los niños exploran nuevas formas de

relacionarse, asumen roles y crean normas comunes. Este espacio de juego ayuda a desarrollar la identidad personal y a fortalecer las habilidades sociales, y es además una herramienta importante para la enseñanza en la etapa inicial de la educación.

Este punto de vista se amplía con la propuesta de Caillois (1958), quien clasifica los juegos en cuatro categorías fundamentales: En el presente estudio se aborda el análisis de cinco conceptos fundamentales para la comprensión del fenómeno en cuestión: agon, alea, mimicry e ilinx. A continuación, se procederá a la identificación de cada uno de ellos, iniciando con la competencia, el azar, la simulación y el vértigo, en ese orden. De cada una de estas categorías se puede obtener una medida diferente de la ludicidad y comprender la manera en que esta involucra habilidades intelectuales, motrices y emocionales. A partir de esta hipótesis, se puede afirmar que los juegos de recreación favorecen la toma de decisiones, el control de la conducta, la resolución de dificultades y la creatividad, ya que exponen a los niños a situaciones y pruebas diversas que requieren adaptaciones constantes.

Asimismo, Piaget (1962) considera que el juego es un factor fundamental en la crianza de los niños. Para este autor, la acción lúdica está directamente asociada a los conceptos de asimilación y acomodación, que corresponden a los procesos mediante los cuales el niño incorpora nuevas ideas a su conocimiento. Por tanto, la evolución del juego se produce desde la acción motriz directa hasta el juego simbólico y el juego con normas, que reflejan el desarrollo de la capacidad sensoriomotriz, de pensamiento y social. En resumen, el juego es un método que incrementa la sinergia entre el movimiento, la representación mental y la comprensión del entorno.

Por otro lado, la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) considera que el juego desempeña un papel significativo en el desarrollo de las funciones psicológicas más elevadas. El término «zona de desarrollo próximo» describe la idea de que, mediante la acción lúdica, los niños interactúan en una etapa superior a la que se encuentran, controlan su conducta, sus pautas de comportamiento y construyen significados compartidos. Las acciones lúdicas se transforman, por tanto, en lugares que promueven la conversación, la autorregulación, la colaboración y la socialización, componentes fundamentales para el desarrollo.

Según Delgado (2009), los juegos de recreación son una parte fundamental de la evolución de la humanidad, ya que en ellos participan los tres tipos de pensamiento: acción, emoción y vivencias deseadas y gratificantes. Según este autor, la actividad lúdica se basa en el deleite y la motivación intrínseca, dos componentes que permiten

liberar ansiedad, romper con la rutina y generar una sensación de calma interior. Desde su punto de vista, el componente lúdico permite que los niños muestren su franqueza, amplíen su capacidad y mejoren su vínculo con el cuerpo, convirtiéndose en una forma excepcional de generar proyectos importantes. Delgado reitera que la acción lúdica no es solo una actividad superficial, sino que tiene como objetivo instruir y unir sentimientos, inteligencia y acción en el proceso de formación.

Además, Delgado (2009) afirma que los juegos estimulan las funciones psicomotrices y cognitivas, ya que el niño debe involucrarse en situaciones que requieren concentración, atención y toma de decisiones. Desde esta perspectiva, la actividad lúdica tiene un efecto positivo en la estabilidad, la armonía y la flexibilidad, y también apoya la agilidad mental y la resolución de problemas. El escritor también manifiesta que, cuando se realiza una actividad lúdica, la psique segrega neurotransmisores como la endorfina y la serotonina, que proporcionan sensaciones de bienestar y motivación, creando un entorno positivo para el aprendizaje. En conjunto, sus contribuciones permiten entender la lúdica como una herramienta didáctica integral que contribuye al desarrollo del individuo y fomenta la creación de experiencias de aprendizaje interesantes.

2.10.1 Beneficios de las actividades Lúdicas.

En el momento en que el menor realiza sus acciones, le agrada, se divierte y, además, les agrada a los compañeros. Esto ayuda a que los niños desarrollen su capacidad corporal. Además, les agrada a los profesores, lo que ayuda a que los niños se vayan perfeccionando. Y, además, les agrada a los compañeros.

2.10.2 Importancia de las actividades lúdicas.

De acuerdo con Rodríguez y González. (2018), es necesario que los niños participen en actividades lúdicas durante el tiempo de recreo. Estas no están reservadas únicamente a los niños o adolescentes, aunque en este último grupo, además de relajarse y desconectar, también se transmite conocimiento.

Delgado (2009) sugiere que los juegos en los que se involucra a los niños se deben desarrollar basándose en la expresión corporal libre, el desplazamiento corporal y la exploración creativa del espacio. A partir de estas actividades, una opción es el circuito de expresión motriz libre, que tiene como objetivo que los niños utilicen el cuerpo como forma de comunicación, sientan distintas reacciones corporales y

desarrollen su creatividad a través del juego sin dirección. En este circuito hay objetos como aros, cuerdas, bloques, telas y colchonetas, por lo que cada niño escoge cómo moverse, saltar, rodar, equilibrarse o combinar movimientos.

Según Delgado (2009), la labor del docente consiste en crear un entorno protegido y estimulante en el que el niño pueda explorar, descubrir, coordinarse y expresar sentimientos a través del movimiento, sin establecer límites estrictos. En la actividad, se les incentiva a que representen, creen rutas o escenifiquen pequeñas obras, ya que la expresión simbólica y la liberación de ansiedad son los ejes fundamentales de la propuesta lúdica de Delgado. Esta actividad fomenta la creación, la gestión de la energía, la seguridad emocional y la comunicación entre iguales, todas ellas características del autor que están presentes en el juego.

Según Carrillo y Mesa. (2016), en las universidades es habitual utilizar actividades lúdicas para motivar a los estudiantes y estimularles a estudiar distintas ideas. Esto es muy importante, ya que el uso del juego está respaldado por la Convención sobre los Derechos del Niño.

Por tanto, se puede concluir que la importancia de la actividad lúdica radica en la búsqueda de una estabilidad emocional y en la disposición de un equilibrio ante las diferentes circunstancias a las que se enfrentarán los niños (Rodríguez y González, 2018). Teoría de los juegos de Karl Groos.

Para el doctor Groos (2002), citado por González (2015), la diversión tiene un origen biológico, ya que instruye a los niños para la vida adulta; por tanto, se trata de un adiestramiento previo necesario para alcanzar la madurez tras la niñez.

Las acciones lúdicas son estrategias, es decir, métodos que se utilizan para crear un espacio de tranquilidad en el que los niños y niñas juegan y se divierten. Las acciones lúdicas no se limitan a jugar, sino que consisten en elegir juegos con los que educar y desarrollar sus capacidades. En este contexto, la ludicidad actúa como mediadora entre el alumnado y su entorno, lo que les ayuda a desarrollar la creatividad y a adquirir nuevos conocimientos.

Bermúdez y otros (2016) expresan que, cuando el ser humano juega, vive experiencias que, de una u otra forma, lo preparan para afrontar compromisos sociales. La interacción a través de los trabajos lúdicos es una expresión sincera y muy activa. Sin duda, es una necesidad fundamental del ser humano.

Castellanos (2017) nos indica que la actividad lúdica genera festejos, nos posibilita divertirnos y escapar de la rutina diaria. Según la edad y las necesidades del

niño, es necesario que tenga acceso a ella, ya que es algo muy significativo para su desarrollo.

Collazo y Silvia (1992) expresan que el docente debe implicarse notablemente en la actividad de los niños durante las diferentes actividades lúdicas, en las que ellos mismos participan y experimentan alteraciones, mientras aprenden haciendo. En conclusión, a través de los juegos lúdicos, los niños conocen el universo que los rodea, forman parte de su vida y, en un principio, están dentro de lo cotidiano, acumulando vivencias, progresando gradualmente y resolviendo los problemas sociales y de desarrollo al mismo tiempo.

Según Azofeifa y Cordero (2015), los juegos lúdicos son actividades de recreación que son fundamentales porque fomentan la autonomía y la confianza en sí mismos de los niños. Díaz (2019) indica que el juego es un entretenimiento que se utiliza como herramienta de enseñanza.

2.11 Dimensiones de actividades lúdicas

Dimensión 1: Placer y disfrute emocional; Las acciones lúdicas tienen una primera magnitud ligada a la comodidad y al disfrute emocional, apoyada en los componentes que el texto considera esenciales dentro del juego: la comodidad, la diversión y el entretenimiento. Estos componentes ponen de manifiesto la capacidad del juego para generar sentimientos positivos que fomentan la conducta deseada y la disposición a la formación. En este sentido, la satisfacción se manifiesta a través de la diversión que experimentan los niños durante la actividad, la alegría se evidencia a través de las manifestaciones de dicha emoción y el entretenimiento se representa a través de la duración de la actividad. Esta magnitud describe la manera en que los juegos lúdicos facilitan la creación de un estado de ánimo positivo, implicando a los niños, divirtiéndolos y haciendo que conserven un estado emocional que favorece la adquisición de nuevos conocimientos.

Dimensión 2: Expresión corporal y desarrollo psicomotor, La segunda dimensión se relaciona con la manifestación corporal y con el desarrollo psicomotor. Estas cuestiones están claramente reflejadas en el texto cuando se indica que los juegos «alargan la manifestación corporal» y «mejoran la estabilidad y la flotabilidad». Esta dimensión recoge la labor del movimiento como modo de investigación del cuerpo y del espacio, y ofrece a los niños la oportunidad de llevar a cabo acciones que mejoran la capacidad de coordinación, el control corporal y la

fluidez del movimiento. La manifestación corporal se evidencia en la habilidad de los niños para utilizar la acción como forma de entendimiento; la estabilidad, en la firmeza mostrada durante los desplazamientos; y la flexibilidad, en la amplitud y versatilidad de sus acciones. En conjunto, esta característica describe la manera en que el juego facilita un progreso psicomotor integral a través de experiencias corporales diversas, libres y guiadas.

Dimensión 3: Estimulación cognitiva y social, La tercera dimensión se refiere a la estimulación de la mente y las relaciones sociales, que se originan a partir de dos componentes concretos: la «estimulación del intelecto» y la «integración en el grupo». Esta magnitud describe la manera en que los juegos infantiles activan los procesos de atención, rapidez de pensamiento y creatividad, y aumentan las interacciones sociales y la convivencia. La agilidad mental se manifiesta en la capacidad de los niños para responder con rapidez a las actividades de recreación, la atención se manifiesta en su capacidad para concentrarse y seguir el hilo de las cosas, y la integración en el grupo se manifiesta en su conducta de ayudar, participar y comunicarse de manera positiva con otros niños. Así, esta dimensión muestra cómo el juego facilita tanto el funcionamiento cognitivo como la socialización y se considera un recurso que potencia la asociación entre el pensamiento y la conducta de los estudiantes en el proceso educativo.

2.12 2.4 Definiciones operacionales

Actividad lúdica: La frecuencia y la calidad de su participación en juegos libres o cercados, medidas a través de una escala de tipo Likert.

Aprendizaje significativo: El grado de asociación entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos, medido a través de interrogantes de entendimiento y una clase de análisis de conceptos.

Aprendizaje: Se expresa cuando un nuevo entendimiento toma significado para el alumno a través de algún tipo de vínculo con las ideas, conceptos que se encuentran en su base de conocimientos.

Atención y concentración: El tiempo y la calidad de la recolección de datos, en actividades de estudio o recreación, se medirán a través de pruebas cortas y apuntes de observación.

Autoeficacia: Percepción del alumno sobre su habilidad para realizar trabajos académicos o de movilidad, medidos a través de interrogantes de autoevaluación.

Clima escolar: La percepción que tienen los alumnos acerca de las reglas, la convivencia y el apoyo de los profesores, se medirá mediante un cuestionario que esté estandarizado.

Convivencia escolar: La manera en la que los estudiantes acatando reglas, resolviendo problemas y participando en actividades de colaboración, medidos a través de índices de comportamiento.

Coordinación dinámica general: El grado de control del cuerpo en los desplazamientos, los saltos, los giros o las transformaciones de dirección, medido a través de pruebas de motricidad estandarizadas.

Creatividad: La capacidad del alumno para generar ideas nuevas, solucionar dificultades y generar productos novedosos, fue valorada a través de las prácticas y las listas de verificación.

Desarrollo social: El grado de participación en las interacciones entre personas, juegos de colaboración y otras dinámicas de grupo, fue valorado con un registro de observación específico.

Diversión Biológica: jugar e implementarse a la naturaleza.

Educación Significativa: Son métodos que se aplican durante todo el proceso de adquisición de conocimientos para que el niño desarrolle al máximo sus habilidades y aprenda de manera más eficaz.

Emociones positivas: Frecuencia de expresiones de alegría, entusiasmo y seguridad emocional durante actividades educativas, medida con listas de cotejo.

Equilibrio emocional: Estabilidad afectiva demostrada ante situaciones de presión o frustración, evaluada mediante observación y escalas de regulación emocional.

Expresión oral: Claridad, coherencia y fluidez del estudiante al comunicar ideas en actividades grupales, evaluada con rúbricas de desempeño.

Habilidades comunicativas: Uso adecuado del lenguaje verbal y no verbal en situaciones cotidianas, medido mediante rúbricas de desempeño.

Juegos electrónicos: son juegos mecánicos que funcionan con energía eléctrica y que interaccionan con las personas.

Juegos tradicionales: Se refieren a aquellos juegos típicos de una región donde es común usar objetos simples como piedras, ramas, tierra, flores, etc.

Lúdico: es un juego placentero por el cual el estudiante desarrolla sus capacidades.

Motivación escolar: Grado de interés, participación y persistencia del estudiante en actividades de aprendizaje, evaluado mediante escalas validadas.

Motricidad fina: Precisión y destreza manual del niño al realizar actividades de recorte, ensarte o grafomotricidad, evaluada mediante listas de cotejo.

Motricidad gruesa: Nivel de desempeño del estudiante en actividades que requieren coordinación, equilibrio y control corporal, medido mediante rúbricas y pruebas de ejecución motriz.

Psicomotricidad: Grado de integración entre movimiento, emoción y pensamiento durante actividades corporales dirigidas, registrado a través de observación estructurada.

Relaciones interpersonales: Calidad de la interacción del estudiante con sus pares (cooperación, empatía, comunicación), evaluada mediante encuestas y observación.

Resolución de conflictos: Capacidad del estudiante para identificar, dialogar y solucionar desacuerdos, medida mediante situaciones simuladas y escalas de autoevaluación.

Tiempo de reacción motriz: Rapidez del niño para responder a estímulos visuales o auditivos en actividades dinámicas, medido con cronómetro.

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Tipo y nivel de investigación

Se trató de una investigación del tipo aplicada, porque la presente puso en práctica los conceptos sobre el aprendizaje lúdico, basados en teorías comprobadas y probadas, confrontando dichas teorías con la realidad presentada en la I.E. Parroquial Cuna Jardín Ángel de la Guarda – Piura (Hernandez et al., 2023). Realizando nuestro objetivo de Implementar y desarrollar un programa de Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje en los niños(as) de 5 años en dicha institución educativa.

La investigación es distinguida por tener propósitos el cuales son prácticos e inmediatos bien definidos, esto quiere decir el cual se investiga para proceder, cambiar, corregir o elaborar intercambios en un determinado sector sobre la realidad Para ejecutar la investigación aplicada es sumamente importante poder contar con una participación de las teorías científicas, el cual son producidas por la investigación básica y sustantiva (Hernandez et al., 2019).

La presente investigación corresponde a un diseño cuasiexperimental con grupo control y grupo experimental, con mediciones pretest y postest. Previo a la contrastación de la hipótesis general, se realizó la prueba de normalidad a los datos obtenidos, con la finalidad de determinar el uso de pruebas paramétricas o no paramétricas. Los resultados evidenciaron que los datos no presentan una distribución normal, debido al tamaño reducido de la muestra y a la naturaleza ordinal de la escala utilizada.

En ese sentido, se optó por el uso de la prueba no paramétrica de N wiman para muestras relacionadas, la cual resulta pertinente en diseños cuasiexperimentales cuando se comparan mediciones antes y después de una intervención en los mismos grupos. Esta prueba permitió contrastar las diferencias entre el pretest y el postest tanto en el grupo control como en el grupo experimental, garantizando un análisis estadístico riguroso y acorde con las características de los datos.

3.2. Diseño de la investigación

El estudio adopta un diseño cuasi-experimental de tipo pretest–posttest con un solo grupo, perteneciente a la familia de los diseños de series temporales. Este diseño permite evaluar el efecto del programa de actividades lúdicas sobre el aprendizaje significativo, aplicando mediciones antes (O_1) y después de la intervención (O_2), sin realizar asignación aleatoria de los participantes. En este tipo de diseño, el grupo de estudio recibe la intervención educativa (X) y se compara su desempeño en ambos momentos, lo que posibilita determinar los cambios atribuibles al programa aplicado.

La ausencia de aleatorización es la característica distintiva de los diseños cuasiexperimentales, ya que la selección de los sujetos se realiza por conveniencia o accesibilidad, debido a condiciones naturales del contexto educativo. No obstante, este diseño resulta adecuado cuando se trabaja con poblaciones escolares intactas, como aulas completas, donde no es posible manipular la estructura del grupo. Además, favorece la valoración del impacto del tratamiento en condiciones reales de aula, manteniendo la continuidad pedagógica y respetando la dinámica de trabajo propia de la institución educativa.

El diseño de la investigación se representa mediante la siguiente estructura formal:

GE: $O_1—X—O_2$

GC: $O_1 — — — O_2$

Donde:

GE (Grupo Experimental): Grupo de estudiantes que participa en el programa de actividades lúdicas. (Aula celeste = 18 niños)

GC (Grupo Control): Grupo de estudiantes que continúa con la metodología tradicional, sin la aplicación del programa. (Aula roja = 18 niños)

O_1 : Medición inicial (pretest) del aprendizaje significativo, aplicada a ambos grupos.

X : Aplicación del programa de actividades lúdicas, únicamente al grupo experimental.

O_2 : Medición final (postest) del aprendizaje significativo, aplicada a ambos grupos.

Este diseño cuasiexperimental permite comparar los niveles de aprendizaje significativo antes y después de la intervención tanto en el grupo experimental como en el grupo control. La inclusión del grupo control posibilita aislar el efecto del

programa de actividades lúdicas, al contrastar los cambios observados con aquellos que podrían atribuirse a factores externos o al desarrollo natural de los estudiantes. De este modo, las diferencias significativas entre los resultados del posttest del grupo experimental y del grupo control pueden ser atribuidas con mayor solidez metodológica a la aplicación del programa.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población es el grupo de personas que poseen una particularidad común la cual ha sido establecida por un investigador para que puedan ser muestreado se considera la población de una investigación Sernaque (2019).

En esta investigación estuvo conformada por estudiantes, que suman un total de 180, siendo la muestra no probabilística por considerar a los niños y niñas como un grupo intacto en una sola aula CELESTE que suman un total de 18 sujetos y además se tendrá en cuenta a los padres de familia y a la docente de aula. “El muestreo no probabilístico. es un tipo de muestreo que es usado muy frecuentemente por la facilidad con que puede obtenerse una muestra” (Maldonado, 2017) (pág. 25).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 1

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas	Instrumentos	Sujetos
Observación	Lista de cotejo	Niñas y niños

Esta técnicas e instrumentos se utilizó para poder recolectar datos y ver en qué momento se puede utilizar actividades lúdicas, para así poder fortalecer mucho en el aprendizaje y más ahora que estamos regresando de un estado de emergencia por el virus COVID- 19 esto llevo a que el Ministerio de Educación tome iniciativas e implemento la virtualidad, programas como aprendo en casa, el cual ha beneficiado a muchos estudiantes, esta implementación ha sido con el fin de que los niños y las niñas puedan llevar sus aprendizajes y así poderlos adaptarlos a la virtualidad, y más aún a los docentes para que puedan implementar actividades lúdicas donde ayude a que el niño y a niña siga fortaleciéndose en su aprendizaje.

3.5. Hipótesis y variables

3.5.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la ciudad de Piura, durante el año 2025.

Tabla 2

Hipótesis general

Hipótesis	Variables	Indicadores
La aplicación de un programa de actividades lúdicas tiene efectos significativos para fortalecer el aprendizaje en los niños(as) de 5 años en la I.E. Cuna Jardín “Ángel de la Guarda”- distrito Veintiséis de Octubre, Piura 2021.	El Aprendizaje Significativo	<ul style="list-style-type: none"> – Saberes de contexto – Información disponible – Construcción del conocimiento – Resolución de problemas – Capacidades de comprensión – Interacción comunicativa
	Actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> – Placer – Diversión – Entretenimiento – Amplían la expresión corporal – Estimulación para agilidad mental – Mejora el equilibrio y la flexibilidad – Integración al grupo

3.5.2. Hipótesis específicas

H₁: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

H₂: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la interacción de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

H₃: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

3.6.Operacionalización de las variables

Operacionalización de la variable independiente: Actividades lúdicas

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems referenciales	Técnica	Instrumento	Escala
	Placer disfrute emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa alegría durante el juego • Muestra interés y motivación • Disfruta la actividad hasta el final 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa con entusiasmo en las actividades • Manifiesta satisfacción al realizar los juegos • Mantiene una actitud positiva durante el juego 	Observación	Ficha de observación	Likert (Nunca – A veces – Siempre)
Actividades lúdicas	Expresión corporal desarrollo psicomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos • Control corporal • Uso del espacio y materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta movimientos de manera coordinada • Controla su cuerpo al desplazarse • Utiliza adecuadamente los materiales lúdicos 	Observación	Ficha de observación	Likert
	Estimulación cognitiva y social	<ul style="list-style-type: none"> • Atención y concentración • Interacción con sus pares • Participación grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Se concentra durante el desarrollo del juego • Interactúa respetuosamente con otros niños • Participa activamente en actividades grupales 	Observación	Ficha de observación	Likert

Operacionalización de la variable dependiente: Aprendizaje significativo

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems referenciales	Técnica	Instrumento	Escala
Aprendizaje significativo	Conocimientos previos	• Identifica saberes previos	• Reconoce lo aprendido anteriormente	Observación	Ficha de observación	Likert (Nunca – A veces – Siempre)
		• Relaciona experiencias anteriores	• Relaciona experiencias con nuevos contenidos			
		• Reconoce conceptos básicos	• Identifica conceptos conocidos			
	Interacción entre conocimientos previos y nuevos	• Relaciona ideas	• Relaciona conocimientos previos con nuevos aprendizajes	Observación	Ficha de observación	Likert (Nunca – A veces – Siempre)
		• Integra información nueva	• Aplica lo aprendido en situaciones nuevas			
	Construcción de nuevos significados	• Aplica lo aprendido	• Explica con sus propias palabras	Observación	Ficha de observación	Likert (Nunca – A veces – Siempre)
• Comprende nuevos conceptos		• Comprende el significado de lo aprendido				
• Reorganiza sus ideas		• Expresa ideas con mayor claridad				
		• Expresa aprendizajes con sentido	• Demuestra comprensión en actividades prácticas			

3.7. Métodos de investigación

En esta investigación durante su proceso se ha utilizado los siguientes métodos: deductivo, metodológico, estadísticos comparativo y analítico

3.8. Técnicas Instrumentos aplicados

El presente trabajo de Investigación se aplicará como instrumento la lista de cotejo. Corresponde a un listado de enunciados que señalan con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Frente a cada uno de aquellos enunciados se presentan dos columnas que el observador emplea para registrar si una determinada característica o comportamiento importante de observar está presente o no lo está, es decir, en términos dicotómicos. (Pérez, 2018) (pág. 06)

3.9. Procesamiento de la información

Depuración y selección de datos: con esta técnica permitió hacer la verificación de los datos al inicio para descartar algunos ITEMS viciados o ITEMS que no han tenido respuesta.

Seriación: Este procedimiento permitió facilitar la seriación de la lista de cotejo para facilitar el procesamiento en la elaboración de las tablas estadísticas.

Codificación: Se ilustraron algunos cuadros relevantes con las figuras estadísticas ya sea en barras o circulares.

La triangulación: esta técnica permitió confrontar la información recogida de los diferentes instrumentos

La teorización de los datos: Los datos permitieron en poder elaborar tal redacción de los textos de la información recogida, previa clasificación.

Programa SSPS / EXCEL: Con estos programas se pudo hacer el procesamiento de los datos tanto para la tabulación como para la graficación (figuras), obteniéndose así los resultados en porcentaje.

Análisis, discusión e interpretación: Es la técnica ayudo a precisar el análisis de los datos establecidos ya en porcentajes en cada tabla, para luego dar paso a la realización de la discusión de los resultados con relación a la comprobación de la hipótesis.

Capítulo IV

Resultados

4.1. Análisis e interpretación de resultados por objetivo

Objetivo general:

Resultados obtenidos del pre test y post test para el objetivo general: Determinar el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en la ciudad de Piura, durante el año 2025.

Tabla 3

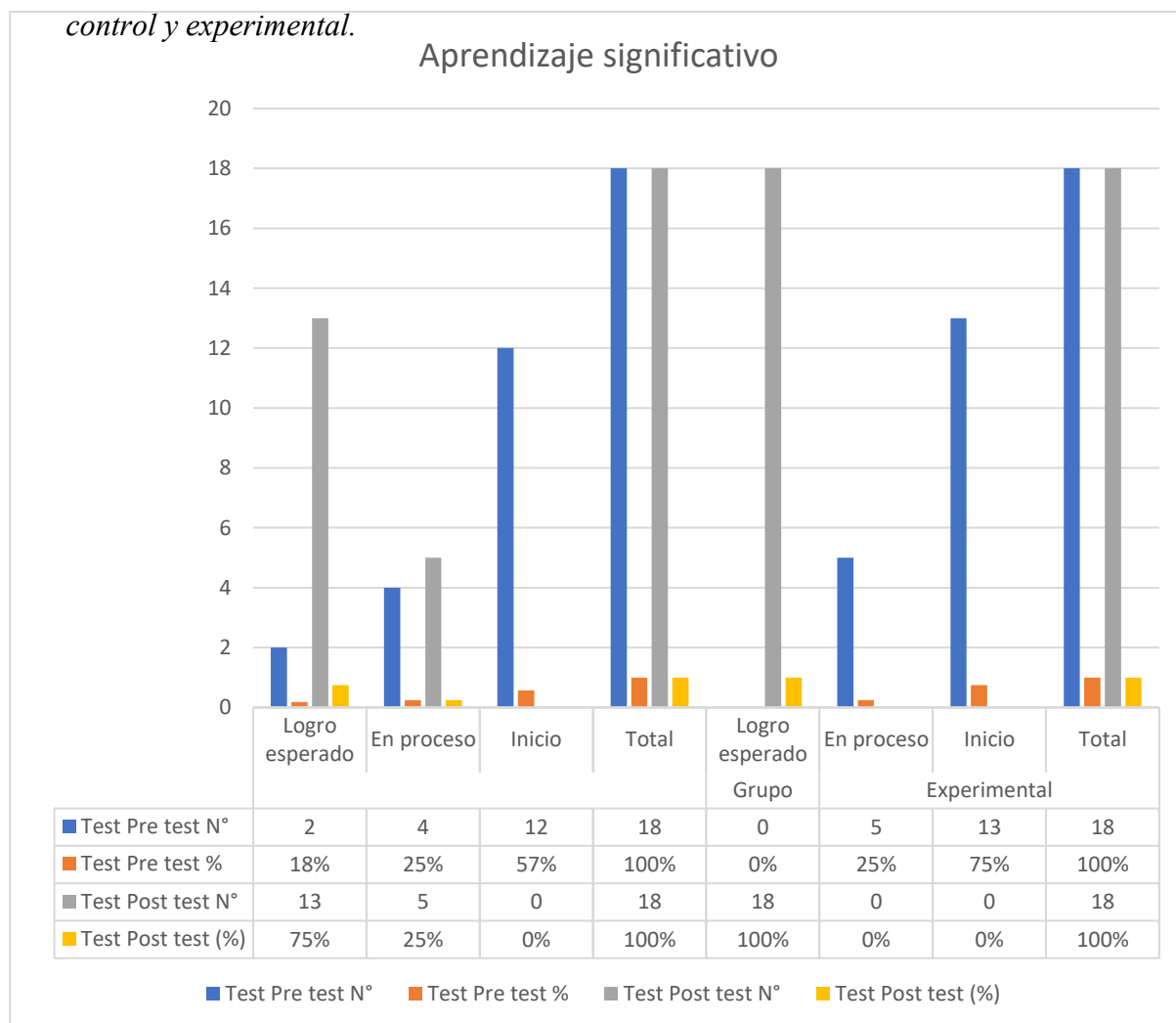
Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y experimental

	Nivel	Test			
		Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	(%)
Grupo Control	Logro esperado	2	18 %	13	75 %
	En proceso	4	25 %	5	25 %
	Inicio	12	57%	0	0 %
	Total	18	100 %	18	100 %
Grupo Experimental	Logro esperado	0	0 %	18	100 %
	En proceso	5	25 %	0	0 %
	Inicio	13	75 %	0	0 %
	Total	18	100 %	18	100 %

Nota. La tabla muestra la comparación de los resultados del pre test y post test según niveles de logro en el grupo control y experimental, en relación con el objetivo de la investigación.

Figura 1

Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y experimental.



Nota: viene de la tabla 1

Los resultados obtenidos permiten determinar el efecto de las actividades lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial durante el año 2025, a partir de la comparación de los resultados del pre test y post test en los grupos control y experimental.

Los resultados presentados en la tabla evidencian diferencias claras entre el grupo control y el grupo experimental en los niveles de logro del aprendizaje significativo antes y después de la intervención. En el grupo control, durante el pretest, el 57 % de los niños se ubica en el nivel de inicio, el 25 % en proceso y solo el 18 % alcanza el logro esperado. Tras la aplicación del posttest, se observa una mejora moderada, ya que el 75 % de los estudiantes alcanza el logro esperado y el 25 % permanece en proceso, desapareciendo el nivel de inicio. Este cambio puede atribuirse

al desarrollo natural del proceso educativo regular, sin intervención específica.

En contraste, en el grupo experimental, los resultados del pretest muestran que el 75 % de los niños se encuentra en el nivel de inicio y el 25 % en proceso, sin presencia del nivel de logro esperado. Sin embargo, tras la aplicación del programa de actividades lúdicas, el posttest revela un cambio significativo, ya que el 100 % de los estudiantes alcanza el nivel de logro esperado, eliminándose completamente los niveles de inicio y proceso.

La comparación entre ambos grupos en el posttest permite afirmar que, aunque el grupo control presenta avances parciales, el grupo experimental evidencia una mejora total en los niveles de logro. Estos resultados demuestran que la aplicación del programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo y superior en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños de 5 años, al generar un progreso más homogéneo y sostenido en comparación con la enseñanza tradicional.

La interpretación de la Figura 1 confirma estos hallazgos, mostrando un incremento marcado del aprendizaje significativo en el grupo experimental respecto al grupo control en el post test del año 2025, evidenciando una diferencia clara y consistente a favor de la estrategia lúdica implementada. Los resultados descriptivos correspondientes al año 2025 permiten afirmar que las actividades lúdicas generan un efecto positivo y significativo en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, cumpliéndose el objetivo general del estudio y evidenciándose la eficacia pedagógica de la intervención.

Objetivo específico 1:

Resultados obtenidos del pre test y post test para el objetivo específico 1: Determinar el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025.

Tabla 4*Fortalecimiento de los conocimientos*

Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y experimental

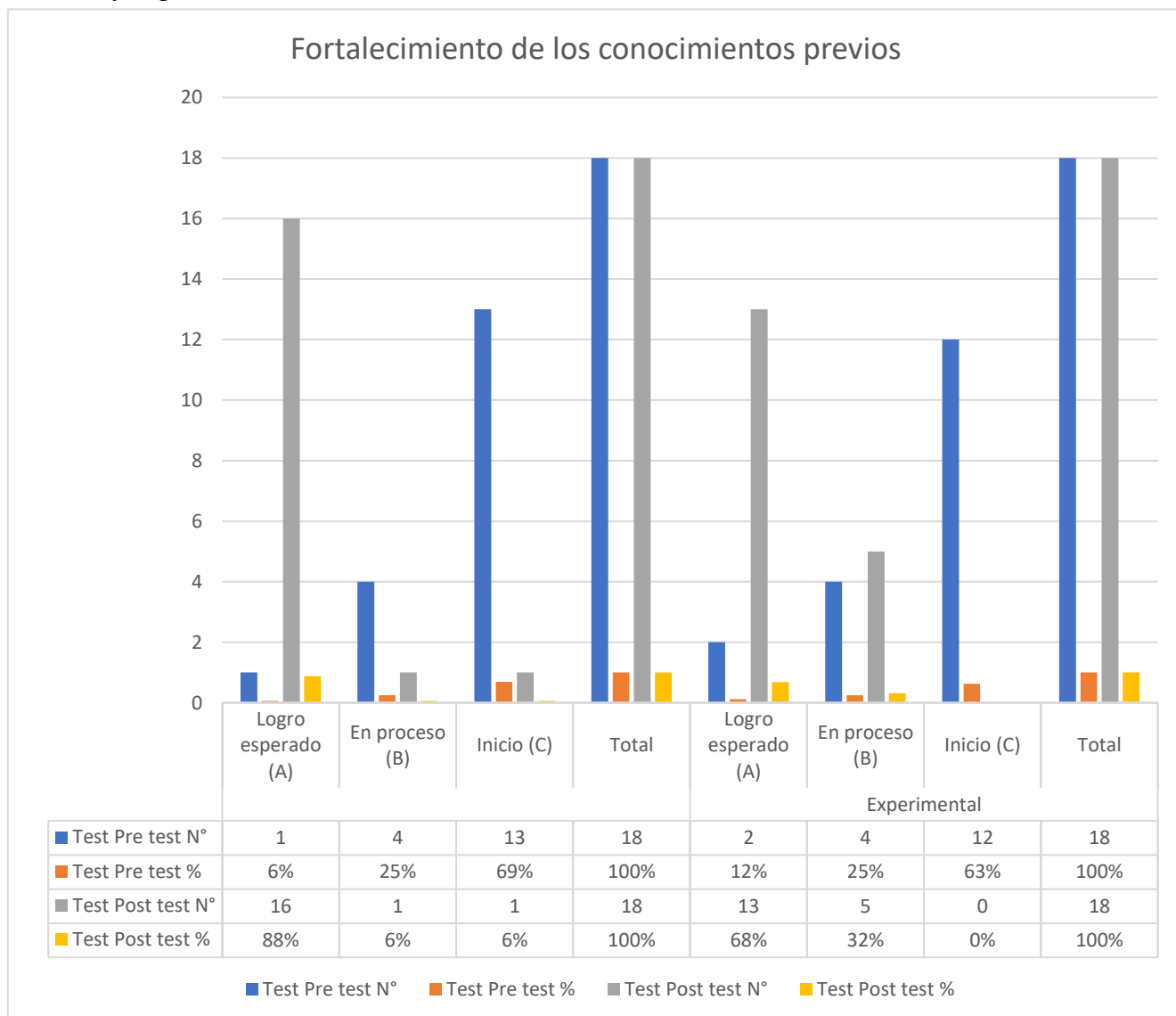
	Nivel	Test			
		Pre test		Post test	
		N°	%	N°	%
Grupo Control	Logro esperado (A)	1	6 %	16	88 %
	En proceso (B)	4	25 %	1	6 %
	Inicio (C)	13	69%	1	6 %
	Total	18	100 %	18	100 %
Grupo Experimental	Logro esperado (A)	2	12 %	13	68 %
	En proceso (B)	4	25 %	5	32 %
	Inicio (C)	12	63 %	0	0 %
	Total	18	100 %	18	100 %

Nota: La tabla muestra la comparación de los resultados del pre test y post test según niveles de logro en el grupo control y experimental, en relación con el objetivo de la investigación.

Figura 2

Fortalecimiento de conocimiento

Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y experimental



Nota: viene de la tabla 4

Los resultados obtenidos en la Tabla 4 evidencian el comportamiento de los conocimientos previos en los grupos control y experimental, a partir de la comparación de los resultados del pre test y post test.

En el grupo control, durante el pre test, se observa que el 69% (13 estudiantes) se ubicó en el nivel *inicio (C)*, el 25% (4 estudiantes) en el nivel *en proceso (B)* y solo el 6% (1 estudiante) alcanzó el nivel de *logro esperado (A)*, lo que refleja un bajo dominio inicial de los conocimientos previos antes del desarrollo del proceso

pedagógico.

En el post test del grupo control, se evidencia una mejora moderada, ya que el 88% (16 estudiantes) alcanza el nivel de *logro esperado (A)*, mientras que el 6% (1 estudiante) permanece en el nivel *en proceso (B)* y el 6% (1 estudiante) continúa en el nivel *inicio (C)*. Este avance se asocia al desarrollo regular de las actividades curriculares propias del año escolar.

Por su parte, el grupo experimental, en el pre test, presenta un 63% (12 estudiantes) en el nivel *inicio (C)*, el 25% (4 estudiantes) en el nivel *en proceso (B)* y solo el 12% (2 estudiantes) en el nivel de *logro esperado (A)*, evidenciando un nivel inicial bajo y comparable al del grupo control.

Sin embargo, tras la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados del post test del grupo experimental muestran un cambio sustancial, ya que el 68% (13 estudiantes) alcanza el nivel de *logro esperado (A)* y el 32% (5 estudiantes) se ubica en el nivel *en proceso (B)*, sin registrarse estudiantes en el nivel *inicio (C)*. Este resultado evidencia un fortalecimiento significativo de los conocimientos previos como efecto directo de la intervención aplicada.

La Figura 2 confirma visualmente estos resultados, mostrando un incremento más marcado y consistente en los niveles de logro del grupo experimental en comparación con el grupo control, especialmente en el post test, donde se observa la desaparición del nivel *inicio* en el grupo intervenido. Los resultados correspondientes, permiten afirmar que las actividades lúdicas generan un efecto positivo y significativo en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años, cumpliéndose el objetivo específico 1 y evidenciando la eficacia pedagógica de la estrategia aplicada.

Objetivo específico 2:

Resultados obtenidos del pre test y post test para el objetivo específico 2: Analizar el efecto de las actividades lúdicas en la interacción entre los conocimientos previos y los nuevos conocimientos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025.

Tabla 5

Interacción de los conocimientos

Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y experimental.

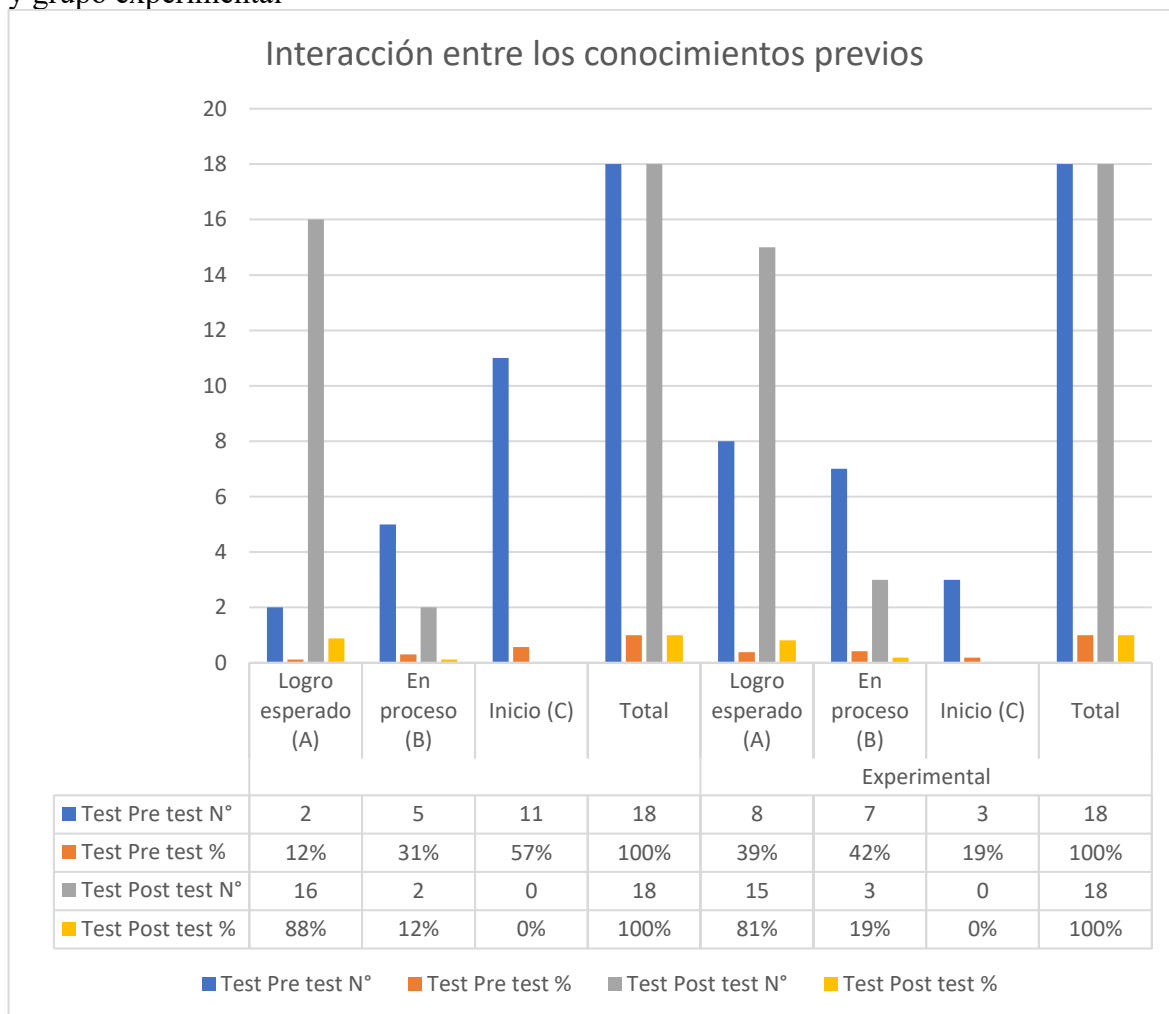
	Nivel	Test			
		Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	%
Grupo Control	Logro esperado (A)	2	12 %	16	88 %
	En proceso (B)	5	31 %	2	12 %
	Inicio (C)	11	57%	0	0%
	Total	18	100 %	18	100 %
Grupo Experimental	Logro esperado (A)	8	39 %	15	81 %
	En proceso (B)	7	42 %	3	19 %
	Inicio (C)	3	19 %	0	0 %
	Total	18	100 %	18	100 %

Nota: La tabla muestra la comparación de los resultados del pre test y post test según niveles de logro en el grupo control y experimental, en relación con el objetivo de la investigación.

Figura 3

Interacción de los aprendizajes

Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y grupo experimental



Nota: viene de la tabla 5

Los resultados de la Tabla 5 muestran la comparación entre el pre test y el post test respecto a la interacción de los conocimientos previos en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, tanto en el grupo control como en el grupo experimental, durante el año 2025.

En el grupo control, durante el pre test, se observa que el 57% (11 estudiantes) se ubicó en el nivel *inicio (C)*, el 31% (5 estudiantes) en el nivel *en proceso (B)* y solo el 12% (2 estudiantes) alcanzó el nivel de *logro esperado (A)*, lo que evidencia un bajo nivel inicial de interacción de los conocimientos previos.

En el post test del grupo control, se aprecia una mejora moderada, donde el 88% (16 estudiantes) alcanza el nivel de *logro esperado (A)*, el 12% (2 estudiantes) se sitúa en el nivel *en proceso (B)* sin registrarse estudiantes en el nivel *inicio (C)*. Este avance refleja una evolución progresiva atribuible al desarrollo regular de las actividades pedagógicas del año escolar 2025.

Por su parte, el grupo experimental, en el pre test, presenta un 19% (3 estudiantes) en el nivel *inicio (C)*, el 42% (7 estudiantes) en el nivel *en proceso (B)* y solo el 39% (8 estudiantes) en el nivel de *logro esperado (A)*, evidenciando un dominio inicial limitado en la interacción de los conocimientos previos.

No obstante, tras la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados del post test del grupo experimental evidencian un cambio significativo, ya que el 88% (16 estudiantes) alcanza el nivel de *logro esperado (A)* y el 12% (2 estudiantes) se ubica en el nivel *en proceso (B)*, desapareciendo completamente el nivel *inicio (C)*. Este resultado demuestra un impacto positivo y relevante de la intervención lúdica en la interacción de los conocimientos previos.

La Figura 3 confirma visualmente estos hallazgos, mostrando un incremento notable en el nivel de *logro esperado* del grupo experimental en comparación con el grupo control, especialmente en el post test, donde se evidencia una diferencia clara a favor de la estrategia aplicada. Los resultados, permiten afirmar que las actividades lúdicas ejercen un efecto positivo y significativo en la interacción de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, cumpliéndose el objetivo específico y evidenciando la eficacia de la intervención pedagógica implementada.

Objetivo específico 3:

Resultados obtenidos del pre test y post test para el objetivo específico 3: Evaluar el efecto de las actividades lúdicas en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, en Piura, durante el año 2025

Tabla 6

Construcción de nuevos significados

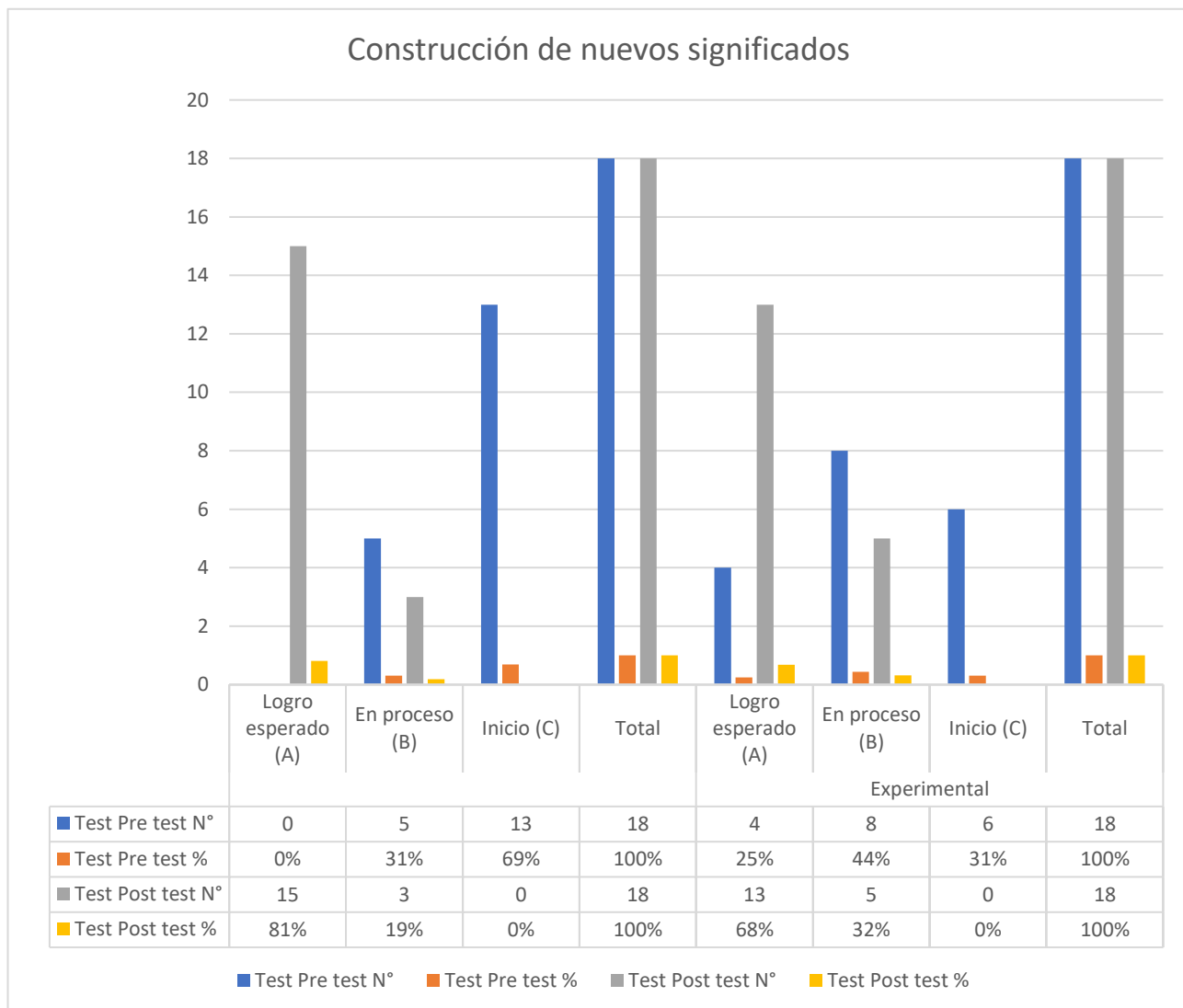
Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y experimental

	Nivel	Test			
		Pre test		Post test	
		Nº	%	Nº	%
Grupo Control	Logro esperado (A)	0	0 %	15	81 %
	En proceso (B)	5	31 %	3	19 %
	Inicio (C)	13	69 %	0	0%
	Total	18	100 %	18	100 %
Grupo Experimental	Logro esperado (A)	4	25 %	13	68 %
	En proceso (B)	8	44 %	5	32 %
	Inicio (C)	6	31 %	0	0 %
	Total	18	100 %	18	100 %

Nota. La tabla muestra la comparación de los resultados del pre test y post test según niveles de logro en el grupo control y experimental, en relación con el objetivo de la investigación.

Figura 4*Construcción de nuevos significados*

Comparación entre pre test y post test según niveles de logro en niños del grupo control y grupo experimental



Nota: viene de la tabla 6

Los resultados consignados en la Tabla 4 evidencian la comparación entre el pre test y el post test respecto a la construcción de nuevos significados en los grupos control y experimental.

En el grupo control, durante el pre test del año 2025, se observa que el 69% (13 estudiantes) se ubicó en el nivel inicio (C), el 31% (5 estudiantes) en el nivel en proceso (B) y no se registraron estudiantes en el nivel de logro esperado (A), lo que refleja un bajo nivel inicial en la construcción de nuevos significados.

En el post test del grupo control, se evidencia una mejora parcial, ya que el

81% (15 estudiantes) alcanza el nivel de logro esperado (A), mientras que el 19% (3 estudiantes) permanece en el nivel en proceso (B), eliminándose el nivel inicio (C). Este avance puede atribuirse al desarrollo regular de las actividades pedagógicas propias del año escolar.

Por su parte, el grupo experimental, en el pre test, presenta un 31% (6 estudiantes) en el nivel inicio (C), el 44% (8 estudiantes) en el nivel en proceso (B) y el 25% (4 estudiantes) en el nivel de logro esperado (A), evidenciando un dominio inicial moderado en la construcción de nuevos significados.

Sin embargo, tras la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados del post test del grupo experimental (2025) muestran un cambio significativo, dado que el 68% (13 estudiantes) alcanza el nivel de logro esperado (A) y el 32% (5 estudiantes) se ubica en el nivel en proceso (B), desapareciendo completamente el nivel inicio (C). Este resultado evidencia un impacto positivo y directo de la intervención lúdica en la construcción de nuevos significados.

La Figura 4 refuerza visualmente estos hallazgos, mostrando un incremento más marcado en el nivel de logro esperado del grupo experimental en comparación con el grupo control, especialmente en el post test, lo que confirma la efectividad de la estrategia aplicada. Los resultados correspondientes al año 2025 permiten afirmar que las actividades lúdicas generan un efecto positivo y significativo en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, cumpliéndose el objetivo específico 3 y evidenciándose la eficacia pedagógica de la intervención.

Presentación de resultados inferenciales

Tabla 7

Prueba de normalidad de las variables de estudio. Prueba de normalidad de las variables de estudio

Prueba de Shapiro-Wilk

Variable / Dimensión	Medición	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje significativo	Pretest	0,873	18	0,012
Aprendizaje significativo	Postest	0,861	18	0,009
Conocimientos previos	Pretest	0,889	18	0,018
Conocimientos previos	Postest	0,852	18	0,006
Interacción de conocimientos previos	Pretest	0,901	18	0,021
Interacción de conocimientos previos	Postest	0,847	18	0,005
Construcción de nuevos significados	Pretest	0,884	18	0,019
Construcción de nuevos significados	Postest	0,839	18	0,004

Fuente: Programa SPSS, versión 26

Los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk evidencian que los valores de significancia obtenidos para la variable aprendizaje significativo y sus dimensiones son menores a 0,05 tanto en el pretest como en el postest. Esto indica que los datos no siguen una distribución normal, por lo que se rechaza la hipótesis de normalidad. En consecuencia, se justifica el uso de pruebas estadísticas no paramétricas, siendo pertinente la aplicación de la prueba de Nwiman para el contraste de las hipótesis en el marco del diseño cuasiexperimental.

Prueba de hipótesis general

La Hipótesis general fue: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la ciudad de Piura, durante el año 2025. Por otro lado, las hipótesis específicas fueron:

H₁: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

H₂: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la interacción de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

HE₃: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

En el estudio con la finalidad de contrastar la hipótesis general y las hipótesis específicos se empleó la prueba no paramétrica de N wiman debido al tamaño de la muestra es pequeña, constituido por 18 niños de 5 años. A continuación, se presenta la contrastación de las hipótesis.

Hipótesis general

H₁ : Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la ciudad de Piura, durante el año 2025.

H₀ : Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la ciudad de Piura, durante el año 2025.

Tabla 8:

Fortalecimiento del aprendizaje

Cálculo estadístico: hipótesis general

<i>Variable dependiente</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
	<i>Grupo control y experimental</i>	<i>Grupo control y experimental</i>
	<i>Estadístico de N wiman</i>	
	2,691	4,554
	<i>Significancia bilateral</i>	
<i>Fortalecimiento del aprendizaje significativo</i>	,008	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 26

Los resultados del análisis estadístico muestran que, en el pretest, el estadístico de N wiman alcanza un valor de $Z = 2,691$, con un nivel de significancia bilateral de $p = 0,008$, lo que indica la existencia de diferencias significativas iniciales entre las mediciones realizadas. Asimismo, en el posttest, el valor del estadístico de N wiman asciende a $Z = 4,554$, con un nivel de significancia bilateral de $p = 0,000$, evidenciando diferencias altamente significativas tras la aplicación del programa de actividades lúdicas.

Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis general, concluyéndose que la implementación del programa de actividades lúdicas produce un efecto estadísticamente significativo en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años, siendo este efecto más marcado en el grupo experimental en comparación con el grupo control.

Hipótesis específica primero

H_0 : Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

H_1 : Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

Tabla 9

Conocimientos previos

Cálculo estadístico: hipótesis específica primero

Dimensión 1	Pre test	Post test
	Grupo control y experimental	Grupo control y experimental
	<i>Estadístico de N wiman</i>	
	1,000	4,118
	<i>Significancia bilateral</i>	
Conocimientos previos	,209	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 26

Los resultados correspondientes a la dimensión Conocimientos previos evidencian que, en el pretest, el estadístico de N wiman presenta un valor de $Z = 1,000$ con un nivel de significancia bilateral de $p = 0,209$, lo que indica que no existen diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones iniciales del grupo control y el grupo experimental. Este resultado confirma que ambos grupos parten de condiciones equivalentes antes de la intervención, lo cual fortalece la validez interna del diseño cuasiexperimental.

Por el contrario, en el postest, el estadístico de N wiman alcanza un valor de $Z = 4,118$ con una significancia bilateral de $p = 0,000$, evidenciando diferencias altamente significativas tras la aplicación del programa de actividades lúdicas. Este cambio sustancial demuestra que la intervención influyó de manera significativa en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas del grupo experimental.

En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la primera hipótesis específica, concluyéndose que las actividades lúdicas generan un efecto estadísticamente significativo en el fortalecimiento de los conocimientos previos, superando los resultados obtenidos mediante la enseñanza tradicional aplicada al grupo control.

Hipótesis específica segundo

H_0 : Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la interacción de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

H_1 : Las actividades lúdicas influyen significativamente en la interacción de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

Tabla 10*Interacción de los conocimientos previos*

Cálculo estadístico: hipótesis específica segundo

<i>Dimensión 2</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
	<i>Grupo control y experimental</i>	<i>Grupo control y experimental</i>
	<i>Estadístico de N wiman</i>	
	1,000	4,604
	<i>Significancia bilateral</i>	
<i>Interacción de los conocimientos previos</i>	,109	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 26

Los resultados correspondientes a la dimensión Interacción de los conocimientos previos muestran que, en el pretest, el estadístico de N wiman alcanza un valor de $Z = 1,000$, con un nivel de significancia bilateral de $p = 0,109$, lo que indica que no existen diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y el grupo experimental antes de la intervención. Este resultado evidencia condiciones iniciales equivalentes entre ambos grupos, fortaleciendo la validez interna del diseño cuasiexperimental.

En contraste, en el postest, el estadístico de N wiman registra un valor de $Z = 4,604$, con una significancia bilateral de $p = 0,000$, evidenciando diferencias altamente significativas tras la aplicación del programa de actividades lúdicas. Este resultado demuestra que la intervención favoreció de manera significativa la interacción entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes en los niños y niñas del grupo experimental.

En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la segunda hipótesis específica, concluyéndose que las actividades lúdicas tienen un efecto estadísticamente significativo en la interacción de los conocimientos previos, superando los resultados obtenidos mediante la enseñanza tradicional aplicada al grupo control.

Hipótesis específica 3

H_0 : Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

H_1 : Las actividades lúdicas influyen significativamente en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura, durante el año 2025.

Tabla 11*Construcción de nuevos significados*

Cálculo estadístico: hipótesis específica 3

<i>Dimensión 2</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
	<i>Grupo control y experimental</i>	<i>Grupo control y experimental</i>
	<i>Estadístico de N wiman</i>	
	1,000	4,580
	<i>Significancia bilateral</i>	
<i>Construcción de nuevos significados</i>	,209	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 26

Los resultados correspondientes a la dimensión Construcción de nuevos significados evidencian que, en el pretest, el estadístico de N wiman presenta un valor de $Z = 1,000$, con un nivel de significancia bilateral de $p = 0,209$, lo cual indica que no existen diferencias estadísticamente significativas entre el grupo control y el grupo experimental antes de la aplicación del programa. Este resultado confirma que ambos grupos parten de condiciones iniciales similares, fortaleciendo la validez interna del diseño cuasiexperimental.

Por el contrario, en el postest, el estadístico de N wiman alcanza un valor de $Z = 4,580$, con una significancia bilateral de $p = 0,000$, evidenciando diferencias altamente significativas luego de la intervención. Este hallazgo demuestra que la aplicación del programa de actividades lúdicas influyó de manera significativa en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas del grupo experimental.

En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la tercera hipótesis específica, concluyéndose que las actividades lúdicas generan un efecto estadísticamente significativo en la construcción de nuevos significados, superando los resultados obtenidos mediante la enseñanza tradicional aplicada al grupo control.

4.2. Discusión de los resultados

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial. Los resultados obtenidos evidencian diferencias estadísticamente significativas entre el pre test y el post test del grupo experimental, lo que confirma la eficacia de la intervención aplicada. Estos hallazgos permiten sostener que el uso sistemático de actividades lúdicas favorece la mejora de los procesos cognitivos en la educación inicial, superando las prácticas tradicionales centradas en la repetición. En este sentido, los resultados coinciden con el

planteamiento de Ausubel, quien sostiene que el aprendizaje significativo se produce cuando la nueva información se relaciona de manera sustantiva con los conocimientos previos del estudiante.

En relación con la hipótesis general, los resultados inferenciales obtenidos mediante la prueba de N wiman demostraron que las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje significativo. Este resultado se alinea con investigaciones internacionales como las de Nair et al. (2022) y Hasani et al. (2022), quienes evidenciaron que el juego estructurado mejora la comprensión y retención de contenidos en niños de edad preescolar. De esta manera, la evidencia empírica refuerza la idea de que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que se constituye en una estrategia pedagógica con alto valor cognitivo.

Respecto al primer objetivo específico, referido al fortalecimiento de los conocimientos previos, los resultados mostraron un incremento significativo en el grupo experimental tras la aplicación de las actividades lúdicas. Este hallazgo confirma que el juego facilita la activación de saberes previos, permitiendo que los niños establezcan conexiones entre sus experiencias anteriores y los nuevos contenidos. Este resultado concuerda con lo señalado por Ausubel, Novak y Hanesian, quienes afirman que los conocimientos previos actúan como subsunsores fundamentales para la adquisición de aprendizajes significativos, siempre que sean adecuadamente estimulados.

En cuanto al segundo objetivo específico, relacionado con la interacción de los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes, los resultados evidenciaron una mejora significativa en el grupo experimental. Este resultado demuestra que las actividades lúdicas promueven procesos de interacción cognitiva más complejos, favoreciendo el anclaje de nuevos contenidos en la estructura mental de los niños. Estos hallazgos guardan coherencia con la teoría sociocultural de Vygotsky, quien sostiene que el aprendizaje se potencia a través de la interacción social y el uso de herramientas mediadoras, como el juego, dentro de la zona de desarrollo próximo.

Asimismo, los resultados obtenidos para el tercer objetivo específico, referido a la construcción de nuevos significados, evidencian un efecto significativo de las actividades lúdicas. Los niños del grupo experimental lograron reorganizar y resignificar sus aprendizajes, lo que demuestra que el juego favorece procesos de comprensión profunda y no meramente memorística. Este resultado se encuentra en consonancia con Moreira, quien señala que el aprendizaje significativo implica una

transformación de la estructura cognitiva, permitiendo al estudiante utilizar el conocimiento de manera funcional y transferible.

Desde una perspectiva comparativa, los resultados del grupo experimental superaron ampliamente a los del grupo control, lo que refuerza la idea de que las mejoras observadas no responden únicamente al desarrollo natural del proceso educativo, sino al efecto directo de la intervención lúdica. Este aspecto coincide con estudios nacionales como los de Murayari (2021) y Pérez (2022), quienes demostraron que las estrategias lúdicas generan impactos positivos en diversas dimensiones del aprendizaje en la educación inicial, fortaleciendo tanto aspectos cognitivos como socioemocionales.

En el contexto educativo de Piura, los resultados adquieren especial relevancia, ya que responden a una problemática real vinculada a la falta de estrategias innovadoras en el aula inicial. La evidencia obtenida demuestra que la incorporación planificada de actividades lúdicas contribuye a mejorar la atención, la motivación y la participación activa de los niños, aspectos fundamentales para el logro de aprendizajes significativos. En este sentido, la investigación aporta evidencia empírica que respalda la necesidad de reorientar las prácticas pedagógicas hacia enfoques más activos y centrados en el estudiante.

La discusión de los resultados permite afirmar que las actividades lúdicas constituyen una estrategia didáctica eficaz para fortalecer el aprendizaje significativo en la educación inicial. Los hallazgos confirman los postulados teóricos de Ausubel, Piaget y Vygotsky, así como los antecedentes empíricos revisados, evidenciando que el juego favorece la activación de conocimientos previos, la interacción cognitiva y la construcción de nuevos significados. En consecuencia, la investigación contribuye al fortalecimiento del conocimiento pedagógico y ofrece fundamentos sólidos para la implementación de programas lúdicos en el nivel inicial.

CONCLUSIONES

- Primera:** Se concluye que la aplicación sistemática de las actividades lúdicas tuvo un efecto significativo en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura durante el año 2025. Los resultados estadísticos evidenciaron diferencias significativas entre el pre test y el post test, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. En este sentido, las actividades lúdicas demostraron ser una estrategia pedagógica eficaz para promover aprendizajes duraderos, comprensivos y funcionales en la educación inicial
- Segunda:** Se concluye que las actividades lúdicas influyeron significativamente en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura durante el año 2025. La intervención permitió activar, reorganizar y consolidar los saberes existentes, facilitando la comprensión de nuevos contenidos. Estos resultados confirman que el juego favorece la disposición cognitiva del estudiante y constituye un elemento clave para el logro del aprendizaje significativo desde los primeros años de escolaridad
- Tercera:** Se concluye que las actividades lúdicas influyeron de manera significativa en la interacción entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes de los niños y niñas de 5 años nivel inicial de Piura durante el año 2025. El uso del juego propició procesos de anclaje cognitivo, permitiendo que los estudiantes establezcan relaciones sustantivas y no arbitrarias entre la información nueva y la previamente adquirida. Este hallazgo evidencia que las estrategias lúdicas favorecen una participación activa y reflexiva en el proceso de aprendizaje.
- Cuarta:** Se concluye que las actividades lúdicas influyeron significativamente en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de Piura durante el año 2025. Los resultados muestran que el juego facilitó la reorganización cognitiva y la comprensión profunda de los contenidos, superando el aprendizaje memorístico. En consecuencia, las actividades lúdicas se consolidan como una estrategia didáctica que potencia la capacidad de los estudiantes para interpretar, resignificar y aplicar sus aprendizajes en diversos contextos.

RECOMENDACIONES

- Primera:** A las maestras de las instituciones educativas del nivel inicial incorporar de manera sistemática y planificada las actividades lúdicas como estrategia pedagógica central en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dado su efecto positivo en el fortalecimiento del aprendizaje significativo. Asimismo, se sugiere que los docentes integren el juego en la planificación curricular diaria, asegurando su articulación con los objetivos de aprendizaje y las necesidades cognitivas de los niños y niñas.
- Segunda:** A los docentes de educación inicial diseñar actividades lúdicas orientadas a la activación de los conocimientos previos antes del desarrollo de nuevos contenidos, utilizando juegos exploratorios, dinámicas de evocación y experiencias significativas. Esta práctica permitirá identificar los saberes existentes de los estudiantes y facilitar su reorganización, promoviendo una base cognitiva sólida para el aprendizaje significativo.
- Tercera:** A las educadoras promover actividades lúdicas que fomenten la interacción entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes, mediante juegos cooperativos, dramatizaciones y situaciones problemáticas contextualizadas. Estas estrategias favorecen el diálogo, la reflexión y la construcción colectiva del conocimiento, fortaleciendo los procesos de anclaje cognitivo y la participación activa de los estudiantes en el aula.
- Cuarta:** Al equipo directivo programar talleres en donde implementen actividades lúdicas que incentiven la construcción de nuevos significados, tales como juegos simbólicos, proyectos integradores y actividades de resolución de problemas, que permitan a los niños resignificar sus aprendizajes. Asimismo, se sugiere capacitar a los docentes en el uso pedagógico del juego como herramienta didáctica, a fin de garantizar experiencias de aprendizaje profundas, comprensivas y transferibles a diversos contextos educativos.

REFERENCIAS

- Ahmed Y. Ahmed, Vachel W. Miller, Haftu H. Gebremeskel & Asrat D. Ebessa (2019) Mapping inequality in access to meaningful learning in secondary education in Ethiopia: implications for sustainable development, Educational Studies.
- Amaya , F., & López, L. (2020). El papel del vínculo psicoafectivo familiar en el tránsito de la educación presencial a la educación virtual y remota en el marco de la emergencia sanitaria por la Covid-19. *Busqueda*, 7(24). Obtenido de <https://doi.org/10.21892/01239813.492>
- Aquino, L. (11 de Noviembre de 2021). *La república*. Obtenido de El 98% de estudiantes del Alto Piura participa de clases semipresenciales: <https://larepublica.pe/sociedad/2021/11/11/el-98-de-estudiantes-del-alto-piura-participa-de-clases-semipresenciales-lrnd/>
- Aquino, l. (21 de Abril de 2021). *La República*. Obtenido de Piura: 100.000 alumnos tienen problemas para participar en clases virtuales: <https://larepublica.pe/sociedad/2021/04/21/piura-100000-alumnos-tienen-problemas-para-participar-en-clases-virtuales-lrnd/>
- Ausubel, D. P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning: An introduction to school learning. Grune & Stratton. archive.org
- Ausubel, D. P. (1968). Educational psychology: A cognitive view. Holt, Rinehart and Winston. archive.org
- Ausubel, D. P. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2.^a ed.). Trillas. detemasya.files.wordpress.com
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., y Hanesian, H. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo (2.^a ed.). Trillas. psicologiaexperimental.files.wordpress.com
- Ayala, L. M. (2018). *Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 669*,

Satipo-2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH Católica.

Azofeifa & Cordero. (2015). El Juego como Estrategia Metodológica en el Desarrollo de Habilidades Sociales para el Liderazgo en la Niñez. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 10(2), 85-107. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaMetodologicaEnElDesarrolloDeH5409462%20(1).pdf

Bermúdez; et al . (2016). aplicación de la inteligencia emocional en la Escuela Infantil.

Carrillo & Mesa. (2016). Una alternativa metodológica para la planificación de la clase utilizando medios informáticos. *MENDIVE*, 188-194. Obtenido de <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/839/pdf>

Castellanos, M. (2017). *PROPUESTA LÚDICA DE APRENDIZAJE, PARA MEJORAR LA Ciencia y Sociedad*, 41(2), 305-336. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/870/87046120004.pdf>

Collazo & Silvia . (1992). *La orientación en la actividad pedagógica : ¿el maestro, un orientador?* La Habana: Pueblo y Educación, Obtenido de <https://www.worldcat.org/title/orientacion-en-la-actividad-pedagogica-el-maestro-un-orientador/oclc/640118355>

Consejo Participativo Regional de Educación de Ayacucho. (2020). Situación y desafíos de la educación inicial en zonas rurales ante la emergencia sanitaria. [COPARE Ayacucho; Mesa de Concertación para la Lucha contra la Pobreza]. <https://www.mesadeconcertacion.org.pe/mesas/ayacucho/documentos>

COPARE. (2020). Ayacucho-Peru: Propuesta Ciudadana. Obtenido de <http://old.dresanmartin.gob.pe/storage/app/media/COPARE/copare.pdf>

Easy. L. (08 de Julio de 2020). *Easy LMS*. Obtenido de What is self-paced learning? Meaning explained: <https://> Educando en positivo, 173-185. Obtenido de

García, L. (2017). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes

adaptativo y móvil. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 9-25. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>

Hasani, A., Setyadi, M. W., & Ma'mun, S. (2022). The use of smart toys to improve critical thinking skills in early childhood education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(4), 168-176. https://www.researchgate.net/publication/354682336_Smart_Toys_in_Early_Childhood_and_Primary_Education_A_Systematic_Review_of_Technological_and_Educational_Affordances

Hernández & Fernández. (2019). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331453132001.pdf>

Hernández; et al. (2016). UNA MIRADA A ESTUDIANTES Y DOCENTES EN LA EXPERIENCIA ESCOLAR: PRÁCTICAS DE AULA E INTERESES, ESTILOS Y RITMOS DE APRENDIZAJE. <https://www.redalyc.org/pdf/870/87046120004.pdf>

Hogar de Cristo. (2021). Del dicho al derecho: Estándares de calidad para programas sociales. Educación inicial y rezago escolar. Hogar de Cristo. <https://www.hogardecristo.cl/wp-content/uploads/2021/12/DelDichoalDerecho2019Digital.pdf>

Itumeang, S., & Simanjuntak, E. (2022). The effect of educational play activities on the social development of pre-school children. *Global Health Science Group*, 7(4), 213-220. file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaMetodologicaEnElDesarrolloDeH-5409462%20(1).pdf

Kiwi, F. (2021). *Self-Paced Learning: Meaning & Benefits*. Obtenido de What is Self-Paced Learning?: <https://startkiwi.com/blog/self-paced-learning-meaning-benefits/#:~:text=Selfpaced%20learning%20is%20a%20learning%20method%20in%20which,it.%20Selfpaced%20courses%20don%E2%80%99t%20follow%20a%20set%20schedule.>

- Kostiainen, E., Ukskoski, T., Ruohotie-Lyhty, M., Kauppinen, M., Kainulainen, J., & Mäkinen, T. (2017). Meaningful learning in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 71(April), 66-77. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.12.009> *LECTOESCRITURA EN NIÑOS*. Bogota-Coombia: Fundación Universitaria los Libertadores. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1465/castellanosmart_ha2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Levano Francia, L. (2018). *Aula invertida en el aprendizaje significativo de estudiantes del primer ciclo de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Tecnológica del Perú-2018*. Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/18966/Levano_FL.pdf?sequence=1
- Maldonado-Sánchez, F. (2017). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 2(7), 415-439. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.290>
- Mendoza, D. J., & Mendoza, D. I. (2018). Information and Communication Technologies as a Didactic Tool for the Construction of Meaningful Learning in the Area of Mathematics. *International electronic journal of mathematics education*, 13(3), 261-271. doi: <https://doi.org/10.12973/iejme/3907>
- Mendoza, H. J. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, 2017 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
- Miller, S., & Miller, K. (2000). Theoretical and practical considerations in the design of Web-based instruction. *Beverly Abbey (Ed.) Instructional and Cognitive Impacts of Web-*
- MISTRAL, G. (2021). El aprendizaje en los niños. *Hogar de Cristo*. Obtenido de https://www.hogardecristo.cl/educacion-inicial/?utm_term=educacion%20inicial%20y%20preescolar&utm_campaign

=Hogar%20de%20Cristo%20%7C%20Tr%C3%A1fico%20%7C%20Institucional%202&utm_source=adwords&utm_medium=ppc&hsa_acc=3379749079&hsa_cam=11229590323&hsa_grp=

Montaño, X. (2017). Learning Strategies in Second Language Acquisition. US-China Foreign Language, 479-492. doi:10.17265/1539-8080/2017.08.001

Moreira, M. A. (2012). ¿Aprendizaje significativo o aprendizaje mecánico? [Serie Visión Teórica, Instituto de Física da UFRGS]. lume.ufrgs.br

Murayari, M. A. (2021). Estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en estudiantes de la Institución Educativa N° 6010 de Villa María del Triunfo, 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

Nair, S. S., Mohamed, S. J., & Jiar, Y. K. (2022). The effects of play-way method on English language performance among preschool children. Journal of Positive School Psychology, 6(8), 1184-1193. https://www.researchgate.net/publication/273537948_The_Effects_of_Using_the_Play_Method_to_Enhance_the_Mastery_of_Vocabulary_among_Preschool_Children

Obtenido de https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion

Pérez, M. (2022). *Uso de Lista de Cotejo*. Obtenido de https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf Peru: ULADECH. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/7846>

Racheva, V. (29 de Noviembre de 2017). *VEDAMO*. Obtenido de Virtual Learning – meaning: <https://www.vedamo.com/knowledge/what-is-virtual-learning/>

Revelo; et al. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *TecnoLógicas*, 21(44), 115-134. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>

- Rodríguez & González. (2018). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL*. Milagro-Ecuador: Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/4139/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%A9DICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Rodríguez, S. (2017). *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013*. Piura-Peru: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16859>
- Rojo, , et al . (2018). The affective domain in learning mathematics according to students' gender. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, 183-202. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/relime/v21n2/2007-6819-relime-21-02-183.pdf>
- Ruiz, J. (2018). *Análisis del nivel de coordinación óculo manual de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.P "Creciendo Juntos" de Sullana - Piura, 2018*. Piura- <https://www.mesadeconcertacion.org.pe/mesas/piura/documentos>
- Salazar, A. (2017). *CogniFit*. Obtenido de Significant learning: How do we internalize information?: <https://blog.cognifit.com/significant-learning/>
- Siguas, L. M. (2020). Programa de actividades lúdicas para desarrollar la autonomía en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 215, Trujillo [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
- Siti Nazuar , S., & Noor Aida , M. (2018). *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 15(2), 143-173. Obtenido de <https://ejournal.uum.edu.my/index.php/mjli/article/view/mjli2018.15.2.6/880>

- Squires, A. (2022). The impact of play-based learning on early childhood development [Tesis de maestría, State University of New York College at Cortland]. Digital Commons @ Cortland. digitalcommons.cortland.edu
- Stojanovic, L. (2009). Tecnologías de comunicación e información en educación: Referentes para el análisis de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*(68), 159-197. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140383007.pdf>
- UNICEF. (28 de Agosto de 2020). *Published on Servindi - Servicios de Comunicación Intercultural*. Obtenido de Uno de cada tres niños en el mundo no puede acceder a clases a distancia: <https://www.servindi.org/actualidad-noticias/28/08/2020/uno-de-cada-tres-ninos-en-el-mundo-no-puede-acceder-clases-distancia>
- UNICEF. (2020). *La falta de igualdad en el acceso a la educación a distancia en el contexto de la COVID-19*. [Comunicado de prensa]. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/la-falta-de-igualdad-en-el-acceso-la-educaci%C3%B3n-distancia-en-el-contexto-de-la>

ANEXOS

Matriz de consistencia

Título: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños (as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre - 2025						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Diseño de la investigación	Métodos y técnicas	Población y muestra
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. Veintiséis de Octubre – Piura, durante el año 2025?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. Veintiséis de Octubre – Piura, durante el año 2025.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. Veintiséis de Octubre – Piura, durante el año 2025.</p>	<p>VI= V1</p> <p>Actividades Lúdicas</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Placer y disfrute emocional ➤ Expresión corporal y desarrollo psicomotor ➤ Estimulación cognitiva y social <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Placer 	<p>Enfoque:</p> <p>Cuantitativo</p>	<p>Métodos:</p> <p>Comparativo Sintético Inductivo, Deductivo Lógico Analítico, Explicativo Estadístico</p>	<p>Población y muestra:</p> <p>18 niños y niñas de 5 años</p>

<p>Específico 1:</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, durante el año 2025?</p>	<p>Específico 1:</p> <p>Determinar el efecto de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, durante el año 2025.</p>	<p>Específico 1:</p> <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, durante el año 2025.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diversión ➤ Entretenimiento ➤ Amplían la expresión corporal ➤ Estimulación para agilidad mental ➤ Mejora el equilibrio y la flexibilidad ➤ Integración al grupo <p>VD=V2</p> <p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Aplicada</p> <p>Nivel de Investigación:</p> <p>- Explicativa</p>	<p>Técnicas de muestreo:</p> <p>Observación</p> <p>De recolección de datos:</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Pretest y post test</p>	<p>Tipo de Muestra:</p> <p>No Probabilística</p>
<p>Específico 2:</p> <p>¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en la interacción entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes de los niños y niñas de 5</p>	<p>Específico 2:</p> <p>Analizar el efecto de las actividades lúdicas en la interacción de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, durante</p>	<p>Específico 2:</p> <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente en la interacción de los conocimientos previos de los niños y niñas de 5 años</p>	<p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Placer y disfrute emocional ➤ Expresión corporal y desarrollo psicomotor 	<p>Diseño de la Investigación:</p> <p>cuasi experimental</p>		

<p>años del nivel inicial, durante el año 2025?</p>	<p>el año 2025.</p>	<p>del nivel inicial, durante el año 2025.</p>	<p>➤ Estimulación cognitiva y social</p> <p>Indicadores:</p>			
<p>Específica 3: ¿Cuál es el efecto de las actividades lúdicas en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, durante el año 2025?</p>	<p>Específica 3: Evaluar el efecto de las actividades lúdicas en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, durante el año 2025.</p>	<p>Específica 3: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la construcción de nuevos significados en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, durante el año 2025.</p>	<p>➤ Saberes de contexto</p> <p>➤ Información disponible</p> <p>➤ Construcción del conocimiento</p> <p>➤ Resolución de problemas</p> <p>➤ Capacidades de comprensión</p> <p>➤ Interacción comunicativa</p>			

Matriz de Operacionalización

Título: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. Veintiséis de Octubre – 2025

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Para Ausubel (1968), el aprendizaje significativo se sostiene en el papel determinante de los conocimientos previos, entendidos como la estructura cognitiva que orienta la incorporación y comprensión de nuevos saberes. Esta estructura permite que el estudiante establezca relaciones sustantivas entre los conceptos ya adquiridos y la información nueva, proceso denominado anclaje, mediante el cual se generan significados más elaborados y estables. Además, el aprendizaje significativo implica que el estudiante	La ventaja del aprendizaje significativo sobre el mecánico es la comprensión, el significado, la capacidad de transferencia a situaciones nuevas (en el aprendizaje mecánico el sujeto es capaz de trabajar solamente con situaciones conocidas, rutinarias). Las condiciones para el aprendizaje significativo son dos: 1) el material de aprendizaje debe ser potencialmente significativo y 2) el aprendiz debe presentar una predisposición para aprender. pues el	Conocimientos Previos	Hablar de conocimientos previos es hablar de información que ya conocemos el cual se determina un tema que ya se hablado anteriormente.	Saberes de Contexto Información Disponible Construcción del conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar. - Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente. - Comenta lo que sabe o conoce - Responde a preguntas que se le formulan en el proceso - Describe los elementos graficados en las láminas - Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo - Busca o encuentra 	Ordinal -En Inicio -En Proceso -Logro esperado -Logro destacado

	<p>otorgue relevancia personal y conceptual al nuevo contenido, construyendo un sentido claro sobre su valor y aplicabilidad. En conjunto, estos tres elementos —los conocimientos previos, el anclaje y la atribución de significado— configuran un proceso dinámico que favorece una comprensión profunda, duradera y flexible del conocimiento.</p> <p>Según Delgado (2009), una</p>	<p>significado está en las personas, no en los materiales.</p> <p>El docente debe motivar</p>	<p>Conocimientos nuevos</p>	<p>Es obtener una nueva información para que el estudiante tenga un buen aprendizaje, también es el intercambio de información por el cual se produce entre 2 o más personas con el motivo de aportar información y recibir información</p>	<p>Resolución de problemas</p> <p>Capacidades de comprensión</p> <p>Interacción comunicativa</p> <p>Placer</p> <p>Diversión</p>	<p>soluciones que se le presentan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros - Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes - Atiende selectivamente y formula preguntas - Hace comentarios con sus propias palabras - Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos - Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual - Siente placer y emoción 	
--	---	---	------------------------------------	---	--	---	--

<p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p>	<p>actividad lúdica es toda acción realizada de manera libre y placentera, orientada a liberar tensiones, romper con la rutina diaria y promover sensaciones de disfrute, diversión y bienestar personal. Este tipo de actividades no solo cumplen una función recreativa, sino que también aportan beneficios al desarrollo integral de la persona, pues favorecen la expresión corporal y estimulan la concentración y la agilidad mental mediante situaciones que demandan atención activa. Además, contribuyen a mejorar el equilibrio y la flexibilidad, incrementan la circulación sanguínea y promueven la liberación de endorfinas y serotonina, neurotransmisores que</p>	<p>de una manera llamativa el ejercicio de los niños de las diferentes actividades donde los niños puedan participar y así aprendan, se concluye que mediante las actividades lúdicas los niños y las niñas han conocido el mundo que los rodea, vienen a ser parte de su vida y en cierta etapa se incluyen como algo cotidiano,</p>	<p>Liberación de tensiones</p>	<p>El estrés y las emociones negativas o reprimidas crean nudos en el cuerpo que, si no se resuelven, ocasionan molestias y enfermedades. El cuerpo es un ente completo que va registrando los acontecimientos y cambios que ocurren a lo largo de la vida. estado de un cuerpo que recibe la acción de fuerzas contraria.</p> <p>La inclusión social significa integrar a la vida comunitaria a todos los miembros</p>	<p>Entretimiento</p> <p>Amplían la expresión corporal</p> <p>Estimulación para agilidad mental</p>	<p>al participar en el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se divierte participando y liderando con sus compañeros - Coordina y se entretiene explorando los materiales para descubrir su aprendizaje. - Desarrolla con dominio la expresión corporal en los juegos motrices - Se concentra antes de actuar con habilidad en la acción lúdica - Utiliza la agudeza mental para poner en práctica sus habilidades. 	
-----------------------------------	--	---	---------------------------------------	---	---	--	--

	<p>generan sensaciones de bienestar físico y emocional. En conjunto, las actividades lúdicas fortalecen la salud, potencian las capacidades psicomotoras y fomentan una actitud positiva frente a las actividades cotidianas.</p>		<p>Estimulación de la inclusión social</p>	<p>de la sociedad, independientemente de su origen, condición social o actividad. En definitiva, cercarlo a una vida más digna, donde pueda tener los servicios básicos para un desarrollo personal y familiar adecuado y sostenible.</p>	<p>Mejora el equilibrio y la flexibilidad</p> <p>Integración al grupo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene el equilibrio al momento de iniciar el juego - Demuestra flexibilidad durante su actuación. - Se integra y participa activamente con sus compañeros de las actividades académicas - Coordina para promover la participación de todos 	
--	---	--	---	---	---	--	--

INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO

OBJETIVO: Implementar y desarrollar un programa de Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre - 2025

I.DATOS INFORMATIVOS

1.2 Niño (a) :

1.3 Observadora:

1.4 Fecha: :Hora:

INDICADORES	CRITERIOS	I	P	L.E	L.D
Saberes de contextos	- Recuerda vivencia y aspectos de la vida familiares.				
	- Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente.				
Información disponible	- Comenta lo que sabe o conoce.				
	- Responde a preguntas que se le formulan en el proceso .				
Construcción del conocimiento	- Describe los elementos graficados en las láminas.				
	- Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo.				
Resolución de problemas	- Busca o encuentra soluciones a situaciones que se le presentan.				
	- Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros.				
Capacidades de comprensión	- Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes				
	- Atiende selectivamente y formula preguntas				
	- Hace comentarios con sus propias palabras				
	- Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos				
Interacción comunicativa	- Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual				

Inicio	1	Proceso	2	Logro esperado	3	Logro destacado	4
--------	---	---------	---	----------------	---	-----------------	---

VALIDES

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

I. Datos Informativos de Instrumento

- 1.1. Nombre del Instrumento : Lista de Cotejo
 1.2. Grado de Estudio : 5 años
 1.3. Nivel : Inicial
 1.4. Investigadora : Alessandra Anais Carrasco Gonzales
 1.5. Especialidad : Educación Inicial
 1.6. Fecha de aplicación :

II. Tiempo Estimado en la aplicación: 40 minutos

III. Estructura de la prueba

- 3.1. Numero de Items : 14

IV. EVALUACION

- Niveles

Escala cuantitativa	Escala cualitativa
1	Inicio
2	Proceso
3	Logro esperado
4	Logro destacado

Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Indica que el estudiante no participa en la sesión de aprendizaje que realiza la docente.	Indica que el estudiante demuestra un pequeño intento y demuestra una mínima acción al participar la sesión de aprendizaje que realiza la docente	Indica que el estudiante ejecuta un acto un acto al participar de la clase, pero aún tiene inconveniente al realizar dicha actividad.	Indica que el estudiante si lleva a cabo la actividad de modo firme cada vez que se le solicita y lo realiza sin equivocarse

- Evaluación en niveles por dimensión

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
	Conocimientos previos - 4	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
	Conocimientos nuevos 10	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

- Evaluación de la variable

Niveles	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

Confiabilidad y Validez

El Alfa de Cronbach arrojó un índice de confiabilidad de 0,803 lo que indica que el instrumento es altamente confiable para medir la variable El Aprendizaje Significativo.

Estadísticas de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,803	14


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN


LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías para evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar.	✓					
2	Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente .	✓					
3	Comenta lo que sabe o conoce	✓					
4	Responde a preguntas que se le formulan en el proceso	✓					
5	Describe los elementos graficados en las láminas	✓					
6	Comenta de lo que tratara el tema	✓					
7	Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo	✓					
8	Busca o encuentra soluciones que se le presentan	✓					
9	Ayuda a colaborar en resolver las dudas de sus compañeros	✓					
10	Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes	✓					
11	Atiende selectivamente y formula preguntas	✓					
12	Hace comentarios con sus propias palabras	✓					
13	Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos	✓					
14	Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual	✓					
Total:							

 Evaluado por: M. Sc. *Angela Martina Bruno Semmanó*

02690664

 D.N.I.: Fecha: *Junio* Firma:

2022.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Angela Wastana Bruno Sammaris con Documento Nacional de Identidad N° 02690664 de profesión Docente; grado académico de Maestría en Ciencias Educativas, con código de colegiatura N° _____ labor que ejerzo actualmente como Responsable Jefatura de la Unidad de Investigación.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de Cotejo** cuyo propósito es medir la variable Aprendizaje Significativo a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar.	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				
Coherencia con las dimensiones.	✓				

Apreciación total:

Muy adecuado (✓) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes dede 2022

Apellidos y nombres: Bruno Sammaris Angela Wastana DNI: 02690664 Firma: Angela Wastana

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

I. Datos Informativos de Instrumento

- 1.1.Nombre del Instrumento : Lista de Cotejo
 1.2.Grado de Estudio : 5 años
 1.3.Nivel : Inicial
 1.4.Investigadora : Alessandra Anais Carrasco Gonzales
 1.5.Especialidad : Educación Inicial
 1.6.Fecha de aplicación :

II. Tiempo Estimado en la aplicación: 40 minutos

III. Estructura de la prueba

- 3.1.Numero de Items : 14

IV. EVALUACION

- Niveles

Escala cuantitativa	Escala cualitativa
1	Inicio
2	Proceso
3	Logro esperado
4	Logro destacado

Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Indica que el estudiante no participa en la sesión de aprendizaje que realiza la docente.	Indica que el estudiante demuestra un pequeño intento y demuestra una mínima acción al participar la sesión de aprendizaje que realiza la docente	Indica que el estudiante ejecuta un acto un acto al participar de la clase, pero aún tiene inconveniente al realizar dicha actividad.	Indica que el estudiante si lleva a cabo la actividad de modo firme cada vez que se le solicita y lo realiza sin equivocarse

- Evaluación en niveles por dimensión

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
	Conocimientos previos - 4	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
Niveles	Conocimientos nuevos 10	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

- **Evaluación de la variable**

Niveles	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

Confiabilidad y Validez

El Alfa de Cronbach arrojó un índice de confiabilidad de 0,803 lo que indica que el instrumento es altamente confiable para medir la variable El Aprendizaje Significativo.

Estadísticas de Fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,803	14



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Aprendizaje Significativo	Conocimientos previos	Saberes de Contexto	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Información Disponible	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Conocimientos nuevos	Construcción del conocimiento	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Resolución de problemas	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Capacidades de comprensión	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Interacción comunicativa	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Luciano Collantes Ayala
 Mg. Luciano Collantes Ayala
 DNI 02899792


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías para evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar.	/					
2	Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente.	/					
3	Comenta lo que sabe o conoce	/					
4	Responde a preguntas que se le formulan en el proceso	/					
5	Describe los elementos graficados en las láminas	/					
6	Comenta de lo que tratara el tema	/					
7	Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo	/					
8	Busca o encuentra soluciones que se le presentan	/					
9	Ayuda a colaborar en resolver las dudas de sus compañeros	/					
10	Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes	/					
11	Atiende selectivamente y formula preguntas	/					
12	Hace comentarios con sus propias palabras	/					
13	Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos	/					
14	Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual	/					
Total:							

Evaluado por: Mg. Cecilia Collantes Cuyén

D.N.I.: 028997792

Fecha: 7 de junio

Firma:



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Cecilia Collantes Quiñ con Documento Nacional de Identidad N° 028997792 de profesión Docente; grado académico de Magíster, con código de colegiatura N° _____ labor que ejerzo actualmente como Docente

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de Cotejo** cuyo propósito es medir la variable Aprendizaje Significativo a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar.	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				
Coherencia con las dimensiones.	✓				

Apreciación total:

Muy adecuado (✓) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de Junio de 2022

Apellidos y nombres: Collantes Quiñ Cecilia DNI: 028997792

Firma: [Firma]

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

I. Datos Informativos de Instrumento

- 1.1. Nombre del Instrumento : Lista de Cotejo
- 1.2. Grado de Estudio : 5 años
- 1.3. Nivel : Inicial
- 1.4. Investigadora : Alessandra Anais Carrasco Gonzales
- 1.5. Especialidad : Educación Inicial
- 1.6. Fecha de aplicación :

II. Tiempo Estimado en la aplicación: 40 minutos

III. Estructura de la prueba

- 3.1. Numero de Items : 14

IV. EVALUACION

- Niveles

Escala cuantitativa	Escala cualitativa
1	Inicio
2	Proceso
3	Logro esperado
4	Logro destacado

Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
Indica que el estudiante no participa en la sesión de aprendizaje que realiza la docente.	Indica que el estudiante demuestra un pequeño intento y demuestra una mínima acción al participar la sesión de aprendizaje que realiza la docente	Indica que el estudiante ejecuta un acto un acto al participar de la clase, pero aún tiene inconveniente al realizar dicha actividad.	Indica que el estudiante si lleva a cabo la actividad de modo firme cada vez que se le solicita y lo realiza sin equivocarse

- Evaluación en niveles por dimensión

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
	Conocimientos previos - 4	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa	
	Conocimientos nuevos 10	
Niveles	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

- Evaluación de la variable

Niveles	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
	Puntaje Mínimo	Puntaje Máximo
Inicio		
Proceso		
Logro esperado		
Logro destacado		

Confiabilidad y Validez

El Alfa de Cronbach arrojó un índice de confiabilidad de 0,803 lo que indica que el instrumento es altamente confiable para medir la variable El Aprendizaje Significativo.

Estadísticas de Fiabilidad

Alfa de Crombach	Nº de elementos
0,803	14



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Aprendizaje Significativo	Conocimientos previos	Saberes de Contexto	2	/	
		Información Disponible	2	✓	
	Conocimientos nuevos	Construcción del conocimiento	3	✓	
		Resolución de problemas	2	✓	
		Capacidades de comprensión	4	✓	
		Interacción comunicativa	1	✓	

Mg. Carmen del Socorro Hoya Rojas
02893687.


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías para evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar.	✓					
2	Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente .	✓					
3	Comenta lo que sabe o conoce	✓					
4	Responde a preguntas que se le formulan en el proceso	✓					
5	Describe los elementos graficados en las láminas	✓					
6	Comenta de lo que tratara el tema	✓					
7	Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo	✓					
8	Busca o encuentra soluciones que se le presentan	✓					
9	Ayuda a colaborar en resolver las dudas de sus compañeros	✓					
10	Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes	✓					
11	Atiende selectivamente y formula preguntas	✓					
12	Hace comentarios con sus propias palabras	✓					
13	Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos	✓					
14	Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual	✓					
Total:							

Evaluado por: Mg. Carmen del Socorro Hoya Rojas.

 D.N.I.: 02893697
 Fecha: Junio 2022



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Carmen del Socorro Moya Rojas con Documento Nacional de Identidad N° 02893687 de profesión Docente; grado académico de Magister, con código de colegiatura N° 2102893687 labor que ejerzo actualmente como Docente.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de Cotejo** cuyo propósito es medir la variable Aprendizaje Significativo a los efectos de su aplicación a estudiantes del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	/				
Amplitud del contenido a evaluar.	/				
Congruencia con los indicadores.	/				
Coherencia con las dimensiones.	/				

Apreciación total:

Muy adecuado Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura, a los veinte días del mes de JUNIO de 2022

MOYA ROJAS

Apellidos y nombres: CARMEN DEL SOCORRO DNI: 02893687 Firma: [Firma]

CONFIABILIDAD

Análisis de fiabilidad

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	10	100,0
	Excluidos	0	,0
	Total	10	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,834	14

Es todo cuanto tengo que informar.

BASE DE DATOS

PROGRAMA

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

Veintiséis de octubre, 05 de febrero del
2025

Señora Roxana Bustamante García
Directora de la Institución Educativa Parroquial Ángel de la Guarda

**Asunto: Autorización para aplicar
Instrumento de Investigación del
proyecto de tesis.**

De mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarla, ya la vez manifestarle que, dentro de nuestra formación académica en el curso de investigación, realizamos una investigación con fines académicos para obter el Título profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

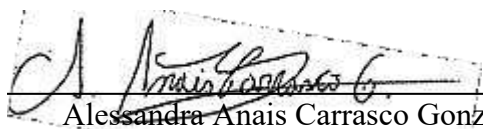
En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada “Actividades Lúdicas para Fortalecer el Aprendizaje Significativo en los niños y niñas de 5 años de nivel inicial Piura, 2025”. En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la empresa, salvo que se cree a bien su socialización.


Agradeciéndole anticipadamente por nuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración, atentamente

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceda a mi petición por ser de justicia

Piura, 05 de febrero del
2025


Alessandra Anais Carrasco Gonzales
Marcelo DNI N° 76784122
Celular: 937247807


Estefanía Leticia Mondragon
DNI N° 71878406
Celular: 953447694

Institución Educativa Parroquial- Inicial Cuna Jardín

“Ángel De La Guarda”

Calle Grecia s/n A.H. Ricardo Jáuregui-Piura
Teléf. 073- 353560



Autorización de uso de información de una institución

OTORGO LA AUTORIZACION a las señoritas Alessandra Anais Carrasco Gonzales con DNI N°76784122 y Estefania Leticia Mondragón Marcelo con DNI N°71878406 de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”, para que tengan acceso y empleen los siguientes datos de la Institución realizar Programa de Actividades Lúdicas, con la finalidad de que pueda desarrollar su investigación titulada **“Actividades Lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial Piura, 2025.**

Las estudiantes declaran que los datos emitidos en esta carta y en el trabajo de tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, los estudiantes serán sometidos al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información pueda ejecutar.


Roxana Bustamante García
Directora





PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL



PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE LA I.E.P “ANGEL DE LA GUARDA” – PIURA – 2025

RESPONSABLE:

- CARRASCO GONZALES ALESSANDRA ANAIS
- MONDRAGON MARCELO ESTEFANIA LETICIA

Piura - Perú
2025

PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN EXPERIMENTAL

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. TITULO : Programa de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de la I.E.P “Ángel de la Guarda” – Piura 2025
- 1.2. NIVEL : Inicial
- 1.3. Grado/sección : 5 años “celeste”
- 1.4. Temporalización : 3 meses

II. DATOS DEL PROGRAMA DE INVESTIGACIÓN:

- 2.1. Especialidad : Educación Inicial
- 2.2. Ciclo y semestre : XI / I del año3
- 2.3. Tipo de investigación : Experimental
- 2.4. Diseño de investigación : Cuasi experimental
- 2.5. Temporalización
 - a. Inicio: Abril, 2025
 - b. Término: julio, 2025

III. FUNDAMENTACIÓN:

A través de este programa experimental se pretende lograr que los estudiantes de inicial logren fortalecer su aprendizaje significativo por medio del programa de actividades lúdicas. Porque se ha observado que los estudiantes de esta etapa tienen dificultades en el aprendizaje cuando este es tedioso y poco atractivo originando problemas de falta de atención e interacción con los docentes, no llegando a cumplir con los objetivos planteados en las sesiones de aprendizaje concadenándose en el avance consecutivo de los estudios generando falencias en los conocimientos previos, porque los conocimientos nuevos no son aprehendidos significativamente.

Fundamentación Pedagógica

Basado en que el desarrollo de las competencias según el programa curricular de educación inicial en el área Psicomotriz, se busca que el estudiante pueda a partir de su actividad física obtener una experiencia personal que le permita interactuar con los demás y con el entorno, para lo cual a esa temprana edad las actividades lúdicas como: Juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, entre otros; son esenciales; puesto que el niño aprende jugando lo que muchas veces por las

prácticas pedagógicas tradicionales no se logra. Desde la perspectiva pedagógica el docente debe facilitar que los estudiantes logren captar el contenido o el mensaje principal de la enseñanza, para ello los docentes deben estar capacitados para poder realizar una enseñanza entretenida, que mantenga la atención de los niños y los motive a trabajar con juegos que podrían combinar canciones, dibujos y relatos, muchas actividades pueden ser también simuladas por medios digitales y además se pueden promover debates sobre algún tema de interés para los niños.

El programa busca desarrollar en el niño el uso de juegos educativos ya sean mecánicos o virtuales para su aprendizaje en los diversos temas que necesita saber para su desarrollo futuro; desenvolverse de manera autónoma interactuando con sus pares y docentes, sin temor ni duda alguna de manipularlos, lo cual se lograra con el uso de juegos interactivos propios de su edad que los motiven a lograr este objetivo repercutiendo esto en su preparación para los estudios posteriores.

IV. Objetivos del programa de investigación

4.1. Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje significativo, mediante el programa investigación en los alumnos de nivel Inicial de 5 años de la I.E.P Ángel de la Guarda

4.2. Objetivo Específico

- Planificar las sesiones del aprendizaje significativo
- Ejecutar las sesiones del aprendizaje significativo
- Evaluar las sesiones del aprendizaje significativo

V. Metas

El trabajo experimental está basado en la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje implementadas en cada sesión con su hoja técnica, ficha de observación y evidencias de imágenes según el tema realizado en cada sesión plan de experimentación considera 36 estudiantes, distribuidos en dos aulas “Celeste y Anaranjada”, además del docente del área.

Aplicar 12 sesiones.

VI. Organización de actividades

Esta información se organiza y se presenta en la siguiente matriz:

“Aplicando el programa de investigación desarrollando el aprendizaje significativo”

A. Matriz de Programa Experimental

Objetivos del Programa	Actividades	Resultados esperados	Recursos	Responsable	Temporalización
Planificar sesiones de actividades lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda y clasificación de información especializada. • Diseño de sesiones del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de 10 sesiones de aprendizaje utilizando las tres horas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de sesión. • Impresiones. • Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) 	ALESSANDRA ANAIS CARRASCO GONZALES ESTEFANIA LETICIA MONDRAGON MARCELO	Mayo-junio- 2025
Ejecutar las sesiones de actividades lúdicas.	SESIÓN 1	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo es mi familia? 	<ul style="list-style-type: none"> • Salón de clases • Pizarra, plumones, mota. • Espejo • Hojas • Cartuchera 		
	SESIÓN 2	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenando la historia de mi familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales (tina, globo, sillas) • Pegamento • pizarra • fotos. • Hojas • Cartuchera 		

	SISIÓN 3:	<ul style="list-style-type: none"> • Conozco más a mis abuelos 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Cuento • Fotos. • Hojas • Cartuchera 		
	SESIÓN 4	<ul style="list-style-type: none"> • ¿en que trabaja mi familia? 	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Juegos de hogar • Hojas • Cartuchera 		
	SESIÓN 5	<ul style="list-style-type: none"> • En mi familia somos un equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Silbato • Cubos • Pelotas • Rompecabeza • Hojas • Cartuchera 		
	SESION 6	<ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaban nuestros padres cuando eran niños? 	<ul style="list-style-type: none"> • Yaps • Taps • Ula ula • Trompo 		

			<ul style="list-style-type: none"> • Canicas • Pizarra • Plumón • Hojas • Cartucheras 		
	SESIÓN 7	EVALUACION DEL PROYECTO <ul style="list-style-type: none"> • Elaboramos el álbum de mi familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Cojín • Pelota • Hoja • Cartuchera 		
	SESION 8	<ul style="list-style-type: none"> • Mi papá es único y especial 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Papelotes • Colores • Plumones • Pizarra • Mota • Cartuchera • Foto • Cartulina color 		Junio-2025
	SESIÓN 9	<ul style="list-style-type: none"> • Negociación del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante 		

			<ul style="list-style-type: none"> • USB • Lonchera • Papelotes • Pizarra • Cinta • Plumones 		
	SESION 10	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el Origen de los alimentos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante • USB • Imágenes • Semáforo 		
	Aplicación del post test	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel obtenido sobre los aprendizajes significativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de aprendizaje 		
Evaluar las sesiones de	Sistematización y evaluación de las sesiones de aprendizaje del programa de investigación para fortalecer el aprendizaje significativa en los niños de 5 años	Confrontación y tabulación de la información (resultados)	<ul style="list-style-type: none"> • Lapicero y lista de cotejo 		Junio 2025



PROYECTO DE APRENDIZAJE

“CONOZCO LA IMPORTANCIA DE MI FAMILIA PARA APRENDER A VALORARLA”

I.-DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.- INSTITUCION EDUCATIVA : INSTITUCION EDUCATIVA PARROQUIAL CUNA JARDIN ANGEL DE LA GUARDA**
- 1.2.- AULA Y EDAD : CELESTE 5 AÑOS**
- 1.3.- N° DE ESTUDIANTES : 18 NIÑOS Y NIÑAS**
- 1.4 .- DIRECTORA : ROXANA BUSTAMANTE GARCÍA**
- 1.5 .- DOCENTE :ALESSANDRA ANAIS CARRASCO GONZALES - ESTEFANIA LETICIA MONDRAGON MARCELO**

Duración aproximada: 30 DE MAYO AL 10 DE JUNIO

II.- PLANIFICACIÓN

2.1.-Situación significativa:

En el aula Celeste de 5 años de la IE. parroquial “Cuna Jardín Ángel de la Guarda” Los niños y niña en el contexto actual debido a la emergencia sanitaria pasan más tiempo en casa junto a su familia, lo cual es una oportunidad para compartir momentos que les permita estrechar vínculos, conocer más sobre sus orígenes y, con ello, desarrollar su sentido de pertenencia al grupo familiar. **Esta experiencia de aprendizaje tiene como propósito** que las niñas y los niños se reconozcan como parte de una familia con características, valores, saberes, gustos y preferencias particulares. Para ello, compartirán con sus compañeros de clase vivencias que hayan compartido con su familia, que

les permita descubrir por qué su familia es única, a partir de relatos de historias, entrevistas, conversaciones y juegos. Los niños y las niñas tendrán la oportunidad de plantear estrategias y soluciones diversas para **seleccionar, ordenar, agrupar, y establecer relaciones espaciales, de cantidad y medida en las situaciones lúdicas que se plantean**. Harán uso de las expresiones matemáticas que conocen y adquirirán otra durante sus exploraciones. De igual manera, pondrán en juego sus habilidades y estrategias para organizar y realizar algunos “juegos”

ACTIVIDADES PROGRAMADAS:

LUNES 30	MARTES 31	MIERCOLES 01	JUEVES 02	VIERNES 03
NEGOCIACIÓN DEL PROYECTO	¿Con quién vivo? Mi familia	¿Cómo es mi familia?	Ordenando la historia de mi familia.	Otras personas que forman parte de mi familia.
LUNES 06	MARTES 07	MIERCOLES 08	JUEVES 09	VIERNES 10
Conozco más a mis abuelos	¿Qué espacios comparto con mi familia?	¿En que trabaja mi familia?	Yo ayudo en mi casa	EVALUACIÓN DEL PROYECTO Elaboramos el álbum de mi familia.
LUNES 13	MARTES 14	MIERCOLES 15	JUEVES 16	VIERNES 17
¿A que jugaban nuestros padres cuando eran niños?	¡la familia de Jesús! (sagrada familia)	EVALUACION DEL PROYECTO Elaboramos el álbum de mi familia	Mi papá es único y especial	Homenaje a papá

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Se valora a sí mismo • Interactúa con todas las personas	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información. 	- Dibujos por los niños.
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y para verbales	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas,</p>	- Álbum familiar.


	<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>de forma estratégica</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p> <p>Aplica procesos creativos</p>	<p>gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, 	
--	--	---	---	--

		<p>Evalúa y Socializa sus procesos y proyectos</p>	<p>etc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	
MATEMATICA	<p>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p>	<p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”. 	<p>- Línea de tiempo.</p>

PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las 	
-------------	---	----------------------------	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente 	<p>características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	
--	--	---	---	--

ENFOQUE TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES PARA DESARROLLAR
ENFOQUE DE DERECHO 	Conciencia de derechos	Se promueve el reconocimiento de las niñas y los niños como sujetos de derecho para que, progresivamente, tomen mayor conciencia del cuidado y protección que tienen derecho a recibir de su familia.
ENFOQUE INCLUSIVO O ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Respeto por las diferencias	Se promueve el reconocimiento y valoración de las niñas y los niños, evitando cualquier tipo de discriminación y fomentando el respeto por las diferencias.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “¿Como es mi familia?”

FECHA : 01 DE JUNIO DEL 2025

PROPÓSITO: los niños y niñas expresan con sus propias palabras las virtudes y cualidades de su familia

I. - APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	• REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. - Se registra la asistencia 	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario 	Canciones Pandereta
INICIO	la maestra invita a los estudiantes a que se ponga en asamblea, y les muestra unas imágenes y les pregunta ¿Qué observamos en esta imagen?, luego la Docente les	Imágenes

	<p>cuenta la Historia de la sagrada familia y les pregunta: ¿Quiénes forman la sagrada familia? ¿Cómo era la familia de Jesús?, ¿Cómo era José? ¿Cómo era María?, luego</p> <p>Luego la maestra menciona el propósito del día: los niños y niñas expresan con sus propias palabras las virtudes y cualidades de su familia</p>	
DESARROLLO	<p>La profesora les muestra un espejo el cual les pregunta: ¿Cómo se llama el objeto que tengo en mano?, ¿Qué podemos hacer con el espejo? escucha atentamente las respuestas de sus niños y luego les comenta que jugaran a la imitación el cual consta que les diré una palabra que representa como es el miembro de su familia y ellos imitaran luego se les preguntara ¿a quién de tu familia crees que se parezca? ¿Por qué? Al terminar el juego la docente les comenta que realizaran la siguiente actividad el cual consta que dibujaran como es su familia.</p>	<p>Cuaderno Cartuchera</p>
CIERRE	<p>Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?</p>	<p>Cuaderno de Campo</p>
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.</p>	<p>Útiles de aseo, tacho de basura.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con</p>	<p>Material didáctico del MINEDU y Aula.</p>

	<p>quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños y niñas ordenan los juguetes en su lugar.</p>	
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>	<p>Nos preparamos para la salida.</p> <p>Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo</p> <p>Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1.Tipo de Grupo: Experimental () / Grupo Control (X)

1.2.Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																							
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCION COMUNICATIVA															
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.															
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	AYALA IPANAQUE SANTIAGO MANUEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	ARROO ZULOETA JULIO ALEJANDRO	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CABRERA TIMANA AXEL LEONARDO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	CUEVA REVOLLEDO THIAGO ALESSANDRO	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	DE LA CRUZ MERINO AUM NATHANIEL		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	CHAVEZ FERRES NICOL SOFIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	CHINGA PRADO TAMMY SOPHIA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
8	CHUMI MERINO MATEO JESUS	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	GIL ZELADA JORDAN GAEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	GONZALES MORALES KIMBERLY VALENTINA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X	
11	HERNANDES CHUQUICONDOR		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	IBAÑEZ PEREZ KIARELLA RIHANA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	LAVALLE ARROYO JARUMI HATSU		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	MACALUPU NAVARRO BRISSE ADAIRA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	NUÑEZ NECIOSUP DOMINIC DYLAN		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	PAICO PRIETO NAOMY VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	PATIÑO GUERRERO AITANA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	PINTADO VEGA BRIANNA THAIS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “Ordenando la historia de mi familia”

FECHA : 02 DE JUNIO DEL 2025

PROPÓSITO: los niños y niñas conozcan un poco más sobre su historia familiar y los momentos especiales para que puedan identificar el lugar que ocupa una persona o un evento importante en una sucesión ordenada.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Matemática	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION”	<ul style="list-style-type: none"> - Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito. Ejemplo: Una niña quiere jugar con las pelotas y tiene que alcanzar la caja con pelotas que está distante al lugar donde se encuentra; para ello, tiene que desplazarse sorteando varios obstáculos que encuentra en su camino. Ella intenta desplazarse de diferentes formas y elige el saltar sobre los obstáculos como la estrategia que más le ayuda a llegar al lugar indicado. 	<ul style="list-style-type: none"> • REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. - Se registra la asistencia 	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario 	Canciones Pandereta
INICIO	<p>La docente invita a que sus estudiantes salgan en forma ordenada al patio y les pregunta ¿Qué materiales observamos?, los estudiantes responden: tina, globo, sillas. ¿Qué podemos realizar con estos materiales? Escucha atentamente las respuestas de sus niños. La docente les comenta a sus niños que van a realizar una actividad bonita la cual se divertirán mucho, el juego consta que se agruparan de 5 y que deben de correr coger el globo y reventarlo el cual habrá dentro del globo una parte de la imagen que irán formando el grupo que forme primero la imagen ganara, los estudiantes entusiasmados realizaron la actividad. Al terminar la docente les pregunta ¿Qué imagen armaron? ¿Qué habrá pasado antes que Jesús naciera? ¿Qué habrá pasado después que naciera Jesús? La docente escucha atentamente las respuestas de sus niños, luego se les invita a que se pongan en asamblea los estudiantes y se les pregunta: ¿les ha gustado el juego que han realizado? ¿Qué hemos hecho? Escucha atentamente las respuestas de los estudiantes y luego les muestra una línea de tiempo el cual esta señalado 6 acontecimientos importantes antes de su nacimiento y después de su nacimiento y les comenta lo que sucedió en ese momento, les hace preguntas ¿Qué paso en esta imagen? ¿Qué sucedió cuando yo nací? ¿Qué sucedió después que yo nací?</p>	Imágenes

	Luego la maestra menciona el propósito del día: los niños y niñas conozcan un poco más sobre su historia familiar y los momentos especiales para que puedan identificar el lugar que ocupa una persona o un evento importante en una sucesión ordenada.	
DESARROLLO	La docente les pregunta a sus niños ¿quisieran saber que acontecimientos importantes sucedieron antes de tu nacimiento y después de tu nacimiento?, invita a que sus estudiantes se sienten en sus lugares y acompañado por las docentes guiándolo para que realice su actividad. Al finalizar la profesora les indica a sus estudiantes que saldrán al frente, y nos comentare lo que sucedió antes de su nacimiento y después de su nacimiento y les comparte a sus niños.	Cuaderno Cartuchera
CIERRE	Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?	Cuaderno de Campo
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.	Útiles de aseo, tacho de basura.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar. Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar? Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a	Material didáctico del MINEDU y Aula.

	<p>representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños y niñas ordenan los juguetes en su lugar.</p>	
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>	<p>Nos preparamos para la salida.</p> <p>Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo</p> <p>Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1.Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2.Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN	X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
4	GUERRERO JUAREZ OWEN	X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
7	MENA MADRID THIAGO		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
9	RAMIREZ DURAND SOFIA	X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
10	RIVAS BERNABE MILAGROS			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO	X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
14	SILVA ARELLANO LUNA		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
16	VERA BALAREZO BELEN		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
18	LEONELLA MORAN			X			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental () / Grupo Control (X)

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCION COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	AYALA IPANAQUE SANTIAGO MANUEL			x				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	ARROO ZULOETA JULIO ALEJANDRO		x					X				X				x				X				X				X				X				X				X				X	
3	CABRERA TIMANA AXEL LEONARDO		x					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	CUEVA REVOLLEDO THIAGO ALESSANDRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	DE LA CRUZ MERINO AUMI NATHANIEL		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	CHAVEZ FERRES NICOL SOFIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	CHINGA PRADO TAMMY SOPHIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
8	CHUMI MERINO MATEO JESUS		x					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	GIL ZELADA JORDAN GAEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	GONZALES MORALES KIMBERLY VALENTINA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
11	HERNANDES CHUQUICONDOR			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	IBAÑEZ PEREZ KIARELLA RIHANA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	LAVALLE ARROYO JARUMI HATSU			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	MACALUPU NAVARRO BRISSEL ADAIRA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	NUÑEZ NECIOSUP DOMINIC DYLAN			x				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	PAICO PRIETO NAOMY VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	PATIÑO GUERRERO AITANA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	PINTADO VEGA BRIANNA THAIS			x				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “Conozco más a mis abuelos ”

FECHA : 06 DE JUNIO DEL 2025

PROPÓSITO: Que los niños conozcan más a sus abuelos y así se puedan identificar los miembros de su familia.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social	“CONSTUYE SU IDENTIDAD”	- Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.	• REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	- La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. - Se registra la asistencia	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	- Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario	Canciones Pandereta
INICIO	la maestra invita a los estudiantes a que se ponga en asamblea, y les muestra una imagen les pregunta: ¿Qué observamos en estas imágenes? ¿De qué tratará el cuento? Escucho atentamente las ideas de los estudiantes. Luego les indica a sus estudiantes que presten mucha atención porque les contare un cuento que se llama: “El Abuelo y el Nieto”. Luego les pregunta: ¿de qué trata el cuento? ¿Qué les pareció el cuento? ¿estuvo bien lo que hizo la mamá del	Imágenes

	<p>niño? ¿Qué estaba haciendo el niño para sus padres? ¿Por qué? ¿Qué hicieron después los padres con el abuelo?</p> <p>Luego la maestra menciona el propósito del día: los niños y niñas conozcan un poco más sobre su historia familiar y los momentos especiales para que puedan identificar el lugar que ocupa una persona o un evento importante en una sucesión ordenada .</p>	
DESARROLLO	<p>De pronto la docente les comenta que realizara un juego el cual se llama “la charada” consta que hare unas mímicas y ellos tienen que adivinar y debemos completar antes de enseñarle las fotos de mis abuelos. Luego la docente les muestra unas fotos y les comenta que ella tiene 4 personas importantes en su vida que son sus abuelos, y les comenta: ellos 2 son papas de mi mama se llaman Delia y Melquiades , mi abuela tiene 90 años y mi abuelo 99 años, ellos dos son papas de mi padre se llaman Alejandro y María Felicita mi abuelo tiene 80 años y mi abuela 76 años son unas personas hermosas y muy unidas, a ellos los conozco mucho porque he vivido un tiempo con mis abuelos y a mis otros abuelos no los conozco mucho porque no he vivido con ellos pero cuando había tiempo con mi familia los íbamos a visitar a mis abuelos, cantábamos karaoke, hacíamos parrilla, muchas cosas muy bonitas. Y les pregunta a sus niños ustedes tienen aún a sus abuelos. ¿Cuántos abuelos tienen? ¿Cómo se llaman? ¿Cómo son tus abuelos? ¿Qué es lo que más les gusta de sus abuelos? Luego les indica a sus estudiantes que realizaran una actividad el cual decoraran las fotos de sus abuelos utilizando la técnica del embolillado</p>	<p>Cuaderno Cartuchera Fotos</p>
CIERRE	<p>Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?</p>	<p>Cuaderno de Campo</p>
RUTINAS, ASEO,	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por</p>	<p>Útiles de aseo, tacho de</p>

REFRIGERIO Y RECREO	los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.	basura.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños y niñas ordenan los juguetes en su lugar.</p>	Material didáctico del MINEDU y Aula.
ACTIVIDADES DE SALIDA	Nos preparamos para la salida. Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.	Rezo Canciones

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1.Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2.Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																					
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA											
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.											
ESTUDIANTES																																					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN	X				X				X				X				X				X				X				X				X			
3	CHUMERO FABIAN ALESSANDRO		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
4	GUERRERO JUAREZ OWEN	X					X			X				X				X				X				X				X				X			
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS			X			X				X				X				X				X				X				X				X		
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA		X			X				X				X				X				X				X				X				X			
7	MENA MADRID THIAGO		X				X			X				X				X				X				X				X				X			
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL	X				X				X				X				X				X				X				X				X			
9	RAMIREZ DURAND SOFIA		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
10	RIVAS BERNABE MILAGROS		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO			X		X				X				X				X				X				X				X				X			
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO			X			X				X				X				X				X				X				X				X		
14	SILVA ARELLANO LUNA		X			X				X				X				X				X				X				X				X			
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
16	VERA BALAREZO BELEN		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X			X				X				X				X				X				X				X				X		
18	LEONELLA MORAN		X				X				X				X				X				X				X				X				X		

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental () / Grupo Control (X)

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales –Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCION COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	AYALA IPANAQUE SANTIAGO MANUEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	ARROO ZULOETA JULIO ALEJANDRO	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CABRERA TIMANA AXEL LEONARDO		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	CUEVA REVOLLEDO THIAGO ALESSANDRO	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	DE LA CRUZ MERINO AUMER NATHANIEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	CHAVEZ FERRES NICOL SOFIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	CHINGA PRADO TAMMY SOPHIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
8	CHUMI MERINO MATEO JESUS	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	GIL ZELADA JORDAN GAEL		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	GONZALES MORALES KIMBERLY VALENTINA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
11	HERNANDES CHUQUICONDOR		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	IBAÑEZ PEREZ KIARELLA RIHANA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	LAVALLE ARROYO JARUMI HATSU			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	MACALUPU NAVARRO BRISSELE ADAIRA	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	NUÑEZ NECIOSUP DOMINIC DYLAN	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	PAICO PRIETO NAOMI VALENTINA	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	PATIÑO GUERRERO AITANA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	PINTADO VEGA BRIANNA THAIS		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “En que trabaja mi familia”

FECHA : 08 DE JUNIO DEL 2025

PROPÓSITO: Que los niños conozcan los labores o roles que cumplen su familia

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social	“CONSTUYE SU IDENTIDAD”	-Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.	• REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. - Se registra la asistencia 	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario 	Canciones Pandereta
INICIO	la maestra invita a los estudiantes a que se ponga en asamblea y les comenta que ha traído una caja sorpresa el cual en estos momentos se convertirán en magos y para descubrir lo que se encuentra en la caja sorpresa dirán las palabras mágicas. Ada cadabra patas de cabra que aparezca luego la docente saca los objetos que se encuentra en la caja luego les preguntas: ¿Que observamos? ¿Para que servirá tal objeto? ¿Han visto alguna vez estos materiales?	Imágenes

	Luego la maestra menciona el propósito del día: Que los niños conozcan los labores o roles que cumplen su familia	
DESARROLLO	Luego invita a que los estudiantes jueguen a la casita, el cual cada estudiante tomara un rol y jugaremos, al terminar el juego la docente les comenta a sus estudiantes que nos pondremos en asamblea y les pregunta: ¿Qué hemos jugado?, ¿Qué les pareció el juego?, ¿les ha gustado? ¿Por qué? ¿en que trabajaba el papá?, ¿en que trabajaba la mamá? ¿será fácil el trabajo que realizan los padres?, escucha atentamente las respuestas de sus niños, al finalizar la docente invita a sus estudiantes a que imitan a su familiar a través de gestos no verbales.	Vestimenta de acuerdo a la ropa que utiliza papa o mamá en su trabajo.
CIERRE	Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?	Cuaderno de Campo
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.	Útiles de aseo, tacho de basura.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van</p>	Material didáctico del MINEDU y Aula.

	<p>a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños y niñas ordenan los juguetes en su lugar.</p>	
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>	<p>Nos preparamos para la salida.</p> <p>Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo</p> <p>Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales –Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X	x				X			X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN			x				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	GUERRERO JUAREZ OWEN			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS			x				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	MENA MADRID THIAGO			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	RAMIREZ DURAND SOFIA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	RIVAS BERNABE MILAGROS			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	SILVA ARELLANO LUNA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	VERA BALAREZO BELEN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	LEONELLA MORAN		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental () / Grupo Control (X)

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																			
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA											
		CRITERIOS				Comenta lo que sabe o conoce.	Responde a preguntas que se le formulan en el proceso	Describe los elementos graficados en las láminas	Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo	Busca o encuentra soluciones que se le presentan	Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros	Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes	Atiende selectivamente y formula preguntas.	Hace comentarios con sus propias palabras	Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos	Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																					
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AYALA IPANAQUE SANTIAGO MANUEL			X					X				X				X				X				X				X				X				X
2	ARROO ZULOETA JULIO ALEJANDRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CABRERA TIMANA AXEL LEONARDO	X						X				X				X				X				X				X				X				X	
4	CUEVA REVOLLEDO THIAGO ALESSANDRO	X						X				X				X				X				X				X				X				X	
5	DE LA CRUZ MERINO AUM NATHANIEL		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
6	CHAVEZ FERRES NICOL SOFIA		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
7	CHINGA PRADO TAMMY SOPHIA		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
8	CHUMI MERINO MATEO JESUS	X					X				X				X				X				X				X				X				X		
9	GIL ZELADA JORDAN GAEL		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
10	GONZALES MORALES KIMBERLYVALENTINA		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
11	HERNANDES CHUQUICONDOR		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
12	IBAÑEZ PEREZ KIARELLA RIHANA		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
13	LAVALLE ARROYO JARUMI HATSU		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
14	MACALUPU NAVARRO BRISSE ADAIRA		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
15	NUÑEZ NECIOSUP DOMINIC DYLAN		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
16	PAICO PRIETO NAOMY VALENTINA		X				X				X				X				X				X				X				X				X		
17	PATIÑO GUERRERO AITANA	X					X				X				X				X				X				X				X				X		
18	PINTADO VEGA BRIANNA THAIS		X				X				X				X				X				X				X				X				X		

LEYENDA Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “En mi familia somos un equipo”

FECHA : 09 DE JUNIO DEL 2025

PROPÓSITO: Que los niños y niñas expresen con sus propias como es la vivencia que realizan en su hogar

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social	“CONSTUYE SU IDENTIDAD”	- Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar.	• REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	- La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. - Se registra la asistencia	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	- Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario	Canciones Pandereta
INICIO	La docente invita a los estudiantes a que se coloquen en asamblea y escuchen la siguiente canción: https://www.youtube.com/watch?v=tTCD6UOQE ¿Qué hace cada miembro de la familia? ¿en que ayudan los niños? ¿será importante dividirnos las tareas del hogar? Luego la maestra menciona el propósito del día: Que los niños y niñas expresen con sus propias como es la vivencia que realizan en su hogar	Imágenes

DESARROLLO	<p>Luego la docente invita a que los estudiantes salgan al patio el cual les plantea realizar un juego que consta que los estudiantes se agruparán de 4 el cual al sonido del silbato los estudiantes saldrán y tendrán que pasar un pequeño circuito luego tienen que coger una ficha y poder armar una rompecabeza, al terminar el juego la docente les pregunta a sus niños ¿les gusto el juego?, ¿Qué hemos realizado?, ¿y como lo hemos realizado?, ¿Por qué hemos jugado en equipo?, ¿en su casa para realizar los que haces trabajan en equipo?, ¿Cómo lo hacen?, ¿Cómo ayudas en tu casa? ¿se dividen las tareas en su hogar? Cuéntame. La docente atentamente escucha las respuestas de sus estudiantes. Luego les indica que harán el cuadro de la negociación ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué usaremos? Luego anota en la pizarra las respuestas de sus estudiantes y les indica que en su cuaderno dibujaran que acción realiza en su hogar</p>	Cuaderno Cartuchera
CIERRE	<p>Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?</p>	Cuaderno de Campo
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.</p>	Útiles de aseo, tacho de basura.
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con</p>	Material didáctico del MINEDU y Aula.

	<p>quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños y niñas ordenan los juguetes en su lugar.</p>	
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>	<p>Nos preparamos para la salida.</p> <p>Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo</p> <p>Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	GUERRERO JUAREZ OWEN		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	MENA MADRID THIAGO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	RAMIREZ DURAND SOFIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	RIVAS BERNABE MILAGROS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	SILVA ARELLANO LUNA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	VERA BALAREZO BELEN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	LEONELLA MORAN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio	1	Proceso	2	Logro esperado	3	Logro destacado	4
--------	---	---------	---	----------------	---	-----------------	---

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental () / Grupo Control (X)

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																																	
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA																							
		CRITERIOS				Comenta lo que sabe o conoce.				Describe los elementos graficados en las láminas				Busca o encuentra soluciones que se le presentan				Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes				Atiende selectivamente y formula preguntas.				Hace comentarios con sus propias palabras				Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos				Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.															
ESTUDIANTES																																																	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AYALA IPANAQUE SANTIAGO MANUEL			X					X				X	X				X				X				X				X				X				X				X				X			
2	ARROO ZULOETA JULIO ALEJANDRO				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
3	CABRERA TIMANA AXEL LEONARDO			X					X				X	X				X				X				X				X				X				X				X				X			
4	CUEVA REVOLLEDO THIAGO ALESSANDRO			X					X				X	X							X								X																				
5	DE LA CRUZ MERINO AUMI NATHANIE				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
6	CHAVEZ FERRES NICOL SOFIA			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
7	CHINGA PRADO TAMMY SOPHIA			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
8	CHUMI MERINO MATEO JESUS				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
9	GIL ZELADA JORDAN GAEL			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
10	GONZALES MORALES KIMBERLY VALENTINA			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
11	HERNANDES CHUQUICONDOR				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
12	IBAÑEZ PEREZ KIARELLA RIHANA				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
13	LAVALLE ARROYO JARUMI HATSU			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
14	MACALUPU NAVARRO BRISSEL ADAIRA			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
15	NUÑEZ NECIOSUP DOMINIC DYLAN			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
16	PAICO PRIETO NAOMY VALENTINA			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
17	PATIÑO GUERRERO AITANA			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X
18	PINTADO VEGA BRIANNA THAIS			X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “¿A que jugaban nuestros padres cuando eran niños?”

FECHA : 13 DE JUNIO DEL 2025

PROPÓSITO: Que los niños y niñas a través de su motricidad fina y gruesa conozcan los juegos que su papá y su mamá jugaban cuando eran niños

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Psicomotricidad	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	• REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. - Se registra la asistencia 	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario 	Canciones Pandereta
INICIO	la maestra invita a los estudiantes a salir al patio y les enseña unos materiales el cuales son: yapes, taps, ula ula, trompo, ligüero, canicas, etc. El cual les pregunta: ¿Qué observamos? ¿Saben cómo se juega? La docente escucha atentamente las respuestas de sus niños e	Imágenes

	<p>invita a que sus estudiantes realicen la siguiente actividad el cual consta que jugaran a la rayuela el cual harán una fila y realizaran el juego de la rayuela. ¿Por qué creen que les enseñado estos juegos? Escucha las respuestas de sus niños.</p> <p>Luego la maestra menciona el propósito del día: Que los niños conozcan y comenten con sus propias palabras los juegos que jugaban sus papas cuando eran niños como ellos.</p>	
DESARROLLO	<p>les comenta que cuando su mamá y su papá eran niños, así como ustedes a ellos les gustaba jugar rayuela, yaps, taps, ligüero, trompo, etc. Después les pregunta a sus niños ¿chicos y que juego les gustaba jugar a tu papá y a tu mamá?, ¿sabes cómo se juega?, la docente escucha atentamente las respuestas de los niños y los apunta en la pizarra. luego les dice que en su hoja escribirán todos los nombres de los juegos que hemos apuntado en la pizarra.</p>	<p>Cuaderno Cartuchera</p>
CIERRE	<p>Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?</p>	<p>Cuaderno de Campo</p>
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.</p>	<p>Útiles de aseo, tacho de basura.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con</p>	<p>Material didáctico del MINEDU y Aula.</p>

	<p>quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo con lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños ordenan los juguetes en su lugar.</p>	
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>	<p>Nos preparamos para la salida.</p> <p>Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo</p> <p>Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	GUERRERO JUAREZ OWEN	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	MENA MADRID THIAGO		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	RAMIREZ DURAND SOFIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	RIVAS BERNABE MILAGROS		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	SILVA ARELLANO LUNA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	VERA BALAREZO BELEN		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	LEONELLA MORAN		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “EVALUACIÓN DE PROYECTO”

FECHA : 15 de Junio del 2025

PROPÓSITO: Expresan con sus propias palabras las acciones que se vinieron realizando durante las semanas

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
COMUNICACION	“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. E 	<ul style="list-style-type: none"> • REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. - Se registra la asistencia 	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario 	Canciones Pandereta
INICIO	La maestra invita a sus estudiantes a que observen su aula y observen que hay en el aula. Luego les pregunta ¿Qué observaron en su aula? ¿Qué trabajos han realizado? La docente les propone a sus estudiantes realizar un juego el	Imágenes Juguetes Colores Papel crepe

	<p>cual invita a que los estudiantes a que salgan al patio y se sienten en el piso con su cojín y les muestro que pasaran la pelota y cuando la música termine el que tenga el balón en sus manos realizara una magia diciendo las palabras mágicas “abra cadabra patas de cabra que aparezca tatarata..... el estudiante mete su mano la docente le pregunta ¿Qué sentiste? ¿Qué crees que haya en la caja? El niño saca un trabajo y la docente le pregunta ¿Qué trabajo es el que tienes en tus manos? Y así sucesivamente se realizará con los demás niños luego la docente escucha atentamente sus respuestas luego les menciona el propósito del día: Expresan con sus propias palabras las acciones que se vinieron realizando durante las semanas</p>	Lápiz borrador
DESARROLLO	<p>Al terminar la actividad la docente invita a sus estudiantes a que ingresen a su salón y que se coloquen en asamblea y les pregunta: ¿les ha gustado el juego que hemos realizado? ¿Qué hemos trabajado? ¿Cómo se han sentido al momento que hemos jugado y hemos descubierto los trabajo que han realizado? ¿Qué trabajos hemos realizado? ¿recuerdan cómo lo hicimos? Escucha atentamente las respuestas de sus niños y les comenta que por ahí ha visto a sus niños que han traído un trabajo muy bonito, el cual invita a que sus niños salgan al frente con su trabajo y lo expongan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos de los niños - Álbum de fotos
CIERRE	<p>Dialogamos ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo te sentiste al representar tu juguete favorito? ¿Cómo lo hicieron?</p>	Cuaderno de Campo
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.</p>	Útiles de aseo, tacho de basura.

<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños ordenan los juguetes en su lugar.</p>	<p>Material didáctico del MINEDU y Aula.</p>
<p>ACTIVIDADES DE SALIDA</p>	<p>Nos preparamos para la salida. Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	CAMAÑO TORRES ALISSON		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	GUERRERO JUAREZ OWEN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	MENA MADRID THIAGO			X				X		X						X				X				X				X				X				X				X				X	
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL			X				X				X		X		X				X				X				X				X				X				X				X	
9	RAMIREZ DURAND SOFIA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	RIVAS BERNABE MILAGROS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	SILVA ARELLANO LUNA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	VERA BALAREZO BELEN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	LEONELLA MORAN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental () / Grupo Control (X)

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo

Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN				INTERACCIÓN COMUNICATIVA											
		CRITERIOS				Comenta lo que sabe o conoce.				Describe los elementos graficados en las láminas				Busca o encuentra soluciones que se le presentan				Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes				Se comunica asertivamente y trabajando en equipo o de manera individual.											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AYALA IPANAQUE SANTIAGO MANUEL			x				X				X				X				X				X				X				X	
2	ARROO ZULOETA JULIO ALEJANDRO			X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CABRERA TIMANA AXEL LEONARDO			x				X				X				X				X				X				X				X	
4	CUEVA REVOLLEDO THIAGO ALESSANDRO			X				X				X				X				X				X				X				X	
5	DE LA CRUZ MERINO AUM NATHANIEL			X				X				X				X				X				X				X				X	
6	CHAVEZ FERRES NICOL SOFIA			X				X				X				X				X				X				X				X	
7	CHINGA PRADO TAMMY SOPHIA			X				X				X				X				X				X				X				X	
8	CHUMI MERINO MATEO JESUS			x				X				X				X				X				X				X				X	
9	GIL ZELADA JORDAN GAEL			X				X				X				X				X				X				X				X	
10	GONZALES MORALES KIMBERLY VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X	
11	HERNANDES CHUQUICONDOR			X				X				X				X				X				X				X				X	
12	IBAÑEZ PEREZ KIARELLA RIHANA			X				X				X				X				X				X				X				X	
13	LAVALLE ARROYO JARUMI HATSU			X				X				X				X				X				X				X				X	
14	MACALUPU NAVARRO BRISSE ADAIRA			X				X				X				X				X				X				X				X	
15	NUÑEZ NECIOSUP DOMINIC DYLAN			x				X				X				X				X				X				X				X	
16	PAICO PRIETO NAOMY VALENTINA			X				X				X				X				X				X				X				X	
17	PATIÑO GUERRERO AITANA			X				X				X				X				X				X				X				X	
18	PINTADO VEGA BRIANNA THAIS			x				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio	1	Proceso	2	Logro esperado	3	Logro destacado	4
---------------	----------	----------------	----------	-----------------------	----------	------------------------	----------

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “Mi papa es Único y especial”

FECHA : 16 DE JUNIO DEL 2025

PROPÓSITO: Que los niños reconozcan el interés, las preferencias las características físicas y cualidades de sus padres a través de palabras o acciones.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal Social	“CONSTUYE SU IDENTIDAD”	- Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	• REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	- La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños. - Se registra la asistencia	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	- Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario	Canciones Pandereta
INICIO	La docente les indica a sus estudiantes jugaran a los investigadores para ello buscaran dentro del aula pistas para saber de qué se trata. Los niños buscaran y encontraran pistas que son imágenes el cual forman una poesía que es: Alto hasta la luna Grande como el mar El más fuerte de todos Ese es mi papá Mi papá lee cuentos	Imágenes

	<p>Y sabe cocinar También nos ama mucho Es mi héroe de verdad.</p> <p>Luego invita a que todos los estudiantes repitan junto con ella la poesía y que se lo graben luego les pregunta: ¿Cómo era el papá? ¿Qué le gustaba hacer? ¿Qué es lo que sabe?</p> <p>Luego la maestra menciona el propósito del día: Que los niños reconozcan el interés, las preferencias las características físicas y cualidades de sus padres a través de palabras o acciones.</p>	
DESARROLLO	<p>Luego la docente invita a sus estudiantes a que se pongan en asamblea y les pregunta ¿Qué hemos realizado? ¿Para quién será dedicada esa poesía? ¿Cómo será mi papá? La docente muestra una foto de su papá y lo describe, sus características y como es el. Luego les pregunta ¿chicos mi papá será igual al de ustedes? ¿Por qué? ¿Qué les parece si lo averiguamos juntos?, la docente les pregunta a sus estudiantes ¿Cómo es tu papá? ¿Qué te gusta del? ¿Por qué? ¿Qué no te gusta del? ¿Por qué? Escucha atentamente las respuestas de sus estudiantes.</p> <p>Luego la docente les indica que realizaran una actividad bonita la cual consta que harán una tarjeta el cual dibujaran a su papá y escribirán la poesía que nos hemos aprendido. .</p>	<p>Cuaderno Cartuchera</p>
CIERRE	<p>Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?</p>	<p>Cuaderno de Campo</p>
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente</p>	<p>Útiles de aseo, tacho de basura.</p>

	con observación de la docente y la auxiliar.	
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo con lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños ordenan los juguetes en su lugar.</p>	Material didáctico del MINEDU y Aula.
ACTIVIDADES DE SALIDA	Nos preparamos para la salida. Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.	Rezo Canciones

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

N.º	INDICADORES	VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
		SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCION COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X					
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X					
4	GUERRERO JUAREZ OWEN	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X					
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X					
6	LOPEZ BOBBIC VICTORIA			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X					
7	MENA MADRID THIAGO		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X					
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X					
9	RAMIREZ DURAN SOFIA	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X					
10	RIVAS BERNABÉ MILAGROS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X					
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X					
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X					
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X					
14	SILVA ARELLANO LUNA	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X					
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X					
16	VERA BALAREZO BELEN	X						X				X				X				X				X				X				X				X				X					
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA		X					X				X				X				X				X				X				X				X				X					
18	LEONELLA MORAN			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X					

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“CONOCEMOS ALIMENTOS NUTRITIVOS Y PREPARAMOS RECETAS SALUDABLES”

I.-DATOS INFORMATIVOS

1.1.- INSTITUCION EDUCATIVA : INSTITUCION EDUCATIVA PARROQUIAL CUNA JARDIN “ANGEL DE LA GUARDA”

1.2.- AULA Y EDAD : CELESTE 5 AÑOS

1.3.- N° DE ESTUDIANTES : 18 NIÑOS Y NIÑAS

1.4 .- DIRECTORA : ROXANA BUSTAMANTE GARCÍA

1.5 .- DOCENTE : ALESSANDRA ANAIS CARRASCO GONZALES - ESTEFANIA LETICIA MONDRAGON
MARCELO

Duración aproximada : DEL 20 DE JUNIO AL 8 DE JULIO.





I.- PLANIFICACIÓN

1.1.-Situación significativa:

En el aula Celeste de 5 años de la IE. Parroquial “Cuna Jardín Ángel de la Guarda” se encuentra la necesidad de ejecutar esta experiencia de aprendizaje que como propósito es que los niños y niñas aprendan acerca de la importancia de una buena alimentación, que conozcan, valoren, los alimentos nutritivos y participen en su conservación, también los beneficios que tienen para su salud, a partir de experiencias cotidianas y de indagación científica que los retén y los permitan observar, comparar y establecer relaciones para resolver situaciones, buscar información en diversas fuentes (personas, textos escritos, etc.) y compartir con otros sus descubrimientos, para lograr el propósito señalado, estas semanas los niños y niñas realizarán diversas actividades, para ello se plantearán preguntas referidas a los alimentos ¿Qué son? ¿Por qué debemos comer verduras? ¿Cómo se conservan y preparan los alimentos que consumimos en mi familia?, ¿De dónde vienen los alimentos? Y se enfrentarán a los desafíos de explorar los alimentos que se consumen en sus hogares, plantear preguntas y obtener información de diferentes fuentes (Recetas, relatos de origen de los alimentos, historias entre otros) además desarrollarán sus nociones

matemáticas al agregar, contar, utilizar nociones de tiempo, etc. teniendo como aliados a los padres de familia donde se desarrollarán diversas actividades que ayuden que permitan preparar alimentos sanos, que tengan buenos hábitos, elaborando un mural donde diariamente expondrán sus productos y finalizando con un recetario de diversas loncheras saludables nutritivas para los niños y niñas.

ACTIVIDADES PROGRAMADAS:

CONOCEMOS ALIMENTOS NUTRITIVOS Y PREPARAMOS RECETAS SALUDABLES				
Lunes 20 de junio	Martes 21 de junio	Miércoles 22 de junio	Jueves 23 de junio	Viernes 24 de junio
Negociación del proyecto.	¿Por qué son importantes los alimentos?	¿Cuál es el origen de los alimentos? 	¿Qué alimentos me hacen bien?	Agrupamos los alimentos que cultiva el campesino. 
Lunes 27 de Junio	Martes 28 de junio	Miércoles 29 de Junio	Jueves 30 de Junio	Viernes 01 de Julio
Aprendamos buenos hábitos alimenticios.	Me cepillo mis dientes para no enfermarme. 	feriado	Creamos adivinanzas de los alimentos.	Realizamos experimento con los alimentos.
Lunes 04 de julio	Martes 05 de julio	Miércoles 06 de julio	Jueves 07 de julio	Viernes 08 de julio
“Comiendo frutas y verduras” 	¿Qué debe tener mi lonchera?	Elaboramos recetas saludables para nuestra lonchera.	Evaluación del Proyecto. Preparamos un delicioso jugo de frutas mezclando sabores.	Día del Maestro.

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PERSONAL SOCIAL	CONSTRUYE SU IDENTIDAD “CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<p>Se valora a sí mismo</p> <p>• Interactúa con todas las personas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar • Realiza actividades cotidianas con sus compañeros, y se interesa por compartir las costumbres de su familia y conocer los lugares de donde proceden. Muestra interés por conocer las costumbres de las familias de sus compañeros. Realiza preguntas para obtener más información. 	<p>Cuaderno de campo.</p> <p>EVIDENCIAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Respuestas de los niños a las interrogantes planteadas. . Trabajos de los niños: dibujos, producciones artísticas, etc. . Participación de los niños: Haciendo preguntas planteando actividades asumiendo responsabilidades.
COMUNICACION	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<p>Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</p> <p>Utiliza recursos no verbales y para verbales de</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.</p> <p>Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Creación de adivinanzas. . Recetarios de alimentos saludables.

	<p>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</p>	<p>forma estratégica</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p> <p>Aplica procesos creativos</p> <p>Evalúa y Socializa sus procesos y proyectos</p>	<p>volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). • Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	
--	--	--	---	--


MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. • Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en un plato y las mezclas con una cuchara”. 	. Clasificación de alimentos.
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones,	

		<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente 	<p>muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. • Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.). 	
--	--	--	---	--

<p>CIENCIA Y AMBIENTE</p>	<p>INDAGA MEDIANTE MÉTODOS CIENTÍFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Problematiza situaciones para hacer indagación Genera y registra datos o información Evalúa y comunica el proceso y resultado de su 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre los objetos, seres vivos, hechos o fenómenos que acontecen en su ambiente; da a conocer lo que sabe y las ideas que tiene acerca de ellos. Plantea posibles explicaciones y/o alternativas de solución frente a una pregunta o situación problemática. Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos de la naturaleza, y establece relaciones entre ellos a través de la observación, experimentación y otras fuentes proporcionadas (libros, noticias, videos, imágenes, entrevistas). Describe sus características, necesidades, funciones, relaciones o cambios en su apariencia física. Registra la información de diferentes formas (con fotos, dibujos, modelado o de acuerdo con su nivel de escritura). • Comunica de manera verbal, a través de dibujos, fotos, modelado o según su nivel de 	<p>. Experimento de los alimentos.</p>
---------------------------	---	---	---	--

		indagación	escritura las acciones que realizó para obtener información. Comparte sus resultados y lo que aprendió.	
--	--	------------	---	--

ENFOQUE TRANSVERSALES:

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES PARA DESARROLLAR
<p>ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</p> 	<p>Equidad y justicia</p>	<p>Disposición a reconocer a que ante situaciones de inicio diferentes, se requieren compensaciones a aquellos con mayores dificultades</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : “Negociación”

FECHA : 20 de junio

PROPÓSITO : Expresan sus ideas, intereses utilizando palabras de uso frecuente para el desarrollo del proyecto.

I. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	“SE COMUNICA PRALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	<ul style="list-style-type: none"> • REGISTRO DE EVIDENCIA

II. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. - Se registra la asistencia 	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario 	Canciones Pandereta
INICIO	Después de la bienvenida a los niños y niñas la docente motiva la clase Con la siguiente canción: “Canción de los alimentos”- Alicia Macurri . Entramos en diálogo con los niños: ¿Les gusto la canción?, ¿De qué se Trató ?, ¿Qué nos dice la canción?, ¿Qué más tienen los alimentos?, Pido	Canción. Loncheras de los niños.

	<p>cuatro niños voluntarios para que nos muestren hoy que han traído de lonchera: Todos los niños nos ponemos alrededor de la mesa y observamos que hay en estas cuatro loncheras, quizá harán algunas Comparaciones y los niños mencionan que observan. Regresan las loncheras cerradas a su lugar y seguimos con nuestra asamblea, Chicos les pregunto entonces ¿Qué les gustaría trabajar en estos días? ¿Qué quisieran aprender?, ¿Qué podremos averiguar para poder Compartir con los compañeros? Muy bien sobre los alimentos Luego la maestra menciona el propósito del día:</p> <p>Expresan sus ideas, intereses utilizando palabras de uso frecuente para el desarrollo del Proyecto.</p>										
DESARROLLO	<p>La profesora les pregunta a los niños y niñas ¿Qué actividades podemos realizar para conocer acerca de los alimentos saludables? Luego les comenta que van a realizar el cuadro de la negociación, el cual consiste en 3 preguntas: ¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitaremos? Al finalizar la profesora les indica a sus estudiantes que dibujaran a los alimentos que quieren conocer más de ellos.</p>	Papelotes, plumones Pizarra.									
	<table border="1"> <tr> <td>¿Qué haremos?</td> <td>¿Cómo lo haremos?</td> <td>¿Qué necesitaremos?</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?	-			-			
	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?								
-											
-											
CIERRE	<p>Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?</p>	Cuaderno de Campo									
RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.</p>	Útiles de aseo, tacho de basura.									
JUEGO LIBRE EN LOS	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde</p>	Material didáctico del MINEDU y Aula.									

SECTORES	<p>van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños y niñas ordenan los juguetes en su lugar.</p>	
ACTIVIDADES DE SALIDA	<p>Nos preparamos para la salida.</p> <p>Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo</p> <p>Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCION COMUNICATIVA																			
		Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X		x						X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN			x				x		X				X						X				X				X				X				X				X				X	
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	GUERRERO JUAREZ OWEN			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS			x				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	MENA MADRID THIAGO			X				x		X						X				X				X				X				X				X				X				X	
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	RAMIREZ DURAND SOFIA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	RIVAS BERNABE MILAGROS			X				x		X						X				X				X				X				X				X				X				X	
11	SERNAQUE OROZCO JOSÉ NICOLAS			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	SILVA ARELLANO LUNA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	VERA BALAREZO BELEN			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	LEONELLA MORAN		x					x		x				x				x				x				x				x				x				x				x			

LEYENDA

Inicio	1	Proceso	2	Logro esperado	3	Logro destacado	4
--------	---	---------	---	----------------	---	-----------------	---

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental () / Grupo Control (X)

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales - Estefanía Leticia Mondragon Marcelo

		VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																											
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA																			
	CRITERIOS	Recuerda vivencias y aspectos de la vida familiar		Reconoce eventos y hechos significativos que vive diariamente		Comenta lo que sabe o conoce.		Responde a preguntas que se le formulan en el proceso		Describe los elementos graficados en las láminas		Explica con sus propias palabras lo que ha realizado de su trabajo		Busca o encuentra soluciones que se le presentan		Colabora y ayuda a resolver las dudas de sus compañeros		Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes		Atiende selectivamente y formula preguntas.		Hace comentarios con sus propias palabras		Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos		Se comunica asertivamente trabajando en equipo o de manera individual.																			
	ESTUDIANTES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	AYALA IPANAQUE SANTIAGO MANUEL			X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
2	ARROO ZULOETA JULIO ALEJANDRO		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
3	CABRERA TIMANA AXEL LEONARDO	X					X			X				X				X				X				X				X				X				X				X			
4	CUEVA REVOLLEDO THIAGO ALESSANDRO	X					X			X				X				X				X				X				X				X				X				X			
5	DE LA CRUZ MERINO AUMER NATHANIEL		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
6	CHAVEZ FERRER NICOL SOFIA		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
7	CHINGA PRADO TAMMY SOPHIA		X			X					X			X				X				X				X				X				X				X				X			
8	CHUMI MERINO MATEO JESUS	X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
9	GIL ZELADA JORDAN GAEL		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
10	GONZALES MORALES KIMBERLY VALENTINA		X			X					X			X				X				X				X				X				X				X				X			
11	HERNANDES CHUQUICONDOR		X				X			X				X				X				X				X				X				X				X				X			
12	IBAÑEZ PEREZ KIARELLA RIHANA		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
13	LAVALLE ARROYO JARUMI HATSU		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
14	MACALUPU NAVARRO BRISSE ADAIRA		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
15	NUÑEZ NECIOSUP DOMINIC DYLAN		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
16	PAICO PRIETO NAOMY VALENTINA		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
17	PATIÑO GUERRERO AITANA	X					X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		
18	PINTADO VEGA BRIANNA THAIS		X				X				X				X				X				X				X				X				X				X				X		

LEYENDA

Inicio 1 Proceso 2 Logro esperado 3 Logro destacado 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE : ¿Cuál es el origen de los alimentos?

FECHA : 22 de junio


PROPÓSITO : Que los niños y niñas conozcan de dónde vienen los alimentos y los clasifiquen según su origen.

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ARE A	COMPETEN CIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	• REGISTRO DE EVIDENCIA

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIA	MEDIOS Y MATERIALES
RUTINAS DE RECIBIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la bienvenida y acoge con cariño a los niños y niñas. - Se registra la asistencia 	Lista de Asistencia
RUTINA DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos las actividades de rezo y canto. - Calendario 	Canciones Pandereta
INICIO	La maestra motiva a los estudiantes con la canción: “ Twist del alimento ” después de haber escuchado la canción la docente entra en diálogo con los estudiantes; ¿De qué trató la canción?, ¿Les gustó?, ¿Qué nos decía la canción?, ¿Ustedes saben de dónde vienen los alimentos? ¿Les gustaría conocer el origen de los alimentos?... Me acompañan a cantar la canción: Soy una vaca lechera, muy bien les he dado una pista. ¿Ahora ya saben de dónde	Imágenes

	<p>vienen algunos de los alimentos...?</p>  <p>Luego la maestra menciona el propósito del día: Que los niños y niñas conozcan de dónde vienen los alimentos y los clasifiquen según su origen.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>La docente les comenta a sus estudiantes que realizaran un juego para saber que alimentos son de Origen Animal, Origen Vegetal y Origen Mineral lo realizaran en grupo el cual en cada grupo hay una caja que contiene imágenes de alimentos los estudiantes tienen que pasarse el balón de adelante para atrás y el último tendrá que correr adelante y entregarle el balón a su compañero y coger una imagen que está dentro de la caja luego lo colocaran según su clasificación.</p> <p>Al culminar el juego la docente invita a que sus estudiantes se coloquen en asamblea y les dice bien chicos después de haber podido conocer el origen de los alimentos la docente les pregunta: ¿Qué hemos realizado? ¿Por qué estos alimentos son de origen animal?, ¿Por qué estos alimentos son de origen mineral? y ¿Por qué estos alimentos son de origen vegetal? Escucha atentamente las respuestas de sus niños. Al terminar la docente les comenta que realizaran un dibujo de los alimentos que hemos visto y lo clasificaran agrupando y colorean sus dibujos. Después de haber realizado su actividad conversamos, ¿Qué tal les pareció?, ¿Fue fácil o difícil hacerlo?, ¿Qué es lo que más te ha gustado?, Ahora vamos a exponer.</p>	<p>Hojas Cartuchera</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Dialogamos ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿te ha gustado la actividad que hemos realizado el día de hoy? ¿Qué fue lo que realizaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué aprendiste?</p>	<p>Cuaderno de Campo</p>

RUTINAS, ASEO, REFRIGERIO Y RECREO	<p>Se lavan las manos con agua y jabón, agradecen a Dios por los alimentos y luego los ingieren, practicando los hábitos alimenticios, salen al patio a jugar libremente con observación de la docente y la auxiliar.</p>	<p>Útiles de aseo, tacho de basura.</p>
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación (Asamblea): La profesora dialoga con los niños sobre tres aspectos: 1.-El tiempo y el espacio donde van a jugar.2.-Se establecen o se recuerdan las normas de convivencia durante la hora del juego 3.- Los niños expresan en qué sector desean jugar.</p> <p>Organización: Los niños libremente se ubican en el sector de su preferencia, deciden ¿A que jugar?, ¿Con quién jugar? ¿Cómo jugar?, ¿Qué juguetes van a usar?, ¿Cómo lo van a usar?</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado, negociando entre ellos respecto a los juguetes que van a usar y los roles que van a representar. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego.</p> <p>Socialización: Comunica lo que realizaron en el sector elegido</p> <p>Representación: Los niños en forma individual o grupal representan mediante el dibujo, pintura o modelado lo que jugaron</p> <p>Orden: Luego de Socializar y de observar los proyectos realizados, los niños y niñas ordenan los juguetes en su lugar.</p>	<p>Material didáctico del MINEDU y Aula.</p>
ACTIVIDADES DE SALIDA	<p>Nos preparamos para la salida. Agradecemos a Dios con una oración y un canto, se ordenan y recogen sus loncheras y se despiden.</p>	<p>Rezo Canciones</p>

LISTA DE COTEJO.

TITULO: Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños(as) de 5 años en I.E. veintiséis de octubre – 2025

LDATOS INFORMATIVOS:

1.1. Tipo de Grupo: Experimental (X) / Grupo Control ()

1.2. Observadora: Alessandra Anais Carrasco Gonzales – Estefania Leticia Mondragon Marcelo

VARIABLE DEPENDIENTE: El Aprendizaje Significativo																																									
Nº	INDICADORES	SABERES DE CONTEXTO				INFORMACIÓN DISPONIBLE				CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO				RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN								INTERACCIÓN COMUNICATIVA															
		CRITERIOS				Comenta lo que sabe o conoce.				Describe los elementos graficados en las láminas				Busca o encuentra soluciones que se le presentan				Hace preguntas en el proceso y comunica sus inquietudes				Atiende selectivamente y formula preguntas.					Hace comentario s con sus propias palabras				Dialoga lo que entiende de los objetos observados o hechos ocurridos										
ESTUDIANTES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	CAMAÑO TORRES ALISSON			X	x				X			X				X				X				X				X				X				X				X	
2	CARRILLO FLORES DYLAN			x				X				X				X				X				X				X				X				X				X	
3	CHUMO FABIAN ALESSANDRO			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
4	GUERRERO JUAREZ OWEN			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
5	JUAREZ BERECHÉ LUCAS			x				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
6	LOPEZ BOBBIO VICTORIA		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X	
7	MENA MADRID THIAGO			X				x	X			X				X				X				X				X				X				X				X	
8	MURGUIA PERALTA ABDIEL		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X	
9	RAMIREZ DURAND SOFIA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
10	RIVAS BERNABE MILAGROS			X				x	X			X				X				X				X				X				X				X				X	
11	SERNAQUE OROZCO JOSE NICOLAS			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
12	SERNAQUE VALDIVIEZO GUSTAVO			X				x				X	X			X				X				X				X				X				X				X	
13	SEVEBON LACHIRA JAIRO		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X	
14	SILVA ARELLANO LUNA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
15	VIGNOLO SIESQUEN ALESSIA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
16	VERA BALAREZO BELEN			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
17	ZAPATA LLAPAPASCA VALENTINA			X				x				X				X				X				X				X				X				X				X	
18	LEONELLA MORAN		X					x				X				X				X				X				X				X				X				X	

LEYENDA

Inicio	1	Proceso	2	Logro esperado	3	Logro destacado	4
---------------	----------	----------------	----------	-----------------------	----------	------------------------	----------

Conclusión:

El aprendizaje significativo ayude a los previos conocimientos que tiene el niño más los conocimientos nuevos; dados por la docente se relacionen ambos conocimientos para formar el nuevo aprendizaje, es decir el aprendizaje significativo, en que ayuda al niño a que construya sus propios esquemas de saberes o conocimientos para incentivar un buen aprendizaje, en el que puedan desarrollar sus competencias y capacidades intelectuales, cognitivas, etc. El uso de juegos educativos para el aprendizaje significativo debe ser una actividad que los niños de etapa inicial se sientan motivados a realizar, para potenciar su capacidad cognitiva y afectiva hacia el estudio

FOTO**APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE
INVESTIGACION EXPERIMENTA**



Resolución Directoral N° 0149-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 14 de agosto de 2025

Visto el **Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha **21/07/2025**, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de desarrollo del Trabajo de investigación para obtención del Título de Licenciatura en el Programa de Estudios de **Educación Inicial**.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 55°, literal a) que a la letra dice: *"Al inicio del VIII ciclo, a propuesta del investigador o equipo investigador, la JUI designa al docente para el acompañante a la elaboración del proyecto de investigación y de la tesis. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General"*;

Que, por las disposiciones del artículo 74° - inciso g) que a la letra dice: *Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado*. La Unidad de Investigación presenta el **Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha **21/07/2025**, para la aprobación respectiva;

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 74° - h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: **La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses**;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de tesis de los trabajos de investigación;

Que, según **Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha **21/07/2025**, la Jefa de Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado su plan para desarrollo del trabajo de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 53° inciso b), artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación designa al docente asesor, miembros de jurado y la aprobación de la denominación del trabajo de investigación, según como se detalla en el anexo adjunto;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU, Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016-2025 y Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP "PIURA" de fecha 31/01/2023;





Resolución Directoral N° 0149-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 14 de agosto de 2025

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR EL PLAN PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA en el Programa de Estudios de *Educación Inicial*, consignado en el Informe N° 064-2025-JUI-EESPP "PIURA" de fecha 21/07/2025.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis según como se indica en el **Anexo adjunto**.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;

Dr.MLSR/DG.EESPPP.
fsa.



Dr. Mano Luciano Sandoval Rosas
DIRECTOR GENERAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

ANEXO

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA - APROBADO CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 0149-2025-DG-EESPP "PIURA" (14/08/2025)

NUMERA L	N° EXPEDIENT E	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
1	1624 4/06/2025	GUERRERO ARECHAGA Leyla Pierina	EDUCACIÓN INICIAL FID	JUEGOS DE REASEGURACIÓN PROFUNDA Y SU EFECTO EN LAS EMOCIONES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, PIURA 2025. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Tipo aplicada Enfoque Cuantitativo	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera Mg. Angela Martina Bruno Seminario
2	1616 2/06/2025	JARAMILLO AMBULAY Yuleisy Estefani	EDUCACIÓN INICIAL FID	EFECTO DE LOS JUEGOS DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL 2025. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Tipo aplicada Enfoque Cuantitativo	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Flor María Talledo Coveñas Mg. David Peña Arica Mg. Angela Martina Bruno Seminario
3	1064 4/04/2025	CARRASCO GONZALES Alessandra Anais MONDRAGON MARCELO Estefanía Leticia	EDUCACIÓN INICIAL FID	ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, PIURA 2025. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	Tipo aplicada Enfoque Cuantitativo	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Mariela Alicia Cortez Espinoza Mg. Cecilia Collantes Cupen Mg. María Sara Antón y Pérez Mg. Angela Martina Bruno Seminario

Veintiséis de Octubre. 14 de agosto de 2025


 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
 Dirección General
 "Piura"
 Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr. MLSR/DG.EESPPP
 fsa.

Tesis

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	hdl.handle.net Internet	457 words — 2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Internet	336 words — 2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Internet	189 words — 1%
4	repositorio.unheval.edu.pe Internet	167 words — 1%
5	repositorio.unc.edu.pe Internet	166 words — 1%
6	repositorio.uancv.edu.pe Internet	99 words — 1%
7	www.informatica.upla.edu.pe Internet	87 words — < 1%
8	www.slideshare.net Internet	80 words — < 1%
9	repositorio.uta.edu.ec Internet	77 words — < 1%
10	repositorio.upla.edu.pe Internet	64 words — < 1%

11	repositorio.eesppjsco.edu.pe Internet	56 words — < 1%
12	www.takey.com Internet	55 words — < 1%
13	repositorio.ujcm.edu.pe Internet	53 words — < 1%
14	repositorio.uch.edu.pe Internet	43 words — < 1%
15	www.saum.uvigo.es Internet	40 words — < 1%
16	doczz.es Internet	38 words — < 1%
17	repositorio.unapiquitos.edu.pe Internet	38 words — < 1%
18	wiki2.org Internet	35 words — < 1%
19	repositorio.udh.edu.pe Internet	34 words — < 1%
20	repositorio.une.edu.pe Internet	28 words — < 1%
21	repositorio.unjfsc.edu.pe Internet	28 words — < 1%
22	repositorio.unamba.edu.pe Internet	26 words — < 1%
23	www.coursehero.com Internet	26 words — < 1%

24	Marta Arias Otero, Jorge Carlos Lafuente Fernández. "Análisis del trabajo de contenidos matemáticos desde el área de Educación Física en Educación Primaria (Analysis of the work of mathematical contents from the area of Physical Education in Primary Education)", Retos, 2022 Crossref	24 words — < 1%
25	redined.educacion.gob.es Internet	24 words — < 1%
26	cybertesis.unmsm.edu.pe Internet	23 words — < 1%
27	repositorio.ug.edu.ec Internet	23 words — < 1%
28	riujap.ujap.edu.ve Internet	23 words — < 1%
29	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Internet	22 words — < 1%
30	www.educarenigualdad.org Internet	22 words — < 1%
31	libros.utb.edu.ec Internet	21 words — < 1%
32	repositorio.unicauca.edu.co Internet	21 words — < 1%
33	1library.co Internet	20 words — < 1%
34	repositorio.unap.edu.pe Internet	20 words — < 1%

35	sloap.org Internet	20 words — < 1%
36	repositorio.uap.edu.pe Internet	19 words — < 1%
37	repositorio.upse.edu.ec Internet	19 words — < 1%
38	digibug.ugr.es Internet	16 words — < 1%
39	repositorio.uss.edu.pe Internet	16 words — < 1%
40	www.researchgate.net Internet	16 words — < 1%
41	dominiodelasciencias.com Internet	15 words — < 1%
42	repositorio.ucm.edu.co Internet	15 words — < 1%
43	repositorio.ual.es:8080 Internet	14 words — < 1%
44	repositorio.uiix.edu.mx Internet	14 words — < 1%
45	www.grafiati.com Internet	14 words — < 1%
46	Jefferson Ramiro Frías Moyón, Edwin Gonzalo Barrera Ponce, Maira Lisset Cárdenas Reinozo, Jhoseline Gabriela Frías Moyón. "Robótica como herramienta inclusiva de aprendizaje matemático rural", Runas. Journal of Education and Culture, 2025	13 words — < 1%

- | | | |
|----|---|-----------------|
| 47 | lookformedical.com
Internet | 13 words — < 1% |
| 48 | rdi.uncoma.edu.ar
Internet | 13 words — < 1% |
| 49 | repositorio.unsch.edu.pe
Internet | 13 words — < 1% |
| 50 | Grace Judith Vesga-Bravo, Zaida Mabel Angel Cuervo. "Atitudes em relação à matemática de estudantes de Engenharia, Ciências Econômicas e Medicina", Páginas de Educación, 2025
Crossref | 12 words — < 1% |
| 51 | docplayer.com.br
Internet | 12 words — < 1% |
| 52 | issuu.com
Internet | 12 words — < 1% |
| 53 | repositorio.ulvr.edu.ec
Internet | 12 words — < 1% |
| 54 | repositorio.unjbg.edu.pe
Internet | 12 words — < 1% |
| 55 | www.cch-sur.unam.mx
Internet | 12 words — < 1% |
| 56 | Alba, Guadalupe, María Fernández-Cabezas, Fernando Justicia, and M. Carmen Pichardo. "The longitudinal effect of the Aprender a Convivir (learning to live together) programme in childhood: the development of social competence / Efecto longitudinal del programa Aprender a Convivir en la infancia: desarrollo de la competencia social", Cultura y Educación, 2015. | 11 words — < 1% |

- | | | |
|----|--|-----------------|
| 57 | latinjournal.org
Internet | 11 words — < 1% |
| 58 | repositorio.autonoma.edu.pe
Internet | 11 words — < 1% |
| 59 | repositorio.unamad.edu.pe
Internet | 11 words — < 1% |
| 60 | repositorio.unh.edu.pe
Internet | 11 words — < 1% |
| 61 | repositorio.utea.edu.pe
Internet | 11 words — < 1% |
| 62 | worldwidescience.org
Internet | 11 words — < 1% |
| 63 | www.archbronconeumol.org
Internet | 11 words — < 1% |
| 64 | Débora Imhoff, Silvina Brussino. "Effect of political socialization on children: quasi-experimental study with Argentinian children / Efecto de la socialización política en población infantil: estudio cuasi-experimental con niños/as argentinos/as", <i>Infancia y Aprendizaje</i> , 2019
Crossref | 10 words — < 1% |
| 65 | Izabela Zych, Rosario Ortega-Ruiz, Sonia Sibaja. "Children's play and affective development: affect, school adjustment and learning in preschoolers / El juego infantil y el desarrollo afectivo: afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar", <i>Infancia y Aprendizaje</i> , 2016
Crossref | 10 words — < 1% |

66	Yingzhi Wang, Olga Matvieieva, Qing-Wen Zheng. " Effectiveness of the Orff and Kodaly methods for the development of musical ability in preschool children compared to a standard curriculum () ", Culture and Education, 2022 Crossref	10 words — < 1%
67	patents.google.com Internet	10 words — < 1%
68	redtransdi.com Internet	10 words — < 1%
69	repositorio.undac.edu.pe Internet	10 words — < 1%
70	tesis.pucp.edu.pe Internet	10 words — < 1%
71	www.162-241-125-80.cprapid.com Internet	10 words — < 1%
72	www.colombiaaprende.edu.co Internet	10 words — < 1%
73	www.crefal.edu.mx Internet	10 words — < 1%
74	www.miprimerainfancia.com Internet	10 words — < 1%
75	www.unicef.org Internet	10 words — < 1%