



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los
estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Palacios Castañeda, Alexandra Roxana (Orcid.org/0000-0002-3184-675X)

ASESORES:

Mg. Merino Flores, Irene (Orcid.org/0000-0003-3026-5766)

Mg. Vélez Sancarranco, Miguel Alberto (Orcid.org/0000-0001-9564-6936)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos
sus niveles

PIURA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mi Dios, padres, hijos y esposo

AGRADECIMIENTO

A mis maestros quienes me ayudaron
en el avance de este aprendizaje y logro

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUAYAQUIL, 2023", cuyo autor es PALACIOS CASTAÑEDA ALEXANDRA ROXANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 11 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 11-08- 2023 15:59:37
VELEZ SANCARRANCO MIGUEL ALBERTO DNI: 09862773 ORCID: 0000-0001-9564-6936	Firmado electrónicamente por: MVELEZS el 11-08- 2023 15:58:53

Código documento Trilce: TRI - 0647450

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, PALACIOS CASTAÑEDA ALEXANDRA ROXANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUAYAQUIL, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
ALEXANDRA ROXANA PALACIOS CASTAÑEDA CARNET EXT.: 0919550558 ORCID: 0000-0002-3184-875X	Firmado electrónicamente por: APALACIOSCA83 el 11-08-2023 22:55:13

Código documento Trilce: TRI - 0647451

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.2 Variables y operacionalización	13
3.3 Población, muestra y muestreo	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5 Procedimientos de recolección de datos	17
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	36
Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables	40
Anexo 2: Instrumentos de recolección de información	42
Anexo 3: Matriz de evaluación por juicio de expertos	47
Anexo 4: Modelo de consentimiento y/o asentimiento informado	95
Anexo 5: Resultado de similitud turnitin	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población de estudio</i>	15
Tabla 2 <i>Validez de experto cuestionario aprendizaje significativo.</i>	16
Tabla 3 <i>Prueba de Confiabledad.</i>	17
Tabla 4 <i>Descriptivo del aprendizaje significativo.</i>	19
Tabla 5 <i>Prueba de normalidad</i>	20
Tabla 6 <i>Resultados Aprendizaje Significativo (AS).</i>	21
Tabla 7 <i>Significancia del aprendizaje significativo</i>	21
Tabla 8 <i>Resultados de la dimensión conocimiento preexistente.</i>	22
Tabla 9 <i>Significancia conocimientos preexistentes.</i>	22
Tabla 10 <i>Resultados estructura cognitiva.</i>	23
Tabla 11 <i>Significancia de la estructura cognitiva.</i>	23
Tabla 12 <i>Resultados de la dimensión adaptación de información.</i>	24
Tabla 13 <i>Significancia adaptación de información.</i>	24
Tabla 14 <i>Resultados de la dimensión conocimiento disponible.</i>	25
Tabla 15 <i>Significancia conocimientos disponibles.</i>	25

RESUMEN

El objetivo del estudio fue determinar si la aplicación de actividades lúdicas influye en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa, Guayaquil 2023. El estudio fue aplicado, de diseño experimental de alcance preexperimental, de enfoque cuantitativo y de nivel explicativo. La muestra estuvo estructurada por 30 docentes de una Institución Educativa de Guayaquil. Los resultados demostraron que con una sig.= (.004) < 5%, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimiento preexistente de los estudiantes. Asimismo, con una sig.= (.004) < 5%, se determinó que el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimiento preexistente de los estudiantes. Se concluye que al haber alcanzado el valor de sig.= (.012) < 5%, se asume que el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimientos disponibles de los estudiantes.

Palabras clave: actividades lúdicas, aprendizaje significativo, conocimiento preexistente.

ABSTRACT

The objective of the study was to determine if the application of recreational activities influences the strengthening of significant learning in students of an Educational Institution, Guayaquil 2023. The study was applied, of an experimental design of pre-experimental scope, of a quantitative approach and of an explanatory level. The sample was structured by 13 teachers from an Educational Institution in Guayaquil. The results showed that with a sig.= (.004) < 5%, the program based on sessions of ludic activities has a significant influence on strengthening the pre-existing knowledge dimension of the students. Likewise, with a sig.= (.004) < 5%, it was determined that the program based on recreational activity sessions has a significant influence on strengthening the pre-existing knowledge dimension of the students. It is concluded that having reached the value of sig.= (.012) < 5%, it is assumed that the program based on recreational activity sessions has a significant influence on strengthening the dimension of knowledge available to students.

Keywords: recreational activities, significant learning, pre-existing knowledge.

I. INTRODUCCIÓN

Los sistemas educativos a través del tiempo se han enfrentado frente a los diversos cambios y retos durante su proceso educativo como resultado de las exigencias y realidades que se presentan en el siglo XXI. Uno de los retos es que la educación actual pueda exponerse bajo nuevos paradigmas en el que cada enseñanza brinde un significado representativo para que el estudiante pueda obtener un proceso activo en su aprendizaje (Roa, 2021).

Pero en la actualidad, los sistemas educativos no desarrollan las respectivas actividades para alcanzar el aprendizaje significativo que se necesita, desde un aspecto global, el Banco Mundial (2021), informa que en la actualidad se está viviendo una crisis del aprendizaje, en el que se indican que los estudiantes que incluso asisten a clases presentan falencias en los conocimientos elementales como el de lenguaje y matemática, lo que da como resultado jóvenes que presentan problemas en el uso de habilidades necesarias para desarrollarse en la vida, las estadísticas de la misma organización indican que la productividad del 56% de los estudiantes será menos de la mitad. Por otra parte, la organización PISA (2022) indican como países como Singapur, Finlandia y Polonia, lideran la lista de países, en el que los estudiantes presenten altos promedios de aprendizajes en las ciencias básicas, en cambio los países que no aplican el aprendizaje significativo como parte de su sistema educativo, se presentan como países que se encuentran debajo de la media.

En la región de Latinoamérica, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (2022), en un estudio realizado a 16 países, con respecto al desempeño de los aprendizajes, el 50%, o 1 de cada 2 estudiantes, alcanzan niveles altos en el rendimiento académico, poniendo en evidencia la necesidad de mejorar los aprendizajes que se realizan en la educación. También el Banco Interamericano de Desarrollo (2021), indica como el escenario causado por el Covid-19, generó una crisis de aprendizaje producto, por las desigualdades del sistema educativo, creando una brecha de un promedio de 1.2 millones de estudiantes latinoamericanos en el que su aprendizaje se vio obstaculizado por la deserción escolar.

En el Ecuador, de acuerdo a la Fondo de las Naciones Unidas (2022), se exhorta al país a recuperar los niveles óptimos de aprendizaje, porque las estadísticas describen que en la actualidad existe una pérdida de aprendizaje

con alrededor de 1.8 años de atraso en los estudiantes ubicándolo por debajo de los promedios aceptables en el sistema educativo, lo que significa que los alumnos presentan dificultades en la lectura y en las habilidades básicas matemáticas. Por otra parte, según el Instituto Nacional de Estadísticas (2023) indica que existe un promedio de 4 millones de estudiantes que demandan un mejor aprendizaje, por lo que el sistema educativo nacional tiene el reto de adaptar las respectivas mejoras para alcanzar el aprendizaje significativo.

Después de haber analizado los tres aspectos sobre la problemática la cual es la crisis del aprendizaje generada por el Covid-19, la pérdida del aprendizaje por el deficiente sistema actual en el país y la demanda de un mejor aprendizaje se puede indicar que el contexto general de las instituciones es la necesidad de mejorar los niveles de aprendizaje. Debido a ello, se puede indicar que el país, tiene el objetivo de mejorar los niveles de aprendizaje para que lo aprendido aporte valor en la vida de los estudiantes. Una de las razones del déficit de aprendizaje, se puede observar en la institución en estudio donde los profesores realizan prácticas de enseñanza tradicional y no aplican métodos lúdicos por la falta de capacitación, resistencia al cambio, generando que se afecte el proceso de transmisión de conocimientos. Por lo tanto, el problema sobre cómo se está dando el aprendizaje en el sistema educativo ecuatoriano es una realidad que se corrobora, dentro de la institución educativa en estudio, en el que se puede identificar como los estudiantes en el transcurso de los últimos años han disminuido sus rendimientos académicos, relacionados a las materias básicas de matemática y lenguaje. La brecha mencionada da lugar a que se generen vacíos que con el transcurso del tiempo se convertirá en un obstáculo para el acceso del estudiante a la universidad, trabajo y demás aspectos en la vida. Por esa razón, el estudio busca responder ¿Cuál es la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa en Guayaquil, 2023?

Desde el punto de vista teórico se justificará porque la variable dependiente e independiente se sustentarán en la teoría de Ausebel (1968) y de Claparède (1932) respectivamente. Desde la práctica porque se aplicará un programa que permitirá mejorar el aprendizaje significativo y porque servirá como evidencia para próximas investigaciones. Metodológicamente, porque se aplicarán dos cuestionarios debidamente validados. Y desde el ámbito social,

porque se beneficiarán los estudiantes de la I.E. seleccionada, e incluso los docentes, así como los investigadores interesados en el tema.

Por esa razón, el presente trabajo busca: Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa, Guayaquil 2023. Los objetivos específicos son: Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas influye en el fortalecimiento de la dimensión el conocimiento preexistente del aprendizaje significativo en los estudiantes. Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas influye en el fortalecimiento de la dimensión estructura cognitiva del aprendizaje significativo en los estudiantes. Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas influye en el fortalecimiento de la dimensión adaptación de la información del aprendizaje significativo en los estudiantes. Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas influye en el fortalecimiento de la dimensión conocimiento disponible del aprendizaje significativo en los estudiantes. Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas influye en el fortalecimiento de la dimensión conocimiento relacionado del aprendizaje significativo en los estudiantes.

La hipótesis general de investigación es: La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa en Guayaquil, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En el entorno internacional, destacó en Ecuador resaltó el estudio de Candela y Benavides (2020) donde indagaron los efectos de las actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Unidad Educativa Picoazá del cantón Portoviejo, Manabí, Ecuador. El artículo fue de tipo no experimental, con un enfoque cualitativo y aplicaron una encuesta a 98 estudiantes. El cual les permitió identificar que los estudiantes prefieren que las clases sean dinámicas y se desarrollen diversas actividades académicas empleando juegos (92%), un 73% señaló que a veces se realizan este tipo de actividades en clase, un 82% indicó que emplearlas les motiva para aprender nuevos temas y de interés, y un 96% afirmó que estas actividades si ayudan a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, concluyó que aplicar actividades lúdicas en el salón de clase trae efectos positivos en el mediano y largo plazo, ya que el aprendizaje significativo mejora.

En Colombia, Pomare y Steele (2018) propusieron y diseñaron estrategias fundamentadas en la didáctica lúdica que permita mediar, promover los procesos de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado del colegio Flowers Hill Bilingual School. Fue un estudio cuantitativo y cualitativo, encuestó a 28 estudiantes y a 39 docentes. Encontraron que el 81,58% de los docentes sostuvieron que es importante la implementación de la didáctica lúdica para mejorar el aprendizaje, solo un 60,53% la utiliza en clase, pero no es frecuente. El 71,43% de los estudiantes a menudo le es fácil seguir instrucciones, un 82,14% muestra interés por aprender algo nuevo, un 64.24% casi siempre comprende y analiza información de un texto, un 75% le gusta interactuar mostrando un comportamiento adecuado. Concluyó que las estrategias lúdicas promovieron el proceso de aprendizaje.

En Guayaquil, Guzman y Zambrano (2017) utilizaron el uso de un software multimedia con actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del 8vo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Jorge Icaza Coronel". El estudio se caracterizó por tener datos cuantificables y cualitativos, fue de tipo aplicada y exploratoria. La muestra la conformaron 86 individuos, los cuales incluyeron autoridades, docentes y estudiantes. Asimismo, aplicaron una guía de observación, de entrevista y documental, así como una encuesta. Encontró que, ante las deficiencias en el aprendizaje significativo, es

fundamental la aplicación de software multimedia de actividades lúdicas que permiten fortalecer el aprendizaje. Concluyó que el uso de las herramientas lúdicas mejora el aprendizaje significativo.

Desde el ámbito nacional se encontró que, en Lima, Tomala (2022), determinó la relación entre las actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una U.E de Playas, 2022. Metodológicamente, fue un estudio no experimental y correlacional; aplicó un cuestionario a 60 estudiantes. Encontró que el nivel fue alto tanto para las actividades lúdicas (63.3%) como para la inteligencia interpersonal (55%). Asimismo, evidenció que las dimensiones: recreativas, sociales y pedagógicas se relacionaron positivamente con la variable dependiente. Concluyó que existe una relación positiva y significativas entre las variables de estudio ($\rho=0.653$).

En Huancayo, Chipana (2022) analizó la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en estudiantes del centro de idiomas de una universidad de Huancayo 2021. Fue de enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental. Lo realizó con dos grupos: experimental y de control ambos con 30 estudiantes respectivamente. Encontró que las dimensiones del aprendizaje significativo como representaciones se redujeron los errores al pasar de un 44.17% a un 29.17%, similar situación fue con la dimensión conceptos, donde en un inicio tuvo un 29,15% y luego un 15,82% de respuestas erradas y para la dimensión proposiciones, pasó de un 36% a un 17,32%. Concluyó que las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje significativo.

En Comas-Lima, la autora Sifuentes (2019) estudio realizado con estudiantes de tercer grado de Comas, Institución Educativa N° 11 Fe y Alegra de México para identificar la conexión entre diversión y aprendizaje. Se administró un cuestionario a 108 estudiantes en este estudio no experimental, que utilizó un método cuantitativo y un nivel correlacional-descriptivo. Evidenció que las actividades lúdicas se ubican en un nivel regular (47.2%) y y el aprendizaje significativo en proceso (46.3%). Concluyó que ambas variables de estudio guardan relación entre sí, ya que fueron significativas ($p<0.05$) y positivas (0.512).

En Tarapoto, Silva (2017) diseñó y aplicó un plan de estrategias lúdicas para utilizarlas en el proceso enseñanza. Fue un estudio experimental y aplicó

una prueba escrita a 32 estudiantes. Entre los principales resultados encontró que los educandos presentaban serios problemas de aprendizaje en el área de matemática, razón por la cual permitió implementar las estrategias lúdicas. El autor concluyó que aplicar las diversas estrategias lúdicas ayudaron a mejorar el aprendizaje en los estudiantes y permitió dinamizar el proceso de enseñanza.

Con el propósito de conceptualizar y de conocer las bases teóricas sobre las que se sustentan las variables de investigación. Para la variable actividades lúdicas, Caballero (2021), considera al uso de estrategias que los docentes aplican para que los alumnos puedan entender los conocimientos que se reciben en cada clase, facilitando la comprensión de los contenidos, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y razonamientos elementales para la resolución de los problemas. Otro autor, Piedra (2018) lo describe, como las actividades que se implementan en el aula de clase para impulsar el desarrollo psicológico y social, además de brindar la posibilidad que se pueda aprender sobre los contenidos que se enseñan, buscando brindar significados de valor mediante el disfrute, creatividad y saber.

La teoría de la derivación propuesta por Édouard Claparède desarrollada en 1932, a través de indica que la lúdica parte del juego, el cual expone escenarios ficticios buscando la satisfacción del individuo permitiendo mediante la dinámica desarrollar una compensación afectiva, psicológica y social que requiere el individuo para aprender de mejor forma los contenidos (Gallardo, 2018). Por otra parte, la teoría del crecimiento propuesta por H. Carl, indica que las actividades lúdicas, se utilizan como la forma de aumentar las capacidades de los preparando, en dichas actividades, el estudiante puede descubrir y practicar las habilidades, conocimientos adoptados, dirigiéndolo hacia un enfoque con mayor madurez y efectivo (Tasilla, 2020).

La epistemología de las actividades lúdicas o juegos tradicionales se remonta al final del siglo XIX cuando los antropólogos folkloristas y psicólogos realizan sus aproximaciones al mundo académico, ya que pretendían explicar el comportamiento humano. sin embargo, existían muchas críticas. Años más tarde, en 1970 se lleva a cabo el resurgimiento, los cuales estaban inmersas en el deporte, las danzas y actividades de ocio; desde ese entonces, se han realizado diversos estudios para mantener y poner en práctica las diversas

actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje cognitivo de los estudiantes (Andreu, 2006).

La actividad lúdica está presente en la cotidianidad del ser humano, ya que permite que el hombre se relacione con el mundo (Barrios y Muñoz, 2017). Varias teorías mencionan que las actividades lúdicas son importantes en el ser humano, ya que ayudan el desarrollo cognitivo del mismo a Piaget, Huizinga y Vigotsky aportan con lo siguiente. Jean Piaget menciona que el juego es importante ya es un instrumento que ayuda a la formación del niño mediante la evolución del pensamiento, es una forma muy importante en la actividad constructiva del niño y que a su vez puede ser aplicada en su vida social.

Vygotsky menciona que el juego es importante según la edad, ya que puede aportar al desarrollo del conocimiento y a relacionarse con su entorno. El niño puede asumir roles como un buen líder, el trabajo en equipo, a ser solidarios donde va aprendiendo roles sociales como cooperar con el compañero de trabajo y a poner en práctica los acuerdos esenciales. Los autores anteriormente indicados manifiestan la importancia de lo lúdico en la vida del hombre desde su infancia hasta su vejez, resaltando que, al inicio de la etapa de la infancia, el desarrollo cognitivo, la interacción con el entorno, son importantes para el aprendizaje y son necesarios porque ayuda a mantener el buen compañerismo y la buena convivencia.

Las características que se resaltan en las actividades lúdicas son las siguientes: Ayudan al desenvolvimiento del estudiante, a que puedan desarrollar la autonomía, realizar actividades de forma diferente y motivada, a que los estudiantes no sientan temor de equivocarse al momento de interactuar con el docente ya que podrán aplicar el pensamiento crítico, las actividades lúdicas ayudan a que el estudiante tenga la capacidad de asumir roles, a ser organizados, a asumir roles, a poder desarrollar la autogestión, entre otros.

Respecto a las dimensiones pertenecientes a las actividades lúdicas se encuentra el uso de estrategias, comprensión de los contenidos, fomento en la creatividad, pensamiento crítico, resolución de los problemas. A continuación, se realizará las respectivas conceptualizaciones: Sobre el uso de estrategias de enseñanza, Vargas (2020) se refiere a todos los apoyos que plantea el profesor de manera planificada utilizando instrumentos para enseñar de forma significativa durante las etapas del inicio de las clases, durante y al cierre de

estas con el objeto de mejorar el proceso de profundización de la información. La información relacionada a la dimensión expone de forma clara los indicadores los cuales son: planificación de la enseñanza, uso de instrumentos, etapas en el proceso de clases.

Por ello, Ocampo (2019), para la comprensión de los contenidos, menciona que esta rompe los límites de la recepción de información, sino que se expone mediante la capacidad de avanzar más allá de lo que se ha aprendido, permitiendo a la persona pensar y utilizar dicho conocimiento de manera flexible y útil en el entorno en el que se encuentra, permitiéndole utilizarlo dentro de los contextos y ámbitos en que se decida utilizar brindando a la persona autonomía, creatividad y flexibilidad. Para evaluar la dimensión explicada se selecciona los siguientes indicadores: pensamiento flexible, uso práctico del conocimiento, autonomía en el individuo.

En lo que respecta al fomento en pensamiento creativo de acuerdo con López et al (2022), es la capacidad de las personas de proponer resultados únicos y este es de valor por el resultado que se elabora para el cumplimiento del objetivo, en el que la persona combina diversas ideas dando lugar a soluciones lógicas siendo estas originales, fluidas, flexibles y elaboradas. Los indicadores para conocer a detalle la dimensión son: proponer resultados únicos, combinación de ideas, elaboración de la solución.

En el pensamiento crítico Benavides y Ruíz (2022), es el proceso cognitivo que brinda la capacidad de realizar razonamientos mediante el uso de las reflexiones inductivas o deductivas basados en hipótesis que nacen de las realidades que se perciben y viven haciendo uso de procesos sistemáticos de indagación, contrastación y discusión. Los indicadores que se pueden encontrar en el concepto son: indagación de información, contrastación de información y reflexión de la información.

Para la resolución de problemas, Díaz y Díaz (2020) es un proceso en el que el individuo adopta nuevos conocimientos haciendo un rol de sujeto activo dentro de un escenario específico donde hace uso de herramientas y apoyos estratégicos para alcanzar la actividad aplicando los respectivos métodos, técnicas y procedimientos para solucionar un problema. Los aspectos que se pueden encontrar como indicadores son: rol de sujeto activo, apoyos estratégicos, solución eficaz del problema.

Con respecto a la variable aprendizaje significativo, Valverde et al (2022), se considera como la adaptación de conocimientos mediante el uso de diversas formas y procesos para que la información provista sea estable mediante la integración de la teoría en las prácticas y realidades del estudiante, la cual se realiza mediante la planificación y adaptación de los contenidos. Como indica Salcedo et al (2022), se considera que existe cuando la información que se provee al estudiante está relacionado con las experiencias prácticas del alumno, de esa forma los materiales, recursos, insumos y actividades se adaptan a la estructura cognoscitiva del alumno, construyendo así su conocimiento, ambos conocimientos se utilizan de forma armónica considerando los espacios y rutas de aprendizajes obtenidos en un proceso cíclico durante el desarrollo del individuo.

La teoría de David Ausubel 1968, indica que se da el aprendizaje cuando un nuevo contenido se asocia con un concepto preexistente e importante en la estructura cognitiva de la persona, lo que significa que las conceptualizaciones e ideas se pueden adaptar fácilmente en la proporción que otros conocimientos estén claros y disponibles dando lugar a que sean un hito relacionadas a las primeras (Matienzo, 2020). Un teórico contemporáneo Pimienta indica que dicho tipo de aprendizaje se sostiene a través de puentes cognitivos donde por un lado se encuentran el conocimiento existente de la persona y lo que este requiere aprender, por lo que dichos enlaces se identifican como organizadores o modelos de referencia para la información que se suministre ya sean ideas, conceptos y materiales (Bautista, 2021).

Epistemología del aprendizaje significativo se origina con los aportes realizados por Ausubel en 1963 al interesarse en conocer y explicar las condiciones del proceso de enseñanza en el aula sobre el aprendizaje, lo que ha conllevado a tener un impacto positivo en los docentes y estudiantes (Rodríguez, 2011). La importancia de esta variable se debe porque no solo toma en cuenta aspectos pedagógicos, sino que también psicológicos, aspectos que ocurren y se evalúan en el aula. Además, la vuelve más interesante porque en los últimos años no se ha limitado; es decir, se encuentra en constante evolución (Rodríguez, 2004). Entre las características, se encuentra que a través del aprendizaje el individuo puede comprender la información proporcionada, así como explicar los acontecimientos que estén sucediendo a su alrededor.

Además, fomenta la creatividad y el razonamiento lógico, convierte al estudiante en una persona crítica y constructiva (Moreira & Veit, 2019).

Las dimensiones que se recogieron del desarrollo conceptual son: concepto pre-existente, estructura cognitiva del individuo, adaptación de la información, conocimiento disponible, conocimientos relacionados. El conocimiento preexistente como lo menciona Franco (2022), se presenta cuando el alumno el cual es el dueño de sus conocimientos hace una relación de las nuevas ideas con los conceptos ya conocidos, donde desarrollan nuevos aprendizajes a partir de los conocimientos precedentes obtenidos teóricamente y en la práctica. Los componentes para utilizar como indicadores de estudio son: experiencia práctica, conocimiento teórico, nuevos aprendizajes. En cuanto a la estructura cognitiva del individuo como menciona Manrique (2020), es una serie de procedimientos de la mente que se interiorizan en la persona con el objeto de organizar la información, mediante la decodificación y codificación de la información, para luego resumirla, desarrollarla, sintetizarla y almacenarla que se aplica cuando se obtiene un conocimiento. Los componentes de la dimensión recabadas son: decodificación de la información, síntesis de información, interiorización de la información. Adaptación de la información, el autor Arias et al (2022) es el proceso cognitivo en el que el individuo, construye el conocimiento, en función de ello, reordena las experiencias y ejerce reflexiones críticas en función de los nuevos conocimientos aprendidos, el procedimiento descrito permite que los estudiantes piensen y alcancen un alto nivel cognoscitivo. Los indicadores identificados dentro de la dimensión son: reordenamiento de experiencias, reflexiones críticas, proceso del pensamiento.

Conocimiento disponible, como lo indican Pérez y Rivero (2020) se lo considera como la agrupación de datos que ya fueron procesados y estos son ordenados para su entendimiento los cuales son de acceso abierto mediante diversos procesos de almacenamiento, registro y proveen al estudiante nuevos conocimientos sobre un aspecto específico o de un determinado escenario. Los factores que son parte del concepto descrito y se utilizarán como indicadores son: datos de acceso abierto, uso de información almacenada, entendimiento de la información.

Conocimiento relacionado se utiliza como menciona Velásquez (2019), es la relación que se realiza mediante la operación lógica básica, que es parte de

las herramientas cognoscitiva que utiliza el cerebro buscando conocer como un tema u objeto especial, trabaja, sus características, para que exista una conexión entre la realidad y los conocimientos que se adquieren. Los indicadores relacionados al concepto revisado son: lógica del pensamiento, conexión con las realidades del individuo, conexión con los conocimientos adquiridos.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

El tipo de estudio fue aplicado debido a que se desarrollará un programa de actividades lúdicas como alternativa de solución para la mejora del aprendizaje significativo. Ramos et al. (2021) sostienen que este tipo de estudios, se realizan para estudiar un problema y darle solución a través de la aplicación de estrategias, modelos, etc. lo cual impactan en una parte de la población estudiada.

También se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, ya que los datos que se recopilarán de las actividades lúdicas y del aprendizaje significativo serán cuantificables, para ello será fundamental la aplicación de un cuestionario. Según Sánchez (2019) este enfoque busca realizar mediciones, mediante el uso de métodos estadísticos de esa forma se puede obtener descripciones y relaciones a través de cálculos de forma objetiva para conocer con exactitud.

El método que se utilizó fue el deductivo ya que se partió describiendo la problemática desde el entorno internacional hasta llegar a la local, que en este caso es una I.E. en Ecuador, asimismo porque se detallan las diversas teóricas, las cuales serán fundamentales para el desarrollo del plan sobre las actividades lúdicas.

3.1.2 Diseño de investigación

Se caracterizará por seguir un diseño experimental debido a que se manipulará la variable actividades lúdicas, el cual permitirá identificar la influencia en el aprendizaje significativo. Según Manterola et al, (2019), este diseño contrasta resultados de un grupo de personas antes y después de la participación en un programa. También fue de nivel pre-experimental, ya que existirá manipulación de las variables por parte del investigador a un único grupo, es decir, carece de un grupo control. En otras palabras, se aplicó un pre-test y post test. Para Manterola et al, (2019), este diseño contrasta resultados de un grupo de personas antes y después de la participación en un programa. El diagrama que se utilizará será el siguiente:

G O1 X O2

Dónde:

G: Grupo

O1: Pre – test

X: Programa de las actividades lúdicas

O2: Pos - test

Del mismo modo, el estudio fue longitudinal ya que se realizó en dos momentos de tiempo. Por otro lado, fue explicativa, dado que se explicaron las razones de la deficiencia en el aprendizaje significativo y se aplicarán un programa para ver su mejora. De acuerdo con Guevara et al. (2020), en estas investigaciones suceden los fenómenos y como se relacionan a través de la recolección de datos.

La investigación es explicativa, dado que suceden los fenómenos y como se relacionan a través de la recolección de datos (Guevara et al, 2020), esta investigación busca demostrar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora de los aprendizajes significativos en los alumnos.

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: Actividades lúdicas

Definición conceptual

Caballero (2021) considera al uso de estrategias que los docentes aplican para que los alumnos puedan entender los conocimientos que se reciben en cada clase, facilitando la comprensión de los contenidos, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y razonamientos elementales para la resolución de los problemas.

Definición operacional

Conjunto de estrategias aplicadas a los docentes a partir de un programa de actividades lúdicas que permitirán obtener resultados significativos favorables.

Las dimensiones que componen la variable de las actividades lúdicas son: estrategias de enseñanza, Comprensión de los contenidos, Fomento en la creatividad, Pensamiento crítico, Resolución de los problemas

Dimensiones e indicadores

Se aprecia en Anexos tabla N°1.

Sobre la variable dependiente: Aprendizaje significativo

Definición conceptual

Se da el aprendizaje cuando un nuevo contenido se asocia con un concepto preexistente e importante en la estructura cognitiva de la persona, lo que significa que las conceptualizaciones e ideas se pueden adaptar fácilmente en la proporción que otros conocimientos estén claros y disponibles dando lugar a que sean un hito relacionadas a las primeras (Matienzo, 2020).

Definición operacional

Las dimensiones que son parte del aprendizaje significativo son: conocimiento preexistente, estructura cognitiva del individuo, adaptación de la información, conocimiento disponible, conocimientos relacionados.

Indicadores

Se aprecia en Anexos tabla N°1.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

La población se relaciona con los individuos u objetos que son parte del estudio, estos son agrupados en función de especificaciones necesarias que los convierte en un grupo de interés para el investigador. En el caso del trabajo, la población se refiere a los docentes que laboran dentro de la Institución Educativa, el cual tiene un total de 30 profesores en las dos jornadas de trabajo.

Tabla 1
Población de estudio

Docentes	Número	Porcentaje
Primaria	13	43,33%
Secundaria	17	56,67%
Total	30	100,00%

Nota: Información del sistema docente

Los criterios de selección fueron: Docentes que laboren en condiciones de trabajadores con contrato temporales y permanentes, docentes que muestren predisposición para trabajar con el programa y docentes que pertenezcan al nivel secundario

3.3.2 Muestra

La muestra permite obtener una parte de la población total de estudio, creando un subconjunto de individuos, que sean una parte representativa de la información a obtener. Ese sentido la muestra estará representada por un total de 30 docentes del nivel primaria, dada la complejidad de este nivel y por los niveles de aprendizaje logrados en los estudiantes es necesario fortalecer las capacidades docentes en el uso de estrategias de actividades lúdicas.

3.3.3 Muestreo

Seguirá un muestreo no probabilístico por conveniencia el cual se basa en un método de selección de individuos, y donde el investigador es el que determina la muestra. En ese aspecto, dada la complejidad y la problemática que se vive en la I.E. seleccionada se trabajará con los docentes del nivel primario, siendo solo 30.

3.3.4. Unidad de análisis

La unidad de análisis serán los docentes del nivel primaria de una Institución Educativa de Guayaquil.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica

La técnica que se utilizó para recoger los datos es la encuesta el cual permite el desarrollo de un estudio que permita obtener una gran extensión de respuestas con un costo bajo ya que se pueden enviar masivamente a través de los medios digitales (Utzet & Martin, 2020). El cual se utilizará para aplicarlos en el estudio de campo.

El instrumento para aplicar fue un cuestionario (pre y postest) el cual esta formateado mediante el uso del diseño de preguntas de escala de likert, para determinar las respuestas de los encuestados a través de niveles de respuesta. Para la variable aprendizaje significativo, se realizó un cuestionario de 23 preguntas desglosadas sobre las dimensiones de conocimiento pre-existente, estructura cognitiva del individuo, adaptación de la información, conocimiento disponible, conocimientos relacionados. Mientras que la variable actividades lúdicas constó de 21 preguntas cerradas sobre las dimensiones estrategias de enseñanza, comprensión de los contenidos, fomento en la creatividad, pensamiento crítico y resolución de los problemas.

Para realizar la respectiva evaluación de los instrumentos de investigación es la validez, el cual, mediante el juicio de expertos, se realizó una revisión crítica si los ítems diseñados tienen una alta relación con el objetivo de investigación (López et al, 2019). Por esa razón, se escogerá a 4 expertos en el área para determinar si las cuestiones planteadas obtendrán respuestas sobre las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo.

Tabla 2

Validez de experto cuestionario aprendizaje significativo.

Apellidos y nombres del validador	Grado académico	Evaluación
Lucero Tenorio Jessica	Magister	Alta validez
Peñafiel Sarcos Eddna	Magister	Alta validez
Velarde Auxiliadora María	Magister	Alta validez

Reyes Wichay Alexandra	Magister	Alta validez
------------------------	----------	--------------

Nota: Ficha de validación de expertos

Para evaluar la confiabilidad de los resultados se procede a revisar la consistencia y precisión de la medida mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, el cual permite estimar la confianza de un instrumento al momento de obtener los datos en el estudio (Rodríguez & Reguant, 2020). Por ello, se aplicó una prueba piloto para evaluar la fiabilidad de los resultados a obtener.

Tabla 3

Prueba de Confiabilidad.

Cuestionario	Confiabilidad	Resultado cualitativo
Aprendizaje significativo	,980 (23ítems)	Altamente confiable

Nota: *Resultado de confiabilidad*

3.5 Procedimientos de recolección de datos

Dentro del proceso de estudio de campo, como primera acción se realizará las respectivas solicitudes y autorizaciones a las instituciones educativas para que todas las acciones sean respectivamente permitidas por los encargados. Por otra parte, se realizará una aprobación de pedido de consentimiento informado, para que los participantes acepten formalmente ser parte del estudio.

3.6 Método de análisis de datos

Los métodos de estudio que se aplicaran en la investigación es el descriptivo e inferencial. La estadística descriptiva, el cual, mediante el uso de tabulaciones, cálculos se pueden medir niveles para diagnosticar frecuencias de la exposición de la variable de estudio (Ruz et al, 2020). Por otra parte, la estadística inferencial, permite analizar los factores y sus relaciones, permitiendo inferir y predecir comportamientos para determinar las relaciones de las variables y sus dimensiones (Veiga et al, 2020). Además, permite llegar a conclusiones sobre las hipótesis de estudio y determinar conclusiones.

3.7 Aspectos éticos

La ética en el método científico que se aplicará en el trabajo tiene por objeto el cuidar la información que se maneje en el proceso de campo, el cual deberá ser utilizada con fines académicos, y con las respectivas autorizaciones (Inguillay et al, 2020). Por otra, parte se realizará un proceso de cuidado de los datos personales de los encuestados, para que las respuestas obtenidas no afecten o perjudiquen a los sujetos de estudio. También, se realizará un resguardo de la información en dispositivos de almacenamiento al que solo accederá el investigador para que la institución de estudio no exponga información vulnerable.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 4

Descriptivo del aprendizaje significativo.

Variable	Prueba	Alto		Medio		Bajo		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Aprendizaje significativo	Pre/test	0	0%	6	20%	24	80%	30	100%
	Pos/test	28	92.5%	2	7.5%	0	0%	30	100%

Nota: Pre y Postest aprendizaje significativo

Descriptivamente se ha encontrado que el aprendizaje significativo desde la percepción de los docentes se encuentra en un nivel bajo con el (80%). Después de implementar con los docentes el programa de actividades lúdicas, se evidencia que el % se desplaza en 12.5%, en este sentido, el postest ubica al aprendizaje significativo en un 92.5%. Concluyendo que la aplicación del programa ha sido efectivo para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los docentes.

Tabla 5*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Variable aprendizaje significativo	,912	17	,014
Conocimiento preexistente	,700	17	,010
Estructura cognitiva del individuo	,800	17	,021
Adaptación de la información	,756	17	,031
Conocimiento disponible	,790	17	,027
Conocimientos relacionados	,834	17	,010

La variable y dimensiones analizadas obtuvieron valores debajo al 0,05, demostrándose de esta manera que no tienen una distribución normal. Es decir, la prueba de Shapiro Wilk utilizada, ha determinado el uso de la prueba de Rangos de Wilcoxon.

Hipótesis general

Ha: La aplicación de actividades lúdicas influye significativamente en la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes de una Institución Educativa en Guayaquil, 2023.

Tabla 6
Resultados Aprendizaje Significativo (AS).

		Rangos		
		N°	\bar{X}	Σ
AS/postest – AS/pretest	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	13 ^b	5,92	58,00
	Empates	0 ^c		
	Total	13		

a. AS/postest < AS/pretest

b. AS/postest > AS/pretest

c. AS/postest = AS/pretest

Tabla 7
Significancia del aprendizaje significativo

Estadísticos de prueba ^a	
	AS/postest – AS/pretest
Z	-2,098 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,005

a. Wilcoxon

b. Basada en rangos negativos.

Se obtuvo un sig.= (,005) que se encuentra por debajo del 5%, Rechazándose H0 y aceptando Ha, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes.

Hipótesis específica 1

Ha: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el fortalecimiento de la dimensión el conocimiento preexistente del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Tabla 8

Resultados de la dimensión conocimiento preexistente.

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
Pretest-Con./preexistente	– Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Posttest-Con./preexistente	Rangos positivos	12 ^b	5,07	48,23
	Empates	1 ^c		
Total		13		

a. Posttest-Con./preexistente < Pretest-Con./preexistente

b. Posttest-Con./preexistente > Pretest-Con./preexistente

c. Posttest-Con./preexistente = Pretest-Con./preexistente

Tabla 9

Significancia conocimientos preexistentes.

Estadísticos de prueba^a

	Posttest-Con./preexistente - Pretest-Con./preexistente
Z	-2,789
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Wilcoxon

b. Basada en rangos negativos.

Se obtuvo un sig.= (.004) que se encuentra por debajo del 5%, Rechazándose H0 y aceptando Ha, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimiento preexistente de los estudiantes.

Hipótesis específica 2

Ha: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión estructura cognitiva del aprendizaje significativo de los estudiantes.

Tabla 10

Resultados estructura cognitiva.

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
Estructura/cognitiva-Pretest-	Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Estructura/cognitiva-Postest	Rangos positivos	13 ^b	4,31	55,10
	Empates	0 ^c		
	Total	13		

a. Estructura/cognitiva-Postest < Estructura/cognitiva-Pretest

b. Estructura/cognitiva-Postest > Estructura/cognitiva-Pretest

c. Estructura/cognitiva-Postest = Estructura/cognitiva-Pretest

Tabla 11

Significancia de la estructura cognitiva.

Estadísticos de prueba ^a	
Estructura/cognitiva-Postest - Estructura/cognitiva- Pretest	
Z	-2,825
Sig. asintótica (bilateral)	,010

a. Wilcoxon

b. Basada en rangos negativos.

Se obtuvo un sig.= (,010) que se encuentra por debajo del 5%, Rechazándose H0 y aceptando Ha, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión estructura cognitiva de los estudiantes.

Hipótesis específica 3

Ha: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión adaptación de la información del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Tabla 12

Resultados de la dimensión adaptación de información.

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Ada.información/Post	- Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Ada.información/Pret	Rangos positivos	12 ^b	5,30	49,30
	Empates	1 ^c		
Total		13		

a. Ada.información/Post < Ada.información/Pret

b. Ada.información/Post > Ada.información/Pret

c. Ada.información/Post = Ada.información/Pret

Tabla 13

Significancia adaptación de información.

Estadísticos de prueba ^a	
	Ada.información/Post - Ada.información/Pret
Z	-2,370
Sig. asintótica (bilateral)	,007

a. Wilcoxon

b. Basada en rangos negativos.

Se obtuvo un sig.= (.007) que se encuentra por debajo del 5%, Rechazándose H0 y aceptando Ha, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión adaptación de la información de los estudiantes.

Hipótesis específica 4

Ha: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión conocimiento disponible del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Tabla 14

Resultados de la dimensión conocimiento disponible.

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
Con.disponible/Post	- Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Con.disponible/Pret	Rangos positivos	13 ^b	5,12	40,90
	Empates	0 ^c		
Total		13		

a. Con.disponible/Post < Con.disponible/Pret

b. Con.disponible/Post > Con.disponible/Pret

c. Con.disponible/Post = Con.disponible/Pret

Tabla 15

Significancia conocimientos disponibles.

Estadísticos de prueba ^a	
	Con.disponible/Post - Con.disponible/Pret
Z	-2,093
Sig. asintótica (bilateral)	,012

a. Wilcoxon

b. Basada en rangos negativos.

Se obtuvo un sig.= (.012) que se encuentra por debajo del 5%, Rechazándose H0 y aceptando Ha, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimientos disponibles de los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

En el objetivo general después de realizado el análisis descriptivo se ha obtenido inicialmente una gran diferencia que se aprecia significativa, en este sentido, desde la percepción de los docentes se encuentra en un nivel bajo con el (80%). Después de implementar con los docentes el programa de actividades lúdicas, se evidencia que el % se desplaza en 12.5%, en este sentido, el posttest ubica al aprendizaje significativo en un 92.5%. Concluyendo que la aplicación del programa ha sido efectivo para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los docentes. Estos resultados concuerdan con lo obtenido por Candela y Benavides (2020) quienes afirmaron que las actividades lúdicas si ayudan a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, concluyó que aplicar actividades lúdicas en el salón de clase trae efectos positivos en el mediano y largo plazo, ya que el aprendizaje significativo mejora. Pomare y Steele (2018) encontraron que el 81,58% de los docentes sostuvieron que es importante la implementación de la didáctica lúdica para mejorar el aprendizaje, solo un 60,53% la utiliza en clase, pero no es frecuente. Concluyó que las estrategias lúdicas promovieron el proceso de aprendizaje. Guzmán y Zambrano (2017) aplicaron una guía de observación, de entrevista y documental, así como una encuesta. Encontró que, ante las deficiencias en el aprendizaje significativo, es fundamental la aplicación de software multimedia de actividades lúdicas que permiten fortalecer el aprendizaje. Concluyó que el uso de las herramientas lúdicas mejora el aprendizaje significativo. Chipana (2022) concluye que las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje significativo. Teóricamente coincide con la propuesta de Édouard Claparède desarrollada en 1932, a través de indica que la lúdica parte del juego, el cual expone escenarios ficticios buscando la satisfacción del individuo permitiendo mediante la dinámica desarrollar una compensación afectiva, psicológica y social que requiere el individuo para aprender de mejor forma los contenidos (Gallardo, 2018). Por otra parte, la teoría del crecimiento propuesta por H. Carl, indica que las actividades lúdicas, se utilizan como la forma de aumentar las capacidades de los preparandos, en dichas actividades, el estudiante puede descubrir y practicar las habilidades, conocimientos adoptados, dirigiéndolo hacia un enfoque con mayor madurez y efectivo (Tasilla, 2020). En este sentido, la actividad lúdica está presente en la cotidianidad del ser humano, ya que permite que el hombre se

relacione con el mundo (Barrios y Muñoz, 2017). Varias teorías mencionan que las actividades lúdicas son importantes en el ser humano, ya que ayudan al desarrollo cognitivo del mismo a Piaget, Huizinga y Vigotsky aportan con lo siguiente. Jean Piaget menciona que el juego es importante ya es un instrumento que ayuda a la formación del niño mediante la evolución del pensamiento, es una forma muy importante en la actividad constructiva del niño y que a su vez puede ser aplicada en su vida social.

Vygotsky menciona que el juego es importante según la edad, ya que puede aportar al desarrollo del conocimiento y a relacionarse con su entorno. El niño puede asumir roles como un buen líder, el trabajo en equipo, a ser solidarios donde va aprendiendo roles sociales como cooperar con el compañero de trabajo y a poner en práctica los acuerdos esenciales. Los autores anteriormente indicados manifiestan la importancia de lo lúdico en la vida del hombre desde su infancia hasta su vejez, resaltando que, al inicio de la etapa de la infancia, el desarrollo cognitivo, la interacción con el entorno, son importantes para el aprendizaje y son necesarios porque ayuda a mantener el buen compañerismo y la buena convivencia. Las características que se resaltan en las actividades lúdicas son las siguientes: Ayudan al desenvolvimiento del estudiante, a que puedan desarrollar la autonomía, realizar actividades de forma diferente y motivada, a que los estudiantes no sientan temor de equivocarse al momento de interactuar con el docente ya que podrán aplicar el pensamiento crítico, las actividades lúdicas ayudan a que el estudiante tenga la capacidad de asumir roles, a ser organizados, a desarrollar la autogestión, entre otros. las actividades lúdicas se encuentra el uso de estrategias, comprensión de los contenidos, fomento en la creatividad, pensamiento crítico, resolución de los problemas. A continuación, se realizará las respectivas conceptualizaciones: Sobre el uso de estrategias de enseñanza, Vargas (2020) se refiere a todos los apoyos que plantea el profesor de manera planificada utilizando instrumentos para enseñar de forma significativa durante las etapas del inicio de las clases, durante y al cierre de estas con el objeto de mejorar el proceso de profundización de la información. La información relacionada a la dimensión expone de forma clara los indicadores los cuales son: planificación de la enseñanza, uso de instrumentos, etapas en el proceso de clases.

Por ello, Ocampo (2019), para la comprensión de los contenidos, menciona que esta rompe los límites de la recepción de información, sino que se expone mediante la capacidad de avanzar más allá de lo que se ha aprendido, permitiendo a la persona pensar y utilizar dicho conocimiento de manera flexible y útil en el entorno en el que se encuentra, permitiéndole utilizarlo dentro de los contextos y ámbitos en que se decida utilizar brindando a la persona autonomía, creatividad y flexibilidad. Para evaluar la dimensión explicada se selecciona los siguientes indicadores: pensamiento flexible, uso práctico del conocimiento, autonomía en el individuo. En lo que respecta al fomento en pensamiento creativo de acuerdo con López et al (2022), es la capacidad de las personas de proponer resultados únicos y este es de valor por el resultado que se elabora para el cumplimiento del objetivo, en el que la persona combina diversas ideas dando lugar a soluciones lógicas siendo estas originales, fluidas, flexibles y elaboradas. Los indicadores para conocer a detalle la dimensión son: proponer resultados únicos, combinación de ideas, elaboración de la solución.

En el pensamiento crítico Benavides y Ruíz (2022), es el proceso cognitivo que brinda la capacidad de realizar razonamientos mediante el uso de las reflexiones inductivas o deductivas basados en hipótesis que nacen de las realidades que se perciben y viven haciendo uso de procesos sistemáticos de indagación, contrastación y discusión. Los indicadores que se pueden encontrar en el concepto son: indagación de información, contrastación de información y reflexión de la información. Para la resolución de problemas, Díaz y Díaz (2020) es un proceso en el que el individuo adopta nuevos conocimientos haciendo un rol de sujeto activo dentro de un escenario específico donde hace uso de herramientas y apoyos estratégicos para alcanzar la actividad aplicando los respectivos métodos, técnicas y procedimientos para solucionar un problema. Los aspectos que se pueden encontrar como indicadores son: rol de sujeto activo, apoyos estratégicos, solución eficaz del problema.

Asimismo, se coincide con lo manifestado por Valverde et al (2022), quien refiere que el aprendizaje significativo se considera como la adaptación de conocimientos mediante el uso de diversas formas y procesos para que la información provista sea estable mediante la integración de la teoría en las prácticas y realidades del estudiante, la cual se realiza mediante la planificación y adaptación de los contenidos. Como indica Salcedo et al (2022), se considera

que existe cuando la información que se provee al estudiante está relacionada con las experiencias prácticas del alumno, de esa forma los materiales, recursos, insumos y actividades se adaptan a la estructura cognoscitiva del alumno, construyendo así su conocimiento, ambos conocimientos se utilizan de forma armónica considerando los espacios y rutas de aprendizajes obtenidos en un proceso cíclico durante el desarrollo del individuo. Desde el punto de vista de David Ausubel 1968, indica que se da el aprendizaje cuando un nuevo contenido se asocia con un concepto preexistente e importante en la estructura cognitiva de la persona, lo que significa que las conceptualizaciones e ideas se pueden adaptar fácilmente en la proporción que otros conocimientos estén claros y disponibles dando lugar a que sean un hito relacionadas a las primeras (Matienzo, 2020). Un teórico contemporáneo Pimienta indica que dicho tipo de aprendizaje se sostiene a través de puentes cognitivos donde por un lado se encuentran el conocimiento existente de la persona y lo que este requiere aprender, por lo que dichos enlaces se identifican como organizadores o modelos de referencia para la información que se suministre ya sean ideas, conceptos y materiales (Bautista, 2021). En este sentido, la importancia del aprendizaje significativo no solo radica en tomar en cuenta aspectos pedagógicos, sino que también psicológicos, aspectos que ocurren y se evalúan en el aula. Además, la vuelve más interesante porque en los últimos años no se ha limitado; es decir, se encuentra en constante evolución (Rodríguez, 2004). Entre las características, se encuentra que a través del aprendizaje el individuo puede comprender la información proporcionada, así como, explicar los acontecimientos que estén sucediendo a su alrededor. Además, fomenta la creatividad y el razonamiento lógico, convierte al estudiante en una persona crítica y constructiva (Moreira & Veit, 2019).

En el análisis inferencial se encontró que el valor de $\text{sig.} = (,005) < 5\%$, determinándose que el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes. Coincidiendo con Candela y Benavides (2020) quien sostiene que aplicar actividades lúdicas en el salón de clase trae efectos positivos en el mediano y largo plazo, ya que el aprendizaje significativo mejora. Asimismo, se coincide con lo manifestado por Caballero (2021) quien considera al uso de estrategias que los docentes aplican para que los alumnos puedan entender los

conocimientos que se reciben en cada clase, facilitando la comprensión de los contenidos, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y razonamientos elementales para la resolución de los problemas. Otro autor, Piedra (2018) lo describe, como las actividades que se implementan en el aula de clase para impulsar el desarrollo psicológico y social, además de brindar la posibilidad que se pueda aprender sobre los contenidos que se enseñan, buscando brindar significados de valor mediante el disfrute, creatividad y saber.

En el objetivo específico (1) los resultados indican que se obtuvo una sig.= (,004) por debajo del 5%, lo que significa que el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimiento preexistente de los estudiantes. Coincidiendo con lo manifestado por Caballero (2021), quien considera que es importante el uso de estrategias que los docentes aplican para que los alumnos puedan entender los conocimientos que se reciben en cada clase, facilitando la comprensión de los contenidos, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y razonamientos elementales para la resolución de los problemas. Otro autor, Piedra (2018) lo describe, como las actividades que se implementan en el aula de clase para impulsar el desarrollo psicológico y social, además de brindar la posibilidad que se pueda aprender sobre los contenidos que se enseñan, buscando brindar significados de valor mediante el disfrute, creatividad y saber. Franco (2022) considera que el conocimiento preexistente se presenta cuando el alumno el cual es el dueño de sus conocimientos hace una relación de las nuevas ideas con los conceptos ya conocidos, desarrollando nuevos aprendizajes a partir de los conocimientos precedentes obtenidos teóricamente y en la práctica. Los componentes para utilizar como indicadores son la experiencia práctica, conocimiento teórico, nuevos aprendizajes.

En el segundo objetivo específico se puede apreciar que el valor de sig.= (,010) es menor al 5%, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión estructura cognitiva de los estudiantes. Coincidiendo con la teoría del crecimiento propuesta por H. Carl, indica que las actividades lúdicas, se utilizan como la forma de aumentar las capacidades de los preparando, en dichas actividades, el estudiante puede descubrir y practicar las habilidades, conocimientos adoptados, dirigiéndolo hacia un enfoque con mayor madurez y

efectivo (Tasilla, 2020). Por su parte, Jean Piaget menciona que el juego es importante ya es un instrumento que ayuda a la formación del niño mediante la evolución del pensamiento, es una forma muy importante en la actividad constructiva del niño y que a su vez puede ser aplicada en su vida social. Manrique (2020) refiere que son una serie procedimientos de la mente que se interiorizan en la persona con el objeto de organizar la información, mediante la decodificación y codificación de la información, para luego resumirla, desarrollarla, sintetizarla y almacenarla que se aplica cuando se obtiene un conocimiento. Los componentes de la dimensión recabadas son: decodificación de la información, síntesis de información, interiorización de la información.

En el tercer objetivo específico, de estudio se evidencia en los resultados que con un $\text{sig.} = (,007) < 5\%$, se comprueba que el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión adaptación de la información de los estudiantes. Coincidiendo con lo mencionado por Vygotsky quien menciona que el juego es importante según la edad, ya que puede aportar al desarrollo del conocimiento y a relacionarse con su entorno. El niño puede asumir roles como un buen líder, el trabajo en equipo, a ser solidarios donde va aprendiendo roles sociales como cooperar con el compañero de trabajo y a poner en práctica los acuerdos esenciales. Los autores anteriormente indicados manifiestan la importancia de lo lúdico en la vida del hombre desde su infancia hasta su vejez, resaltando que, al inicio de la etapa de la infancia, el desarrollo cognitivo, la interacción con el entorno, son importantes para el aprendizaje y son necesarios porque ayuda a mantener el buen compañerismo y la buena convivencia. Por su parte, Ocampo (2019), refiere que la comprensión de los contenidos, menciona que esta rompe los límites de la recepción de información, sino que se expone mediante la capacidad de avanzar más allá de lo que se ha aprendido, permitiendo a la persona pensar y utilizar dicho conocimiento de manera flexible y útil en el entorno en el que se encuentra, permitiéndole utilizarlo dentro de los contextos y ámbitos en que se decida utilizar brindando a la persona autonomía, creatividad y flexibilidad. Es así como la adaptación de la información, según el autor Arias et al (2022) es el proceso cognitivo en el que el individuo, construye el conocimiento, en función de ello, reordena las experiencias y ejerce reflexiones críticas en función de los nuevos conocimientos aprendidos, el procedimiento

descrito permite que los estudiantes piensen y alcancen un alto nivel cognoscitivo. Los indicadores identificados dentro de la dimensión son: reordenamiento de experiencias, reflexiones críticas, proceso del pensamiento.

En el cuarto objetivo específico del estudio se determina que con una sig.= (,012) < 5%, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimientos disponibles de los estudiantes. Coincidiendo con Piedra (2018) quien refiere que las actividades que se implementan en el aula de clase para impulsar el desarrollo psicológico y social, además de brindar la posibilidad que se pueda aprender sobre los contenidos que se enseñan, buscando brindar significados de valor mediante el disfrute, creatividad y saber. En este sentido, el conocimiento disponible, como lo indican Pérez y Rivero (2020) se lo considera como la agrupación de datos que ya fueron procesados y estos son ordenados para su entendimiento los cuales son de acceso abierto mediante diversos procesos de almacenamiento, registro y proveen al estudiante nuevos conocimientos sobre un aspecto específico o de un determinado escenario. Los factores que son parte del concepto descrito y se utilizarán como indicadores son: datos de acceso abierto, uso de información almacenada, entendimiento de la información. Es así como Velásquez (2019), propone que la relación que se realiza mediante la operación lógica básica es parte de las herramientas cognoscitiva que utiliza el cerebro buscando conocer como un tema u objeto especial, trabaja, sus características, para que exista una conexión entre la realidad y los conocimientos que se adquieren. Los indicadores relacionados al concepto revisado son: lógica del pensamiento, conexión con las realidades del individuo, conexión con los conocimientos adquiridos.

VI. CONCLUSIONES

1. Se obtuvo un sig.= (,005) que se encuentra por debajo del 5%, por lo tanto, se concluye que el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los estudiantes.
2. El valor de análisis obtenido fue de una sig.= (,004) < 5%, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimiento preexistente de los estudiantes.
3. Se encontró que la sig.= (,010) no supera el 5%, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión estructura cognitiva de los estudiantes.
4. El análisis realizado ha permitido concluir que el valor de sig.= (,007) < 5%, por lo tanto, el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión adaptación de la información de los estudiantes.
5. Se concluye que al haber alcanzado el valor de sig.= (,012) < 5%, se asume que el programa basado en sesiones de actividades lúdicas tiene una influencia significativa en el fortalecimiento de la dimensión conocimientos disponibles de los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al director de la institución ofrecer programas de formación y capacitación para los docentes en el uso efectivo de actividades lúdicas en el aula. Esto les proporcionará las herramientas y estrategias necesarias para implementar juegos y actividades lúdicas de manera adecuada. Además, fomentar un ambiente institucional que valore y promueva el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje proporcionando recursos y materiales lúdicos en los ambientes escolares y en la sala de lectura para que los docentes puedan acceder a ellos fácilmente.
2. Al encargado del área académica diseñar actividades lúdicas, para identificar las necesidades de los docentes en el aprendizaje a través de una evaluación de sus conocimientos preexistentes, fortalezas y áreas de mejora para enfocar las actividades de manera específica. Asimismo, proporcionar a los docentes la libertad para explorar y experimentar en las actividades lúdicas permitiéndoles probar diferentes enfoques y soluciones para reforzar su comprensión y aplicar el conocimiento de manera efectiva.
3. A los docentes les gusta crear actividades lúdicas que requieran un esfuerzo cognitivo significativo por parte de ellos. Estas actividades deben presentar retos y problemas que estimulen su pensamiento crítico y creativo. Asimismo, deben diseñar juegos y rompecabezas que requieran que ellos resuelvan problemas en diferentes contextos. Estas actividades pueden ayudarte a desarrollar tu habilidad para analizar situaciones y encontrar soluciones efectivas.
4. A los encargados de las capacitaciones incorporar elementos visuales y multimedia en las actividades lúdicas para hacerlas más atractivas y facilitar la comprensión de la información. Pueden utilizar imágenes, videos, infografías, entre otros recursos. En tal sentido, Vincular la información presentada en las actividades lúdicas con la práctica educativa de los docentes. Destaca cómo pueden aplicar lo aprendido en su trabajo con los estudiantes.
5. Utilizar diferentes tipos de actividades lúdicas para generar interés y atención en los docentes. Puedes emplear juegos, ejercicios prácticos, ejemplos de la vida real, entre otros recursos. Asimismo, utilizar la tecnología educativa,

como aplicaciones interactivas, plataformas en línea o simulaciones, para diseñar actividades lúdicas innovadoras y atractivas.

REFERENCIAS

- Andreu, E. (2006). *La Actividad Lúdica Infantil en el Mediterráneo*. Wanceulen .
- Arias, Y., Sánchez, X., & Llivina, M. (2022). Las adaptaciones curriculares: un recurso en la educación de las nuevas generaciones. *Revista Universidad y Sociedad*, 527-537.
- Banco Interamericana de Desarrollo. (24 de Marzo de 2021). *blogs.iadb.org*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/educacion/es/despues-del-covid-19-que-la-educacion-de-america-latina-y-el-caribe-hacia-el-futuro/>
- Banco Mundial. (26 de Septiembre de 2021). *www.bancomundial.org*. Obtenido de <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2017/09/26/world-bank-warns-of-learning-crisis-in-global-education>
- Bautista, D. (2021). Análisis de procesos de enseñanza en la educación. *Revista Eleuthera*, 15-37.
- Benavides, C., & Ruíz, A. (2022). El pensamiento crítico en el ámbito educativo: una revisión sistemática. *Revista Innova Educación*, 62-79.
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 861-878.
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90-98. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090
- Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Obtenido de <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/11074>
- Díaz, J., & Díaz, J. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. *Revista Foro de Educación*, 191-209.
- El Comercio. (13 de Junio de 2022). *www.elcomercio.com*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-enfrenta-cuatro-retos-educativos.html>
- Franco, Á. (2022). Los estilos de aprendizaje: estrategia para desarrollar un aprendizaje significativo. *Revista Polo del Conocimiento*, 229-249.

- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Revista Innovagogia*, 1-11.
- Guerrero, C. (2020). *Integración de recursos pedagógicos para el fortalecimiento de competencias digitales en docentes de secundaria*. [Tesis de maestría, Universidad de Santander], Arredonia. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/5c0f3f50-9cec-43ab-86a6-073031e6f084/content>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Recimundo*, 163-173.
- Guzman, D., & Zambrano, N. (2017). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de 8avo año en educación básica de la Unidad Educativa "Jorge Icaza Coronel" Zona 8 distrito 4 provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Pedro Carbo, 2016-2017*.
- INEC. (2023). *Base de datos de estudiantes tabulados*. Quito: Ministerio de Educación.
- López, E., González, E., & Morales, A. (2022). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Revista Sección Pensamiento*, 161-185.
- López, R., Avello, R., Sánchez, S., & Quintana, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana Humana*, 1-12.
- Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. *Revista Educación*, 1-22.
- Moreira, M., & Veit, E. (2019). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de https://www.if.ufrgs.br/public/tapf/tapf_v30n3.pdf
- Mucha, L., Chamorro, R., Oseda, M., & Alania, R. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Revista Desafíos*, 50-57.
- Ocampo, A. (2019). La comprensión en acción: un análisis sobre sus niveles y cualidades. *Revista Pilquen*, 59-74.
- OECD. (2022). *Insights and Interpretations*. Paris: OECD.

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). *Los aprendizajes fundamentales en América Latina y el Caribe*. Santiago: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Pérez, L., & Rivero, I. (2020). Gestión del Conocimiento Científico, un acercamiento para su organización. *Revista Panorama. Cuba y Salud*, 11-17.
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 93-108.
- Pomare, K., & Steele, J. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa], Colombia.
- Ramos, C. (2021). Diseños de Investigación Experimental. *Revista CienciAmérica*, 1-7.
- Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Farem-Esteli*, 63-75.
- Rodríguez, J., & Reguant, M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *Revista de Innovación en Educación*, 1-13.
- Rodríguez, L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. *Proc. of the First Int. Conference on Concept Mapping*, 1-10.
- Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>
- Salcedo, R., Guerra, A., Calderón, A., Claudio, M., & Braga, R. (2022). El trabajo cooperativo y el aprendizaje significativo en estudiantes peruanos en educación básica especial. *Revista Universidad y Sociedad*, 49-59.
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitario*, 102-122.
- Sifuentes, M. (2019). *La actividad lúdica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de primaria en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 11 Comas, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad César

- Vallejo]. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39246>
- Silva, J. (2017). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de aprendizajes significativos en Matemática de secundaria San Martín 2016*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16702>
- Tasilla, M. (2020). *Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial*. Piura: Universidad Nacional de Tumbes.
- Tomala, M. (2022). *Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una unidad educativa de Playas, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98069>
- Utzet, M., & Martin, U. (2020). Las encuestas online y la falsa ilusión de la n grande. A propósito de una encuesta sobre la eutanasia en profesionales médicos. *Revista Gaceta Sanitaria*, 518-520.
- Valverde, O., Hurtado, A., Carpio, J., & Sánchez, P. (2022). Aprendizaje significativo en el contexto de la pandemia. Una revisión sistemática. *Revista Horizontes*, 458-465.
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 69-76.
- Velásquez, R. (2019). El Concepto de Relación en los Procesos de Conocimiento. *Revista Ingenio Libre*, 1-11.

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Actividades lúdicas	Caballero (2021), se considera el uso de estrategias que los docentes aplican para que los alumnos puedan entender los conocimientos que se reciben en cada clase, facilitando la comprensión de los contenidos, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y razonamientos elementales para la resolución de los problemas.	Estrategias que serán aplicadas a los docentes a partir de un programa para fortalecer el aprendizaje significativo	Estrategias de enseñanza	Planificación de la enseñanza Uso de instrumentos Etapas en el proceso de clases	Ordinal
			Comprensión de los contenidos	Pensamiento flexible Uso práctico del conocimiento Autonomía del individuo	
			Fomento en la creatividad	Proponer resultados únicos Combinación de ideas Elaboración de la solución	
			Pensamiento crítico	Indagación de información Contrastación de información Reflexión de la información	
			Resolución de los problemas	Rol de sujeto activo Apoyos estratégicos Solución eficaz del problema	

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Aprendizaje significativo	Se da el aprendizaje cuando un nuevo contenido se asocia con un concepto preexistente e importante en la estructura cognitiva de la persona, lo que significa que las conceptualizaciones e ideas se pueden adaptar fácilmente en la proporción que otros conocimientos estén claros y disponibles dando lugar a que sean un hito relacionadas a las primeras (Matienzo, 2020).	Son las puntuaciones obtenidas por los docentes en el pre y postet donde se podrá observar el uso de actividades lúdicas en las dimensiones del aprendizaje significativo	Conocimiento pre-existente	Experiencia práctica Conocimiento teórico Nuevos aprendizajes	Ordinal
			Estructura cognitiva del individuo	Decodificación de la información Síntesis de la información Interiorización de la información	
			Adaptación de la información	Reordenamiento de experiencias Reflexiones críticas Proceso del pensamiento	
			Conocimiento disponible	Datos de acceso abierto Uso de información almacenada Entendimiento de la información	
			Conocimientos relacionados	Lógica del pensamiento Conexiones con las realidades del individuo Conexiones con los conocimientos adquiridos	

Anexo 2: Instrumentos de recolección de información

CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

ESCUELA DE POSGRADO Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023						
<p><i>Estimados participantes</i></p> <p>Soy estudiante de post grado de la Universidad Cesar Vallejo y me encuentro realizando una investigación que tiene como finalidad Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora el aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa, Guayaquil 2023; razón por la cual pido de su ayuda para llenar el presente cuestionario. Asimismo, los datos recopilados serán utilizados para fines académicos. Agradeciéndole de ante mano su gentil apoyo.</p> <p>Instrucciones: Lea atentamente cada enunciado y marque con un aspa (X) la alternativa que considere conveniente.</p> <p>Dónde: 1: NUNCA, 2: MUY POCAS VECES, 3: A VECES 4: CASI SIEMPRE, 5: SIEMPRE.</p> <p>Consentimiento informado: ¿Desea participar y otorgar su consentimiento para hacer uso de los datos en la investigación? Por favor marque con un (X) su respuesta: SI () NO ()</p> <p>Datos generales: Sexo: Masculino () Femenino (). Edad: 20 a 34 () 35 a 49 () 50 a más () Nivel de estudios: Instituto () Licenciado () Magister () Doctor (). Condición laboral: Contratado () Nombrado (). Tiempo de servicios, en años: 1-10 () 11-20 () 21 a más ()</p>						
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO						
ITEM	Conocimiento pre-existente	Nunca	Muy pocas veces	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4	5
01	Exploro diversos conocimientos previos que me permite activar los conocimiento de los alumnos					
02	Proporciono diversos conocimientos teóricos para que los estudiantes se familiaricen con el significado de las palabras, así como los sinónimos y antónimos.					
03	Motivo a mis estudiantes a aprender nuevos conocimientos a través de las diferentes actividades lúdicas.					
Estructura cognitiva del individuo		Nunca	Muy pocas veces	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4	5

04	Utilizo las ilustraciones como estrategias que permiten decodificar la información en el texto de enseñanza					
05	Utilizo el resumen, mapas conceptuales como estrategias para enfatizar los puntos más importantes de la información					
06	Permito a los estudiantes crear sus propias definiciones a partir de la información que usted les brinda					
	Adaptación de la información	Nunca	Muy pocas veces	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4	5
07	Les solicito desarrollar analogías para la adaptación de la información.					
08	Les pido ordenar las diversas experiencias académicas que han tenido a lo largo de estos años en base a un tema determinado.					
09	Intercala tiempos de explicación teórica con tiempos de reflexión, trabajo personal o experimentación					
10	Los hago reflexionar y analizar de manera crítica los temas académicos de interés.					
11	Durante las explicaciones realiza referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información					
12	Les pido que realicen agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc.)					
	Conocimiento disponible	Nunca	Muy pocas veces	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4	5
13	Les pido que expongan sobre un determinado tema para verificar si cuentan con un amplio vocabulario					
14	En clase les pido que hagan deducciones, establezcan relaciones causa efecto o saquen conclusiones a partir de una información dada					
15	Les pido que representen las ideas principales o las relaciones entre conceptos con mapas conceptuales, mapas mentales, redes semánticas o técnicas semejantes					
16	Pido que parafraseen el tema, diciéndolo con sus palabras, para comprobar que lo han entendido					
17	Durante las explicaciones hago en voz alta preguntas sobre el tema y les sugiero que se hagan preguntas					
18	Les pido que expliquen lo aprendido a través de analogías o metáforas					
	Conocimientos relacionados	Nunca	Muy pocas veces	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4	5
19	Les proporciono adivinanzas y lecturas para fomentar el pensamiento lógico, verbal y crítico en los estudiantes.					
20	Les sugiero a que preparen un pequeño guion antes de contestar las preguntas					
21	Les pido que relacionen el tema con los contenidos de otras asignaturas o con elementos de la vida cotidiana					

22	Les pido que relacionen el tema actual con temas anteriores de la asignatura					
23	Les ayudo a que sean conscientes de sus puntos fuertes y débiles como estudiantes					

Nombre del instrumento 1	Cuestionario del aprendizaje significativo
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Lugar	Una Institución Educativa en Guayaquil
Fecha de aplicación	2023
Objetivo	Recabar información sobre la el aprendizaje significativo
Participantes	Docentes
Nº ítems	23
Escala	Likert
Tiempo	25 minutos
Nombre del instrumento 2	Cuestionario de las actividades lúdicas
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Lugar	Una Institución Educativa en Guayaquil
Fecha de aplicación	2023
Objetivo	Recabar información de la aplicación de las actividades lúdicas
Participantes	Docentes
Nº ítems	21
Escala	Likert
Tiempo	20 minutos

Confiabilidad del cuestionario del aprendizaje significativo

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,982	23

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	182,2500	275,526	,823	,982
VAR00002	182,2500	275,833	,804	,982
VAR00003	182,2500	275,679	,814	,982
VAR00004	182,2500	278,295	,648	,982
VAR00005	182,2750	275,435	,817	,982
VAR00006	182,1750	281,020	,510	,983
VAR00007	182,2250	277,666	,629	,982
VAR00008	182,2250	275,461	,843	,982
VAR00009	182,5750	270,199	,802	,982
VAR00010	182,2500	278,295	,648	,982
VAR00011	182,2750	275,435	,817	,982
VAR00012	182,1750	281,020	,510	,983
VAR00013	182,2250	277,666	,629	,982
VAR00014	182,2250	275,461	,843	,982
VAR00015	182,5750	270,199	,802	,982
VAR00016	182,3000	274,882	,841	,982
VAR00017	182,4250	273,430	,767	,982
VAR00018	182,4750	272,256	,834	,982
VAR00019	182,2250	277,666	,629	,982
VAR00020	182,2250	277,666	,629	,982
VAR00021	182,5750	270,199	,802	,982
VAR00022	182,4250	273,430	,767	,982
VAR00023	182,3250	276,174	,754	,982

Base de datos de la muestra piloto

CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N	Conocimiento pre-existente			Estructura cognitiva del individuo			Adaptación de la información						Conocimiento disponible						Conocimientos relacionados				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23
1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	3	3	1	2	1	2	2	3
2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3
4	2	1	3	3	3	2	3	1	3	1	2	1	3	2	1	3	3	2	1	2	3	1	1
5	1	2	3	1	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	1	3	1	1	1	2	1	3	1
6	3	2	2	1	1	3	1	3	2	2	3	3	2	3	1	2	3	2	1	2	3	1	1
7	2	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	1	2	3	1	3	2	3	3	3	3	2	2
8	2	3	3	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	3	1
9	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	2	2	1	3
10	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	3	3	2	1	3	1	3	2	2	3	3	3	3

Anexo 3: Matriz de evaluación por juicio de expertos

EXPERTO 1

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Eddna Peñafiel de Sarcos
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Sub-directora Académica
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en diseño curricular

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test del aprendizaje significativo
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 23 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones conocimiento preexistente, estructura cognitiva, adaptación de la información, conocimiento disponible y conocimiento relacionado, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Aprendizaje significativo	Conocimiento preexistente	Franco (2022), se presenta cuando el alumno el cual es el dueño de sus conocimientos hace una relación de las nuevas ideas con los conceptos ya conocidos, donde desarrollan nuevos aprendizajes a partir de los conocimientos precedentes obtenidos teóricamente y en la práctica.
	Estructura cognitiva del individuo	Menciona Manrique (2020), es una serie procedimientos de la mente que se interiorizan en la persona con el objeto de organizar la información, mediante la decodificación y codificación de la información, para luego resumirla, desarrollarla, sintetizarla y almacenarla que se aplica cuando se obtiene un conocimiento.
	Adaptación de la información	Arias et al (2022) es el proceso cognitivo en el que el individuo, construye el conocimiento, en función de ello, reordena las experiencias y ejerce reflexiones críticas en función de los nuevos conocimientos aprendidos
	Conocimiento disponible	Pérez y Rivero (2020) se lo considera como la agrupación de datos que ya fueron procesados y estos son ordenados para su entendimiento los cuales son de acceso abierto mediante diversos procesos de almacenamiento, registro y proveen al estudiante nuevos conocimientos sobre un aspecto específico
	Conocimiento relacionado	Velásquez (2019), es la relación que se realiza mediante la operación lógica básica, que es parte de las herramientas cognoscitiva que utiliza el cerebro buscando conocer como un tema u objeto especial, trabaja, sus características, para que exista una conexión entre la realidad y los conocimientos que se adquieren.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario aprendizaje significativo elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.

	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo</p>	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido</p>	1. No cumple con el Criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Conocimiento pre-existente

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Experiencia práctica	Exploro diversos conocimientos previos que me permite activar los conocimientos de los alumnos	4	4	4	
Conocimiento teórico	Proporciono diversos conocimientos teóricos para que los estudiantes se	4	4	4	

	familiaricen con el significado de las palabras, así como los sinónimos y antónimos.				
Nuevos aprendizajes	Motivo a mis estudiantes a aprender nuevos conocimientos a través de las diferentes actividades lúdicas.	4	4	4	

Segunda dimensión: Estructura cognitiva del individuo

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Decodificación de la información	Utilizo las ilustraciones como estrategias que permiten decodificar la información en el texto de enseñanza	4	4	4	
Síntesis de información	Utilizo el resumen, mapas conceptuales como estrategias para enfatizar los puntos más importantes de la información	4	4	4	
Interiorización de la información	Permito a los estudiantes crear sus propias definiciones a partir de la información que usted les brinda	4	4	4	

Tercera dimensión: Adaptación de la información

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Reordenamiento de experiencias	Les solicito desarrollar analogías para la adaptación de la información.	4	4	4	
	Les pido ordenar las diversas experiencias académicas que han tenido a los largo de estos años en base a un tema determinado.	4	4	4	
Reflexiones críticas	Intercala tiempos de explicación teórica con tiempos de reflexión, trabajo personal o experimentación	4	4	4	

	Los hago reflexionar y analizar de manera crítica los temas académicos de interés.	4	4	4	
Proceso del pensamiento	Durante las explicaciones realiza referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información	4	4	4	
	Les pido que realicen agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc.)	4	4	4	

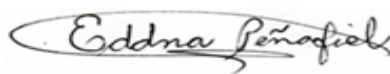
Cuarta dimensión: Conocimiento disponible

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Datos de acceso abierto	Les pido que expongan sobre un determinado tema para verificar si cuentan con un amplio vocabulario	4	4	4	
Uso de información almacenada	En clase les pido que hagan deducciones, establezcan relaciones causa efecto o saquen conclusiones a partir de una información dada	4	4	4	
	Les pido que representen las ideas principales o las relaciones entre conceptos con mapas conceptuales, mapas mentales, redes semánticas o técnicas semejantes	4	4	4	
Entendimiento de la información	Pido que parafraseen el tema, diciéndolo con sus palabras, para comprobar que lo han entendido	4	4	4	

Durante las explicaciones hago en voz alta preguntas sobre el tema y les sugiero que se hagan preguntas	4	4	4	
Les pido que expliquen lo aprendido a través de analogías o metáforas	4	4	4	

Quinta dimensión: Conocimiento relacionados

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Lógica del pensamiento	Les proporciono adivinanzas y lecturas para fomentar el pensamiento lógico, verbal y crítico en los estudiantes.	4	4	4	
Conexión con las realidades del individuo	Les sugiero a que preparen un pequeño guion antes de contestar las preguntas	4	4	4	
	Les pido que relacionen el tema con los contenidos de otras asignaturas o con elementos de la vida cotidiana	4	4	4	
Conexión con los conocimientos adquiridos	Les pido que relacionen el tema actual con temas anteriores de la asignatura	4	4	4	
	Les ayudo a que sean conscientes de sus puntos fuertes y débiles como estudiantes	4	4	4	



Eddna Peñafiel de Sarcos

Evaluador 1

EXPERTO 2
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Ma. Auxiliadora Velarde
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Sub-directora Académica
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test del aprendizaje significativo
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 23 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones conocimiento preexistente, estructura cognitiva, adaptación de la información, conocimiento disponible y conocimiento relacionado, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Aprendizaje significativo	Conocimiento preexistente	Franco (2022), se presenta cuando el alumno el cual es el dueño de sus conocimientos hace una relación de las nuevas ideas con los conceptos ya conocidos, donde desarrollan nuevos aprendizajes a partir de los conocimientos precedentes obtenidos teóricamente y en la práctica.
	Estructura cognitiva del individuo	Menciona Manrique (2020), es una serie procedimientos de la mente que se interiorizan en la persona con el objeto de organizar la información, mediante la decodificación y codificación de la información, para luego resumirla, desarrollarla, sintetizarla y almacenarla que se aplica cuando se obtiene un conocimiento.
	Adaptación de la información	Arias et al (2022) es el proceso cognitivo en el que el individuo, construye el conocimiento, en función de ello, reordena las experiencias y ejerce reflexiones críticas en función de los nuevos conocimientos aprendidos
	Conocimiento disponible	Pérez y Rivero (2020) se lo considera como la agrupación de datos que ya fueron procesados y estos son ordenados para su entendimiento los cuales son de acceso abierto mediante diversos procesos de almacenamiento, registro y proveen al estudiante nuevos conocimientos sobre un aspecto específico
	Conocimiento relacionado	Velásquez (2019), es la relación que se realiza mediante la operación lógica básica, que es parte de las herramientas cognoscitiva que utiliza el cerebro buscando conocer como un tema u objeto especial, trabaja, sus características, para que exista una conexión entre la realidad y los conocimientos que se adquieren.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario aprendizaje significativo elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.

	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo</p>	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Conocimiento pre-existente

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Experiencia práctica	Exploro diversos conocimientos previos que me permite activar los conocimiento de los alumnos	4	4	4	
Conocimiento teórico	Proporciono diversos conocimientos teóricos para	4	4	4	

	que los estudiantes se familiaricen con el significado de las palabras, así como los sinónimos y antónimos.				
Nuevos aprendizajes	Motivo a mis estudiantes a aprender nuevos conocimientos a través de las diferentes actividades lúdicas.	4	4	4	

Segunda dimensión: Estructura cognitiva del individuo

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Decodificación de la información	Utilizo las ilustraciones como estrategias que permiten decodificar la información en el texto de enseñanza	4	4	4	
Síntesis de información	Utilizo el resumen, mapas conceptuales como estrategias para enfatizar los puntos más importantes de la información	4	4	4	
Interiorización de la información	Permito a los estudiantes crear sus propias definiciones a partir de la información que usted les brinda	4	4	4	

Tercera dimensión: Adaptación de la información

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Reordenamiento de experiencias	Les solicito desarrollar analogías para la adaptación de la información.	4	4	4	
	Les pido ordenar las diversas experiencias académicas que han tenido a los largo de estos años en base a un tema determinado.	4	4	4	
Reflexiones críticas	Intercala tiempos de explicación teórica con tiempos de reflexión,	4	4	4	

	trabajo personal o experimentación				
	Los hago reflexionar y analizar de manera crítica los temas académicos de interés.	4	4	4	
Proceso del pensamiento	Durante las explicaciones realiza referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información	4	4	4	
	Les pido que realicen agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc.)	4	4	4	

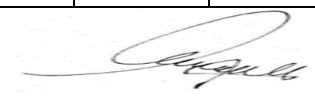
Cuarta dimensión: Conocimiento disponible

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Datos de acceso abierto	Les pido que expongan sobre un determinado tema para verificar si cuentan con un amplio vocabulario	4	4	4	
Uso de información almacenada	En clase les pido que hagan deducciones, establezcan relaciones causa efecto o saquen conclusiones a partir de una información dada	4	4	4	
	Les pido que representen las ideas principales o las relaciones entre conceptos con mapas conceptuales, mapas mentales, redes semánticas o técnicas semejantes	4	4	4	
Entendimiento de la información	Pido que parafraseen el tema, diciéndolo con sus palabras, para	4	4	4	

	comprobar que lo han entendido				
	Durante las explicaciones hago en voz alta preguntas sobre el tema y les sugiero que se hagan preguntas	4	4	4	
	Les pido que expliquen lo aprendido a través de analogías o metáforas	4	4	4	

Quinta dimensión: Conocimiento relacionados

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Lógica del pensamiento	Les proporciono adivinanzas y lecturas para fomentar el pensamiento lógico, verbal y crítico en los estudiantes.	4	4	4	
Conexión con las realidades del individuo	Les sugiero a que preparen un pequeño guion antes de contestar las preguntas	4	4	4	
	Les pido que relacionen el tema con los contenidos de otras asignaturas o con elementos de la vida cotidiana	4	4	4	
Conexión con los conocimientos adquiridos	Les pido que relacionen el tema actual con temas anteriores de la asignatura	4	4	4	
	Les ayudo a que sean conscientes de sus puntos fuertes y débiles como estudiantes	4	4	4	



Ma. Auxiliadora Velarde

Evaluador 2

EXPERTO 3
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Jessica Lucero Tenorio
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Coordinadora de DECE
Institución donde labora	Unidad Educativa Bilingüe Liceo Panamericano Centenario
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en intervención Educativa y Tecnológica

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test del aprendizaje significativo
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 23 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones conocimiento preexistente, estructura cognitiva, adaptación de la información, conocimiento disponible y conocimiento relacionado, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Aprendizaje significativo	Conocimiento preexistente	Franco (2022), se presenta cuando el alumno el cual es el dueño de sus conocimientos hace una relación de las nuevas ideas con los conceptos ya conocidos, donde desarrollan nuevos aprendizajes a partir de los conocimientos precedentes obtenidos teóricamente y en la práctica.
	Estructura cognitiva del individuo	Menciona Manrique (2020), es una serie procedimientos de la mente que se interiorizan en la persona con el objeto de organizar la información, mediante la decodificación y codificación de la información, para luego resumirla, desarrollarla, sintetizarla y almacenarla que se aplica cuando se obtiene un conocimiento.
	Adaptación de la información	Arias et al (2022) es el proceso cognitivo en el que el individuo, construye el conocimiento, en función de ello, reordena las experiencias y ejerce reflexiones críticas en función de los nuevos conocimientos aprendidos
	Conocimiento disponible	Pérez y Rivero (2020) se lo considera como la agrupación de datos que ya fueron procesados y estos son ordenados para su entendimiento los cuales son de acceso abierto mediante diversos procesos de almacenamiento, registro y proveen al estudiante nuevos conocimientos sobre un aspecto específico
	Conocimiento relacionado	Velásquez (2019), es la relación que se realiza mediante la operación lógica básica, que es parte de las herramientas cognoscitiva que utiliza el cerebro buscando conocer como un tema u objeto especial, trabaja, sus características, para que exista una conexión entre la realidad y los conocimientos que se adquieren.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario aprendizaje significativo elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.

	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo</p>	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Conocimiento pre-existente

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Experiencia práctica	Exploro diversos conocimientos previos que me permite activar los conocimiento de los alumnos	4	4	4	
Conocimiento teórico	Proporciono diversos conocimientos teóricos para	4	4	4	

	que los estudiantes se familiaricen con el significado de las palabras, así como los sinónimos y antónimos.				
Nuevos aprendizajes	Motivo a mis estudiantes a aprender nuevos conocimientos a través de las diferentes actividades lúdicas.	4	4	4	

Segunda dimensión: Estructura cognitiva del individuo

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Decodificación de la información	Utilizo las ilustraciones como estrategias que permiten decodificar la información en el texto de enseñanza	4	4	4	
Síntesis de información	Utilizo el resumen, mapas conceptuales como estrategias para enfatizar los puntos más importantes de la información	4	4	4	
Interiorización de la información	Permito a los estudiantes crear sus propias definiciones a partir de la información que usted les brinda	4	4	4	

Tercera dimensión: Adaptación de la información

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Reordenamiento de experiencias	Les solicito desarrollar analogías para la adaptación de la información.	4	4	4	
	Les pido ordenar las diversas experiencias académicas que han tenido a los largo de estos años en base a un tema determinado.	4	4	4	
Reflexiones críticas	Intercala tiempos de explicación teórica con tiempos de reflexión,	4	4	4	

	trabajo personal o experimentación				
	Los hago reflexionar y analizar de manera crítica los temas académicos de interés.	4	4	4	
Proceso del pensamiento	Durante las explicaciones realiza referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información	4	4	4	
	Les pido que realicen agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc.)	4	4	4	

Cuarta dimensión: Conocimiento disponible

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Datos de acceso abierto	Les pido que expongan sobre un determinado tema para verificar si cuentan con un amplio vocabulario	4	4	4	
Uso de información almacenada	En clase les pido que hagan deducciones, establezcan relaciones causa efecto o saquen conclusiones a partir de una información dada	4	4	4	
	Les pido que representen las ideas principales o las relaciones entre conceptos con mapas conceptuales, mapas mentales, redes semánticas o técnicas semejantes	4	4	4	
Entendimiento de la información	Pido que parafraseen el tema, diciéndolo con sus palabras, para	4	4	4	

	comprobar que lo han entendido				
	Durante las explicaciones hago en voz alta preguntas sobre el tema y les sugiero que se hagan preguntas	4	4	4	
	Les pido que expliquen lo aprendido a través de analogías o metáforas	4	4	4	

Quinta dimensión: Conocimiento relacionados

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Lógica del pensamiento	Les proporciono adivinanzas y lecturas para fomentar el pensamiento lógico, verbal y crítico en los estudiantes.	4	4	4	
Conexión con las realidades del individuo	Les sugiero a que preparen un pequeño guion antes de contestar las preguntas	4	4	4	
	Les pido que relacionen el tema con los contenidos de otras asignaturas o con elementos de la vida cotidiana	4	4	4	
Conexión con los conocimientos adquiridos	Les pido que relacionen el tema actual con temas anteriores de la asignatura	4	4	4	
	Les ayudo a que sean conscientes de sus puntos fuertes y débiles como estudiantes	4	4	4	



Jessica Lucero Tenorio

Evaluador 3

EXPERTO 4

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Reyes Wichay Alexandra
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Planificación y Diseño Curricular

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test del aprendizaje significativo
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 23 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones conocimiento preexistente, estructura cognitiva, adaptación de la información, conocimiento disponible y conocimiento relacionado, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Aprendizaje significativo	Conocimiento preexistente	Franco (2022), se presenta cuando el alumno el cual es el dueño de sus conocimientos hace una relación de las nuevas ideas con los conceptos ya conocidos, donde desarrollan nuevos aprendizajes a partir de los conocimientos precedentes obtenidos teóricamente y en la práctica.
	Estructura cognitiva del individuo	Menciona Manrique (2020), es una serie procedimientos de la mente que se interiorizan en la persona con el objeto de organizar la información, mediante la decodificación y codificación de la información, para luego resumirla, desarrollarla, sintetizarla y almacenarla que se aplica cuando se obtiene un conocimiento.
	Adaptación de la información	Arias et al (2022) es el proceso cognitivo en el que el individuo, construye el conocimiento, en función de ello, reordena las experiencias y ejerce reflexiones críticas en función de los nuevos conocimientos aprendidos
	Conocimiento disponible	Pérez y Rivero (2020) se lo considera como la agrupación de datos que ya fueron procesados y estos son ordenados para su entendimiento los cuales son de acceso abierto mediante diversos procesos de almacenamiento, registro y proveen al estudiante nuevos conocimientos sobre un aspecto específico
	Conocimiento relacionado	Velásquez (2019), es la relación que se realiza mediante la operación lógica básica, que es parte de las herramientas cognoscitiva que utiliza el cerebro buscando conocer como un tema u objeto especial, trabaja, sus características, para que exista una conexión entre la realidad y los conocimientos que se adquieren.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario aprendizaje significativo elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.

	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo</p>	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Conocimiento pre-existente

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Experiencia práctica	Exploro diversos conocimientos previos que me permite activar los conocimientos de los alumnos	4	4	4	
Conocimiento teórico	Proporciono diversos conocimientos teóricos para que los estudiantes se	4	4	4	

	familiaricen con el significado de las palabras, así como los sinónimos y antónimos.				
Nuevos aprendizajes	Motivo a mis estudiantes a aprender nuevos conocimientos a través de las diferentes actividades lúdicas.	4	4	4	

Segunda dimensión: Estructura cognitiva del individuo

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Decodificación de la información	Utilizo las ilustraciones como estrategias que permiten decodificar la información en el texto de enseñanza	4	4	4	
Síntesis de información	Utilizo el resumen, mapas conceptuales como estrategias para enfatizar los puntos más importantes de la información	4	4	4	
Interiorización de la información	Permito a los estudiantes crear sus propias definiciones a partir de la información que usted les brinda	4	4	4	

Tercera dimensión: Adaptación de la información

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Reordenamiento de experiencias	Les solicito desarrollar analogías para la adaptación de la información.	4	4	4	
	Les pido ordenar las diversas experiencias académicas que han tenido a los largo de estos años en base a un tema determinado.	4	4	4	
Reflexiones críticas	Intercala tiempos de explicación teórica con tiempos de reflexión, trabajo personal o experimentación	4	4	4	

	Los hago reflexionar y analizar de manera crítica los temas académicos de interés.	4	4	4	
Proceso del pensamiento	Durante las explicaciones realiza referencia a sucesos o palabras clave para ayudar a fijar la información	4	4	4	
	Les pido que realicen agrupaciones o clasificaciones de la información (cuadros sinópticos, tablas, etc.)	4	4	4	

Cuarta dimensión: Conocimiento disponible

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Datos de acceso abierto	Les pido que expongan sobre un determinado tema para verificar si cuentan con un amplio vocabulario	4	4	4	
Uso de información almacenada	En clase les pido que hagan deducciones, establezcan relaciones causa efecto o saquen conclusiones a partir de una información dada	4	4	4	
	Les pido que representen las ideas principales o las relaciones entre conceptos con mapas conceptuales, mapas mentales, redes semánticas o técnicas semejantes	4	4	4	
Entendimiento de la información	Pido que parafraseen el tema, diciéndolo con sus palabras, para comprobar que lo han entendido	4	4	4	

Durante las explicaciones hago en voz alta preguntas sobre el tema y les sugiero que se hagan preguntas	4	4	4	
Les pido que expliquen lo aprendido a través de analogías o metáforas	4	4	4	

Quinta dimensión: Conocimiento relacionados

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Lógica del pensamiento	Les proporciono adivinanzas y lecturas para fomentar el pensamiento lógico, verbal y crítico en los estudiantes.	4	4	4	
Conexión con las realidades del individuo	Les sugiero a que preparen un pequeño guion antes de contestar las preguntas	4	4	4	
	Les pido que relacionen el tema con los contenidos de otras asignaturas o con elementos de la vida cotidiana	4	4	4	
Conexión con los conocimientos adquiridos	Les pido que relacionen el tema actual con temas anteriores de la asignatura	4	4	4	
	Les ayudo a que sean conscientes de sus puntos fuertes y débiles como estudiantes	4	4	4	



Reyes Wichay Alexandra
Evaluador 4

EXPERTO 1
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Eddna Peñafiel de Sarcos
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Sub-directora Académica
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en diseño curricular

6. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

7. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de las actividades lúdicas
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 21 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones estrategias de enseñanza, comprensión de los contenidos, fomento en la creatividad, pensamiento crítico, resolución de los problemas, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

8. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Actividades lúdicas	Estrategias de enseñanza	Vargas (2020) se refiere a todos los apoyos que plantea el profesor de manera planificada utilizando instrumentos para enseñar de forma significativa durante las etapas del inicio de las clases, durante y al cierre de estas con el objeto de mejorar el proceso de profundización de la información.
	Comprensión de los contenidos	Ocampo (2019) menciona que esta rompe los límites de la recepción de información, sino que se expone mediante la capacidad de avanzar más allá de lo que se ha aprendido, permitiendo a la persona pensar y utilizar dicho conocimiento de manera flexible y útil en el entorno en el que se encuentra, permitiéndole utilizarlo dentro de los contextos y ámbitos en que se decida utilizar brindando a la persona autonomía, creatividad y flexibilidad.
	Fomento en la creatividad	López et al (2022), es la capacidad de las personas de proponer resultados únicos y este es de valor por el resultado que se elabora para el cumplimiento del objetivo, en el que la persona combina diversas ideas dando lugar a soluciones lógicas siendo estas originales, fluidas, flexibles y elaboradas.
	Pensamiento crítico	Benavides y Ruíz (2022), es el proceso cognitivo que brinda la capacidad de realizar razonamientos mediante el uso de las reflexiones inductivas o deductivas basados en hipótesis que nacen de las realidades que se perciben y viven haciendo uso de procesos sistemáticos de indagación, contrastación y discusión.
	Resolución de los problemas	Díaz y Díaz (2020) es un proceso en el que el individuo adopta nuevos conocimientos haciendo un rol de sujeto activo dentro de un escenario específico donde hace uso de herramientas y apoyos estratégicos para alcanzar la actividad aplicando los respectivos métodos, técnicas y procedimientos para solucionar un problema.

9. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario actividades lúdicas elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de

sintáctica y semántica son adecuadas		acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Estrategias de enseñanza

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Planificación de la enseñanza	Planifica y prepara las actividades académicas que realizará en clase	4	4	4	

Uso de instrumentos	Se apoya en materiales impresos (libros, enciclopedias, diccionarios, revistas, folletos, etc.) y de trabajo (cuadernos de trabajo, colores, bolígrafos, etc.) para desarrollar su clase	4	4	4	
	Utiliza materiales de áreas como mapas, maquetas, juegos, pelotas, periódicos murales, entre otros.	4	4	4	
	Utiliza instrumentos audiovisuales y didácticos como videos, pizarra interactivas.	4	4	4	
Etapas en el proceso de clases	El estudiante aplica lo aprendido para resolver problemas de la vida real	4	4	4	
	A menudo interactúa con el estudiante sobre los temas de su interés	4	4	4	

Segunda dimensión: Comprensión de los contenidos

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Pensamiento flexible	La mayoría de los estudiantes se cuestionan aquellos puntos que no han quedado claro tras la explicación recibida por su persona.	4	4	4	
	La mayoría de sus estudiantes son capaces de relacionar lo aprendido con sus quehaceres diarios o con el contexto que lo rodea.	4	4	4	
Uso práctico del conocimiento	Las clases que imparte son entendidas y dinámicas	4	4	4	
Autonomía en el individuo	Existen estudiantes que le es difícil expresar sus ideas y emociones por voluntad propia	4	4	4	
	Existen estudiantes que tienen dificultades para interpretar, argumentar y proponer ideas o	4	4	4	

aportes sobre un tema en particular.				
--------------------------------------	--	--	--	--

Tercera dimensión: Fomento en la creatividad

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Proponer resultados únicos	Las ideas innovadoras de las actividades proporcionadas por sus estudiantes le permiten mejorar su proceso de enseñanza.	4	4	4	
Combinación de ideas	Te apoyas de las herramientas académicas para discutir con las ideas de tus estudiantes	4	4	4	
Elaboración de la solución	Discute con sus estudiantes las alternativas de solución para el desarrollo de las actividades académicas.	4	4	4	

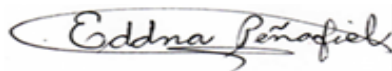
Cuarta dimensión: Pensamiento crítico

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Indagación de información	Indagas sobre los temas que explicarás en el aula	4	4	4	
Contrastación de información	Realizas actividades académicas como completar las frases, armar rompecabezas o descifrar acertijos.	4	4	4	
Reflexión de la información	Motivas a tus estudiantes a que no se queden con lo que les brindas en clase sino que investiguen en casa	4	4	4	

Quinta dimensión: Resolución de los problemas

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones

Rol de sujeto activo	Te involucras en la resolución de los problemas de tus estudiantes.	4	4	4	
Apoyos estratégicos	Compartes tu material de estudio para la realización de trabajo en equipo.	4	4	4	
Solución eficaz del problema	Solucionas los problemas respetando las opiniones de tus estudiantes	4	4	4	



Eddna Peñañiel de Sarcos

Evaluador 1

EXPERTO 2
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Ma. Auxiliadora Velarde
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Sub-directora Académica
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de las actividades lúdicas
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 21 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones estrategias de enseñanza, comprensión de los contenidos, fomento en la creatividad, pensamiento crítico, resolución de los problemas, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Actividades lúdicas	Estrategias de enseñanza	Vargas (2020) se refiere a todos los apoyos que plantea el profesor de manera planificada utilizando instrumentos para enseñar de forma significativa durante las etapas del inicio de las clases, durante y al cierre de estas con el objeto de mejorar el proceso de profundización de la información.
	Comprensión de los contenidos	Ocampo (2019) menciona que esta rompe los límites de la recepción de información, sino que se expone mediante la capacidad de avanzar más allá de lo que se ha aprendido, permitiendo a la persona pensar y utilizar dicho conocimiento de manera flexible y útil en el entorno en el que se encuentra, permitiéndole utilizarlo dentro de los contextos y ámbitos en que se decida utilizar brindando a la persona autonomía, creatividad y flexibilidad.
	Fomento en la creatividad	López et al (2022), es la capacidad de las personas de proponer resultados únicos y este es de valor por el resultado que se elabora para el cumplimiento del objetivo, en el que la persona combina diversas ideas dando lugar a soluciones lógicas siendo estas originales, fluidas, flexibles y elaboradas.
	Pensamiento crítico	Benavides y Ruíz (2022), es el proceso cognitivo que brinda la capacidad de realizar razonamientos mediante el uso de las reflexiones inductivas o deductivas basados en hipótesis que nacen de las realidades que se perciben y viven haciendo uso de procesos sistemáticos de indagación, contrastación y discusión.
	Resolución de los problemas	Díaz y Díaz (2020) es un proceso en el que el individuo adopta nuevos conocimientos haciendo un rol de sujeto activo dentro de un escenario específico donde hace uso de herramientas y apoyos estratégicos para alcanzar la actividad aplicando los respectivos métodos, técnicas y procedimientos para solucionar un problema.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario actividades lúdicas elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de

sintáctica y semántica son adecuadas		acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Estrategias de enseñanza

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Planificación de la enseñanza	Planifica y prepara las actividades académicas que realizará en clase	4	4	4	

Uso de instrumentos	Se apoya en materiales impresos (libros, enciclopedias, diccionarios, revistas, folletos, etc.) y de trabajo (cuadernos de trabajo, colores, bolígrafos, etc.) para desarrollar su clase	4	4	4	
	Utiliza materiales de áreas como mapas, maquetas, juegos, pelotas, periódicos murales, entre otros.	4	4	4	
	Utiliza instrumentos audiovisuales y didácticos como videos, pizarra interactivas.	4	4	4	
Etapas en el proceso de clases	El estudiante aplica lo aprendido para resolver problemas de la vida real	4	4	4	
	A menudo interactúa con el estudiante sobre los temas de su interés	4	4	4	

Segunda dimensión: Comprensión de los contenidos

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Pensamiento flexible	La mayoría de los estudiantes se cuestionan aquellos puntos que no han quedado claro tras la explicación recibida por su persona.	4	4	4	
	La mayoría de sus estudiantes son capaces de relacionar lo aprendido con sus quehaceres diarios o con el contexto que lo rodea.	4	4	4	
Uso práctico del conocimiento	Las clases que imparte son entendidas y dinámicas	4	4	4	
Autonomía en el individuo	Existen estudiantes que le es difícil expresar sus ideas y emociones por voluntad propia	4	4	4	
	Existen estudiantes que tienen dificultades para interpretar, argumentar y proponer ideas o	4	4	4	

	aportes sobre un tema en particular.				
--	--------------------------------------	--	--	--	--

Tercera dimensión: Fomento en la creatividad

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Proponer resultados únicos	Las ideas innovadoras de las actividades proporcionadas por sus estudiantes le permiten mejorar su proceso de enseñanza.	4	4	4	
Combinación de ideas	Te apoyas de las herramientas académicas para discutir con las ideas de tus estudiantes	4	4	4	
Elaboración de la solución	Discute con sus estudiantes las alternativas de solución para el desarrollo de las actividades académicas.	4	4	4	

Cuarta dimensión: Pensamiento crítico

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Indagación de información	Indagas sobre los temas que explicarás en el aula	4	4	4	
Contrastación de información	Realizas actividades académicas como completar las frases, armar rompecabezas o descifrar acertijos.	4	4	4	
Reflexión de la información	Motivas a tus estudiantes a que no se queden con lo que les brindas en clase sino que investiguen en casa	4	4	4	

Quinta dimensión: Resolución de los problemas

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones

Rol de sujeto activo	Te involucras en la resolución de los problemas de tus estudiantes.	4	4	4	
Apoyos estratégicos	Compartes tu material de estudio para la realización de trabajo en equipo.	4	4	4	
Solución eficaz del problema	Solucionas los problemas respetando las opiniones de tus estudiantes	4	4	4	



Ma. Auxiliadora Velarde
Evaluador 2

EXPERTO 3
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Jessica Lucero Tenorio
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Coordinadora de DECE
Institución donde labora	Unidad Educativa Bilingüe Liceo Panamericano Centenario
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en intervención Educativa y Tecnológica

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de las actividades lúdicas
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 21 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones estrategias de enseñanza, comprensión de los contenidos, fomento en la creatividad, pensamiento crítico, resolución de los problemas, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Actividades lúdicas	Estrategias de enseñanza	Vargas (2020) se refiere a todos los apoyos que plantea el profesor de manera planificada utilizando instrumentos para enseñar de forma significativa durante las etapas del inicio de las clases, durante y al cierre de estas con el objeto de mejorar el proceso de profundización de la información.
	Comprensión de los contenidos	Ocampo (2019) menciona que esta rompe los límites de la recepción de información, sino que se expone mediante la capacidad de avanzar más allá de lo que se ha aprendido, permitiendo a la persona pensar y utilizar dicho conocimiento de manera flexible y útil en el entorno en el que se encuentra, permitiéndole utilizarlo dentro de los contextos y ámbitos en que se decida utilizar brindando a la persona autonomía, creatividad y flexibilidad.
	Fomento en la creatividad	López et al (2022), es la capacidad de las personas de proponer resultados únicos y este es de valor por el resultado que se elabora para el cumplimiento del objetivo, en el que la persona combina diversas ideas dando lugar a soluciones lógicas siendo estas originales, fluidas, flexibles y elaboradas.
	Pensamiento crítico	Benavides y Ruíz (2022), es el proceso cognitivo que brinda la capacidad de realizar razonamientos mediante el uso de las reflexiones inductivas o deductivas basados en hipótesis que nacen de las realidades que se perciben y viven haciendo uso de procesos sistemáticos de indagación, contrastación y discusión.
	Resolución de los problemas	Díaz y Díaz (2020) es un proceso en el que el individuo adopta nuevos conocimientos haciendo un rol de sujeto activo dentro de un escenario específico donde hace uso de herramientas y apoyos estratégicos para alcanzar la actividad aplicando los respectivos métodos, técnicas y procedimientos para solucionar un problema.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario actividades lúdicas elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.

	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo</p>	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Estrategias de enseñanza

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Planificación de la enseñanza	Planifica y prepara las actividades académicas que realizará en clase	4	4	4	
Uso de instrumentos	Se apoya en materiales impresos (libros, enciclopedias, diccionarios, revistas, folletos, etc.) y de	4	4	4	

	trabajo (cuadernos de trabajo, colores, bolígrafos, etc.) para desarrollar su clase				
	Utiliza materiales de áreas como mapas, maquetas, juegos, pelotas, periódicos murales, entre otros.	4	4	4	
	Utiliza instrumentos audiovisuales y didácticos como videos, pizarra interactivas.	4	4	4	
Etapas en el proceso de clases	El estudiante aplica lo aprendido para resolver problemas de la vida real	4	4	4	
	A menudo interactúa con el estudiante sobre los temas de su interés	4	4	4	

Segunda dimensión: Comprensión de los contenidos

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Pensamiento flexible	La mayoría de los estudiantes se cuestionan aquellos puntos que no han quedado claro tras la explicación recibida por su persona.	4	4	4	
	La mayoría de sus estudiantes son capaces de relacionar lo aprendido con sus quehaceres diarios o con el contexto que lo rodea.	4	4	4	
Uso práctico del conocimiento	Las clases que imparte son entendidas y dinámicas	4	4	4	
Autonomía en el individuo	Existen estudiantes que le es difícil expresar sus ideas y emociones por voluntad propia	4	4	4	
	Existen estudiantes que tienen dificultades para interpretar, argumentar y proponer ideas o aportes sobre un tema en particular.	4	4	4	

Tercera dimensión: Fomento en la creatividad

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Proponer resultados únicos	Las ideas innovadoras de las actividades proporcionadas por sus estudiantes le permiten mejorar su proceso de enseñanza.	4	4	4	
Combinación de ideas	Te apoyas de las herramientas académicas para discutir con las ideas de tus estudiantes	4	4	4	
Elaboración de la solución	Discute con sus estudiantes las alternativas de solución para el desarrollo de las actividades académicas.	4	4	4	

Cuarta dimensión: Pensamiento crítico

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Indagación de información	Indagas sobre los temas que explicarás en el aula	4	4	4	
Contrastación de información	Realizas actividades académicas como completar las frases, armar rompecabezas o descifrar acertijos.	4	4	4	
Reflexión de la información	Motivas a tus estudiantes a que no se queden con lo que les brindas en clase sino que investiguen en casa	4	4	4	

Quinta dimensión: Resolución de los problemas

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Rol de sujeto activo	Te involucras en la resolución de los problemas de tus estudiantes.	4	4	4	

Apoyos estratégicos	Compartes tu material de estudio para la realización de trabajo en equipo.	4	4	4	
Solución eficaz del problema	Solucionas los problemas respetando las opiniones de tus estudiantes	4	4	4	



Jessica Lucero Tenorio

Evaluador 3

EXPERTO 4
EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “CUESTIONARIO ACTIVIDADES LÚDICAS”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Reyes Wichay Alexandra
Grado profesional	Maestría (X) Doctorado ()
Área de formación académica	Clínica () Social (X) Educativa (X) Organizacional () Salud ()
Área de experiencia profesional	Docente
Institución donde labora	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años (), Más de 5 años (X)
Experiencia en investigación	Master en Planificación y Diseño Curricular

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos

3. Datos de la escala:

Nombre de la prueba	Pre y pos test de las actividades lúdicas
Autor	Palacios Castañeda, Alexandra Roxana
Procedencia	Perú – Piura
Administración	Individual / grupal
Tiempo de aplicación	25 minutos
Ámbito de aplicación	Educativa
Significación	El cuestionario está compuesto por 21 ítems, dividida en 5 dimensiones, las dimensiones estrategias de enseñanza, comprensión de los contenidos, fomento en la creatividad, pensamiento crítico, resolución de los problemas, tiene respuestas cerradas siguiendo una escala de Likert.

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Actividades lúdicas	Estrategias de enseñanza	Vargas (2020) se refiere a todos los apoyos que plantea el profesor de manera planificada utilizando instrumentos para enseñar de forma significativa durante las etapas del inicio de las clases, durante y al cierre de estas con el objeto de mejorar el proceso de profundización de la información.
	Comprensión de los contenidos	Ocampo (2019) menciona que esta rompe los límites de la recepción de información, sino que se expone mediante la capacidad de avanzar más allá de lo que se ha aprendido, permitiendo a la persona pensar y utilizar dicho conocimiento de manera flexible y útil en el entorno en el que se encuentra, permitiéndole utilizarlo dentro de los contextos y ámbitos en que se decida utilizar brindando a la persona autonomía, creatividad y flexibilidad.
	Fomento en la creatividad	López et al (2022), es la capacidad de las personas de proponer resultados únicos y este es de valor por el resultado que se elabora para el cumplimiento del objetivo, en el que la persona combina diversas ideas dando lugar a soluciones lógicas siendo estas originales, fluidas, flexibles y elaboradas.
	Pensamiento crítico	Benavides y Ruíz (2022), es el proceso cognitivo que brinda la capacidad de realizar razonamientos mediante el uso de las reflexiones inductivas o deductivas basados en hipótesis que nacen de las realidades que se perciben y viven haciendo uso de procesos sistemáticos de indagación, contrastación y discusión.
	Resolución de los problemas	Díaz y Díaz (2020) es un proceso en el que el individuo adopta nuevos conocimientos haciendo un rol de sujeto activo dentro de un escenario específico donde hace uso de herramientas y apoyos estratégicos para alcanzar la actividad aplicando los respectivos métodos, técnicas y procedimientos para solucionar un problema.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario actividades lúdicas elaborado por la docente Palacios Castañeda, Alexandra Roxana en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de

sintáctica y semántica son adecuadas		acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
<p style="text-align: center;">COHERENCIA</p> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p style="text-align: center;">RELEVANCIA</p> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

Primera dimensión: Estrategias de enseñanza

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Planificación de la enseñanza	Planifica y prepara las actividades académicas que realizará en clase	4	4	4	

Uso de instrumentos	Se apoya en materiales impresos (libros, enciclopedias, diccionarios, revistas, folletos, etc.) y de trabajo (cuadernos de trabajo, colores, bolígrafos, etc.) para desarrollar su clase	4	4	4	
	Utiliza materiales de áreas como mapas, maquetas, juegos, pelotas, periódicos murales, entre otros.	4	4	4	
	Utiliza instrumentos audiovisuales y didácticos como videos, pizarra interactivas.	4	4	4	
Etapas en el proceso de clases	El estudiante aplica lo aprendido para resolver problemas de la vida real	4	4	4	
	A menudo interactúa con el estudiante sobre los temas de su interés	4	4	4	

Segunda dimensión: Comprensión de los contenidos

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Pensamiento flexible	La mayoría de los estudiantes se cuestionan aquellos puntos que no han quedado claro tras la explicación recibida por su persona.	4	4	4	
	La mayoría de sus estudiantes son capaces de relacionar lo aprendido con sus quehaceres diarios o con el contexto que lo rodea.	4	4	4	
Uso práctico del conocimiento	Las clases que imparte son entendidas y dinámicas	4	4	4	
Autonomía en el individuo	Existen estudiantes que le es difícil expresar sus ideas y emociones por voluntad propia	4	4	4	
	Existen estudiantes que tienen dificultades para interpretar, argumentar y proponer ideas o	4	4	4	

aportes sobre un tema en particular.				
--------------------------------------	--	--	--	--

Tercera dimensión: Fomento en la creatividad

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Proponer resultados únicos	Las ideas innovadoras de las actividades proporcionadas por sus estudiantes le permiten mejorar su proceso de enseñanza.	4	4	4	
Combinación de ideas	Te apoyas de las herramientas académicas para discutir con las ideas de tus estudiantes	4	4	4	
Elaboración de la solución	Discute con sus estudiantes las alternativas de solución para el desarrollo de las actividades académicas.	4	4	4	

Cuarta dimensión: Pensamiento crítico

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
Indagación de información	Indagas sobre los temas que explicarás en el aula	4	4	4	
Contrastación de información	Realizas actividades académicas como completar las frases, armar rompecabezas o descifrar acertijos.	4	4	4	
Reflexión de la información	Motivas a tus estudiantes a que no se queden con lo que les brindas en clase sino que investiguen en casa	4	4	4	

Quinta dimensión: Resolución de los problemas

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones Recomendaciones
-------------	-------	----------	------------	------------	----------------------------------

Rol de sujeto activo	Te involucras en la resolución de los problemas de tus estudiantes.	4	4	4	
Apoyos estratégicos	Compartes tu material de estudio para la realización de trabajo en equipo.	4	4	4	
Solución eficaz del problema	Solucionas los problemas respetando las opiniones de tus estudiantes	4	4	4	

Alexandra Reyes

Reyes Wichay Alexandra

Evaluador 4

Anexo 4: Modelo de consentimiento y/o asentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación

Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023

Investigador:

Palacios Castañeda, Alexandra Roxana (Orcid.org/0000-0002-3184-675X)

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada: “Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023”, cuyo objetivo es: Determinar la influencia de la aplicación de actividades lúdicas en la mejora del aprendizaje significativo en estudiantes de una institución educativa, Guayaquil 2023. Esta investigación es desarrollada por estudiante de posgrado del programa de Maestría en Administración de la Educación, de la Universidad César Vallejo del campus Piura aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa donde se realizará el estudio.

La problemática observada respecto a la calidad de la formación técnica a partir de los procesos de la gestión institucional tiene un impacto importante, dado que demostrar la relación entre las dos variables podrá darnos luces para elevar propuestas de mejora en el aprendizaje significativo de los maestros a partir de las estrategias que usan.

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023”
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará en el ambiente de la institución educativa. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Palacios Castañeda, Alexandra Roxana, email: apalaciosca83@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Mg. Merino Flores, Irene email: imerino@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Anexo 5: Resultado de similitud Turnitin

Carta de presentación

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Piura, 08 de mayo de 2023

SEÑOR(A)

MASTER MARÍA AUXILIADORA VELARDE

DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE “LICEO PANAMERICANO CENTENARIO”

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 08 DE MAYO DE 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Palacios Castañeda Alexandra Roxana
- 2) Programa de estudios : Maestría en Administración de la educación
- 3) Mención : Administración de la educación
- 4) Ciclo de estudios : III ciclo
- 5) Título de la investigación : Actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023
- 6) Asesor : Irene Merino Flores

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Edwin Martín García Ramírez".

Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe Unidad de Posgrado - Piura

Documento de autorización



UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE LICEO PANAMERICANO CENTENARIO

CONSTANCIA

Yo, María Auxiliadora Velarde con N° 0908792699. Rectora de la Institución Educativa del nivel de básica media perteneciente al Distrito Ximena Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, suscribo lo siguiente:

Que, Alexandra Roxana Palacios Castañeda con N° 091955055-8, en calidad de estudiante de la UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO, de la facultad de Administración Educativa, aplicó en la Unidad Educativa Bilingüe Liceo Panamericano Centenario los instrumentos de evaluación para su informe de tesis que tiene como Título Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que crea conveniente.

Mgs. Ma. Auxiliadora Velarde



Guayaquil, 20 de junio del 2023

Dirección: Q4J5+R5M, Dolores Sucre Lavayen Av. 3 S-E, Guayaquil 090101
Teléfono: +(593) 04 3707888



PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

I. Datos informativos

Nombre: Actividades lúdicas

Responsable: Palacios Castañeda, Alexandra Roxana

Público objetivo: Docentes del nivel primario

Tiempo de aplicación:

Fecha:

Lugar de aplicación:

II. Justificación

Este programa va dirigido a los docentes del nivel primario de una I.E. en Guayaquil debido a la falta de práctica o ejecución de las diversas actividades lúdicas o juegos tradicionales que incentivan el aprendizaje de los estudiantes, dada a realidad vivida durante la pandemia covid 19 donde todo fue virtual, los docentes no han logrado trabajar actividades lúdicas y es necesario fortalecer las estrategias de enseñanza a partir de la utilización de actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo integral en los niños que beneficiará su aprendizaje cognitivo, creatividad, pensamiento crítico y analítico, desarrollo de habilidades sociales, entre otros aspectos.

III. Objetivo

Lograr la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes del nivel primario de una I.E. en Guayaquil a través de la aplicación de actividades lúdicas.

IV. Metodología

Este programa se desarrollará en 9 sesiones de 50 minutos cada una, se organizará en tiempos después de clase de los docentes y se seguirá la ruta de sesión de aprendizaje para la ejecución del taller.

Constará de 3 pasos para su ejecución:

1. Inicio. - Aquí se recolectará los conocimientos previos de los docentes, para ello se realizarán las siguientes dinámicas: Integración en equipos e ideas libres respecto al tema
2. Desarrollo. - En esta fase se llevarán a cabo las actividades correspondientes a cada sesión: como primer punto de partida se introducirá el tema principal y a la misma vez incentivándolos a través de la motivación. Luego se proyecta la expectativa a través del desarrollo de las actividades lúdicas. Y en el cierre y la parte final, se trabajará con

material y se conversará de las experiencias vividas por cada sesión (recolectar las experiencias de los niños)

3. Salida. - Aplicar lo aprendido

Estructura del programa

DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos	N° HORAS	Presupuesto									
Sesión 1. Ejercicio mental. Cuadro mágico												
<p>Inicio (tiempo estimado 10 minutos) Los niños deberán estar reunidos, cada uno en su carpeta. La docente, empezará preguntándoles ¿cómo se están?, ¿desean jugar?, ¿están listos para realizar un juego divertido?, a su vez preguntará ¿alguna vez han escuchado hablar del cuadrado mágico?, ¿en qué consiste un cuadrado mágico? Luego, la docente, relatará brevemente la historia del cuadro mágico e indicará el propósito del reto e importancia.</p> <p>Desarrollo (tiempo estimado 30 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente entregará una hoja con un cuadro de 3x3 en blanco a cada niño(a) y explicará que el resto consistirá en que deben completar las casillas del 1 al 9 y deben sumar 15 tanto de forma vertical, horizontal y diagonal. Los números en el cuadro no deben repetirse. <table border="1" data-bbox="613 916 954 1031" style="margin-left: 40px;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - Luego preguntar, ¿cuántas casillas tiene el cuadro?, ¿Cuántos números debes colocar en cada una de las casillas? ¿Los números se pueden repetir?, ¿cuáles son los números que deben colocar en el cuadrado?, ¿cuál es el número mágico?, ¿cuántas diagonales tiene el cuadrado? - Consecuentemente, la docente deberá indicar, que los estudiantes deben empezar qué número deben colocar en el centro, de tal manera que al sumar los tres números den como resultado 15. Luego, mencionar que deben verificar si la 										Aula Ppt Folletos	50´	200.00

<p>solución encontrada cumple tanto vertical, horizontal y diagonal.</p> <p>Conclusión (tiempo estimado 10 minutos) La docente debe dialogar con los estudiantes y discutir sobre la actividad e invitarlos a participar para que cuenten sus experiencias, sus dificultades y cuántas soluciones encontraron.</p>			
<p>Sesión 2: El valor de trabajar mediante juegos en movimiento. Juego de pares e impares</p>			
<p>Inicio Se parte de una corta conversación con todos los estudiantes reunidos en forma circular, donde la expositora se ubicará en el centro. La idea es romper el hielo e identificar si tienen conocimiento del tema; para ello se les realiza algunas preguntas que irán acompañadas de ilustraciones con la finalidad de identificar si conocen qué es un número par e impar, cuál es su importancia, en qué se diferencian. Posteriormente, se informará el propósito de la sesión y se especificará en que se beneficiarán, se les recordará cuáles son las normas de convivencia.</p> <p>Desarrollo Se distribuirá una fila de aros, los cuales tendrán los números del 0 al 10.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños deberán saltar con un solo pie y pisar solo en los números pares. Luego, deberán saltar con el pie opuesto y pisar en los números impares. Tienen aproximadamente 30 segundos. 2. Los niños deberán pisar todos los números, pero al pisar cada número deberán decir si es par o impar, por ejemplo “el 0 es par, el 	<p>Aula Ppt Papel bond</p>	<p>50´</p>	<p>20.00</p>



<p>1 es impar, el 2 es par, el 3 es impar...así hasta llegar al 10". Luego deberán hacerlo en retroceso, es decir, "el 10 es impar, el 9 es par...así hasta llegar al 0". Seguidamente, aumentar la velocidad. Tiempo 2 minutos.</p> <p>3. El docente planteará una serie del tipo "impar, par, impar, par, par, para, impar, impar", aquí los niños deberán pisar en los números correspondientes.</p> <p>Los niños deberán sentarse en círculo y estarán atentos a las instrucciones del docente</p> <p>4. Por último, los niños deberán sentarse en círculo y tendrán como reto mencionar todos los números pares, el docente preguntará, ¿son capaces de repetir los números pares en menos de un minuto?, cada estudiante deberá repetir a la vez "0,2,4,6,8,10" y lo mismo para los impares.</p> <p>Conclusión (tiempo aproximado 10 minutos) Finalmente, se reúne a los estudiantes y se repasa las actividades realizadas, luego se les pide su participación para que comenten sus experiencias, en qué les ayudó y para que les serviría.</p>			
<p>Sesión 3: Ejercicios concentración y desarrollo verbal. La tela araña</p>			
<p>Inicio La docente saludará a cada estudiante y preguntará si conoce el juego de la tela araña, una vez identificado si conocen o desconocen procederá a reforzarlo o a instruirlos hablándole resumidamente su historia y cuál es el propósito del juego.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente debe posicionar a los estudiantes en forma de U y deben permanecer parados. - Cada niño tiene como reto el siguiente: Aquel que reciba la madeja de lana tiene que presentarse (mencionar nombres y 	<p>Aula Ppt Madeja de lana</p>	<p>50´</p>	<p>50.00</p>

<p>apellidos, cuántos años tiene, cuál es su curso favorito y que le gusta hacer en sus tiempos libres) y con la lana deberá dar una vuelta en su dedo y lanzar la madeja a otro compañero. El estudiante que reciba la madeja de lana, deberá hacer lo mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al azar, la docente empezará a cuestionar a cada niño por su compañero y solicitará que le indique qué es lo que disfruta o le gusta hacer en sus tiempos libres o qué curso es su favorito. <p>Conclusión Finalmente, la docente invitará a los estudiantes a describir cada una de sus experiencias.</p>			
<p>Sesión 4: Ejercicios de animación y entretenimiento. El palito</p>			
<p>Inicio La docente partirá de una corta conversación con los estudiantes reunidos en forma de U, donde la expositora se ubicará en el centro. Les explicará la dinámica del palito y su importancia, se les recordará cuáles son las normas de convivencia.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente solicitará la participación de 5 estudiantes y deberán ir al frente de sus compañeros. Ella entregará el palito a uno de los participantes diciéndoles “aquí tienes este palito” y el estudiante deberá responder ¿y qué es lo que tiene este palito?, la docente responderá “un tintín y un garabito”. - El estudiante que se queda con el palito debe repetir lo mismo y pasarlo a su compañero. Este procedimiento se debe repetir con el resto de compañeros, el último participante será la docente, el cual tendrá como reto repetir el dialogo imitando a un cantante de ópera y el resto de estudiantes tendrán que repetir lo mismo. 	<p>Aula Material</p>	<p>50´</p>	<p>150.00</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Posteriormente, deberán imitar a un borracho, a un llorón, a un payaso, entre otros. <p>Conclusión Finalmente, se reúne a los estudiantes y se repasa las actividades realizadas, luego se les pide su participación para que comenten sus experiencias, en qué les ayudó y para que les serviría.</p>			
Sesión 5: Ejercicios de animación y entretenimiento. Fruta envenenada			
<p>Inicio La docente iniciará con una corta conversación con los estudiantes; para ello los niños(as) deberán reunirse en forma circular y de pie. Les explicará la dinámica de la fruta envenenada y su importancia, se les recordará cuáles son las normas de convivencia.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes deberán pasar un objeto a sus compañeros mientras se escuchan una canción. - Aquel niño que se queda con el objeto cuando la música se detiene, se le declara “envenenado” y queda descalificado. Esta misma DINÁMICA se aplica a todos hasta que quedar un ganador. - Si se cuenta con varios niños, se recomienda pasar más objetos. <p>Conclusión La docente debe dialogar con los estudiantes y discutir sobre la actividad e invitarlos a participar para que cuenten sus experiencias, sus dificultades y cuántas soluciones encontraron.</p>	Aula Material	50´	150.00
Sesión 6: Juego de sumas que marean			
Inicio	Carteles Papelografos	50´	200.00

<p>La docente se reúne con los estudiantes para conversar sobre las clases anteriores sobre el curso de matemática, específicamente los ejercicios relacionados a la suma. La docente se apoyará de un corto video instructivo.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente preguntará ¿cuánto es $13+17?$, etc. Si el participante responde correctamente, la docente volverá a preguntar ¿cómo lo pensaste? ¿qué hiciste para llegar a la respuesta? ¿cómo lo resolviste? <p>Conclusión</p> <p>La docente debe reunir a los estudiantes y se repasa las actividades realizadas, luego se les pide su participación para que comenten sus experiencias, en qué les ayudó y para que les serviría.</p>			
<p>Sesión 7: Dinámica matemática sobre el tiempo</p>	<p>Aula Material</p>	<p>50´</p>	<p>150.00</p>
<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño deberá controlar sus pulsaciones cuando se encuentre en reposo y cuando se ejercite. Luego responderán a la pregunta ¿qué ha ocurrido con la frecuencia cardíaca? - Es importante, que el control de la frecuencia cardíaca se realice contando 1 minuto, después contando durante 30 segundos y multiplicando por 2, después durante 20 segundos y multiplicando por 3, después durante 10 segundos y multiplicando por 6. <p>Conclusión</p> <p>La docente deberá reunir a los estudiantes y se repasa las actividades realizadas, luego se les pide su participación para que comenten sus experiencias, en qué les ayudó y para que les serviría.</p>			

Sesión 8: Concurso de trabalenguas			
<p>Inicio La docente saludará a cada estudiante y preguntará si conocen o desconocen los trabalenguas. La docente explicará el propósito de esta sesión y orientará sobre los beneficios.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente entregará en una hoja una lista de trabalenguas, a cada grupo, el listado del trabalenguas dependerá del número de integrantes que conforman los equipos. - La docente elegirá al azar a uno de los integrantes de los grupos y deberá leer un trabalenguas, si se equivoca es un punto en contra. <p>Conclusión La docente debe reúne a los estudiantes y se repasa las actividades realizadas, luego se les pide su participación para que comenten sus experiencias, en qué les ayudó y para que les serviría.</p>	<p>Hojas con trabalenguas Papelografos</p>	<p>50´</p>	<p>100.00</p>
Sesión 9: Carrera de rompecabezas			
<p>Inicio La docente iniciará preguntales a los estudiantes ¿cómo están?, ¿cómo van los ánimos?, ¿desean jugar?, y empezará a preguntar ¿qué es un rompecabezas?, ¿si alguna vez ha jugado de forma grupal? Explicará en qué consiste e indicará el propósito.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se deberán formar 5 rompecabezas, para ello se deberá preparar sobres con los rompecabezas, lo cual estará sujeto 	<p>Aula Ppt Cartón o cartulina Sobres Regla Lápices Borrador</p>	<p>25´</p>	<p>150.00</p>

<p>al número de estudiantes. Cada sobre contiene piezas mezcladas de los 5 rompecabezas.</p> <ul style="list-style-type: none">- La docente deberá repartir un sobre a cada equipo y el reto será que deben completar un cuadrado.- La regla consistirá que cada integrante del equipo no puede hablar, no pueden pedir prestado las piezas faltantes ni mucho menos estará permitido hacer gestos. Lo que único que estará permitido es brindar y recibir las piezas a sus compañeros. También se escogerán a 3 estudiantes para que estén de observadores durante el desarrollo. La docente controlará el tiempo y estará monitoreando- El tiempo máximo es de 5 minutos para armar un cuadrado, además indicará que las piezas están en los otros sobres.- Esta dinámica terminará cuando algún equipo termine o cuando se haya culminado el tiempo. <p>Conclusión Todos los estudiantes se reúnen y dialogarán con la docente. Con ayuda de los observadores se evaluará y se discutirán las experiencias vividas, entre ellas, cómo se sintieron al no poder hablar para solicitar las piezas cuando observaban que otros compañeros las tenían.</p>			
---	--	--	--

Base de datos

PRETEST

SUJETO	C. preexistente			Est. Cog. Individuo			Adap. De la información						Con. Disponible						Con. Relacionados					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2
3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2
5	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	4	2
6	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
8	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	4	2	2
9	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3
11	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2



Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUAYAQUIL, 2023", cuyo autor es PALACIOS CASTAÑEDA ALEXANDRA ROXANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 11 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 11-08- 2023 15:59:37
VELEZ SANCARRANCO MIGUEL ALBERTO DNI: 09862773 ORCID: 0000-0001-9564-6936	Firmado electrónicamente por: MVELEZS el 11-08- 2023 15:58:53

Código documento Trilce: TRI - 0647450