

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

**Juego Libre y Aprendizaje Significativo en niños del Nivel Inicial de las
instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022**

Línea de investigación: Educación General

Autoras:

Sánchez Cruz, María Belén
Zavaleta Nolasco, Jarlin Mireida

Jurado evaluador:

Presidenta: Salinas Carranza, Karina Lizet
Secretaria: Alza Vásquez, Katherine Liliana
Vocal: Arévalo Antón de Morales, Rosa

Asesor(a):

Carranza Flores, Ana María

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4573-6797>

Trujillo – Perú

2023

Fecha de sustentación: 2023/11/10

Juego Libre y Aprendizaje Significativo en niños del Nivel Inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía Activo

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dra. Carranza Flores, Ana Maria, docente del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada “**Juego Libre y Aprendizaje Significativo en niños del Nivel Inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022**”, de las autoras Sanchez Cruz, Maria Belén y Zavaleta Nolasco, Jarlin Mireida, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 6%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin del 23 de septiembre de 2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis Juego Libre y Aprendizaje Significativo en niños del Nivel Inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022”, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.

Lugar y Fecha: Trujillo, 24 de septiembre de 2023

Apellidos y nombres del asesor:

Carranza Flores, Ana Alicia

DNI: 18160410

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4573-6797>

FIRMA:

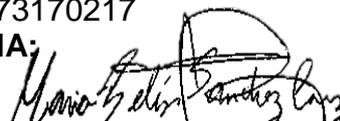


Apellidos y nombres del autor:

Sanchez Cruz, Maria Belén

DNI: 73170217

FIRMA:



Apellidos y nombre del autor:

Zavaleta Nolasco, Jarlin Mireida

DNI: 75009754

FIRMA:



DEDICATORIA

A Dios por darme salud para realizar este trabajo y guiarme en todo momento.

A mi familia por brindarme su apoyo para elaborar este proyecto y su preocupación para el término del mismo.

A mi profesora, ya que ha sido un gran apoyo para el desarrollo de nuestro trabajo, dándonos indicaciones para la mejora de este.

Sánchez Cruz, María Belén

DEDICATORIA

A Dios, por la bendición y guía en cada momento de mi vida.

A mi familia por todo su apoyo incondicional y confianza en todo momento, siempre serán mi mayor soporte por siempre.

A mi maestra Carranza Flores, Ana María por sus valiosas indicaciones que nos transmitió durante todo el desarrollo de nuestra tesis.

Zavaleta Nolasco, Jarlin Mireida

AGRADECIMIENTO

A Dios, quien nos otorgó la vida y es nuestro defensor.

A nuestra querida maestra Carranza Flores, Ana María por transmitirnos sus conocimientos y por la orientación que nos brindó a lo largo del desarrollo de nuestra tesis.

A nuestros padres por siempre confiar, creer en nosotras y apoyarnos incondicionalmente en esta etapa universitaria.

Las autoras

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022. Esta investigación fue de tipo correlacional-descriptivo, cual se consideró una población de 105 estudiantes entre la edad de tres a cinco años de instituciones educativas privadas de Trujillo, para poder conocer más acerca de las variables en la etapa escolar. Como instrumentos de recolección de datos se utilizó la lista de cotejo diseñada con 20 ítems, que fue aplicada a cada alumno. En cuanto a los resultado se obtuvo que si existe una relación directa altamente significativa entre el juego libre y el aprendizaje, con un valor significativo de $0.000 < 0.05$ y una correlación de Spearman de 0,456., por otro lado en el nivel del juego libre se obtuvo que el 1% presentaba un nivel alto, el 4.2% medio y solo el 94.8% un nivel bajo, asimismo el nivel de aprendizaje significativo el 2.1% presentaba un nivel alto, el 11.5% medio y solo el 86.5% un nivel bajo, lo cual se concluye que los educadores no participan plenamente en la planificación de estrategias que permitan a los niños construir sus conocimientos. Se les recomienda a los docentes que para adquirir un aprendizaje adecuado deben de utilizar el juego libre y así crear experiencias en sus vidas

PALABRAS CLAVE: Juego libre, conocimientos, aprendizaje significativo, educación, nivel bajo, construcción, estrategias.

ABSTRACT

The objective of this work was to determine the relationship between free play and meaningful learning in children at the initial level of private educational institutions in Trujillo, 2022. This research was of a correlational-descriptive type, which was considered a population of 105 students between the age of three to five years from private educational institutions in Trujillo, in order to learn more about the variables in the school stage. The checklist designed with 20 items was used as data collection instruments, which was applied to each student. Regarding the results, it was obtained that there is a highly significant direct relationship between free play and learning, with a significant value of $0.000 < 0.05$ and a Spearman correlation of 0.456. On the other hand, at the level of free play, It was found that 1% had a high level, 4.2% had a medium level and only 94.8% had a low level. Likewise, the level of significant learning was 2.1% had a high level, 11.5% had a medium level and only 86.5% had a low level. which concludes that educators do not fully participate in planning strategies that allow children to build their knowledge. It is recommended to teachers that to acquire adequate learning they must use free play and thus create experiences in their lives.

KEYWORDS: free play, knowledge, meaningful learning, education, education, low level, construction, strategies.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

De acuerdo con el cumplimiento de las disposiciones del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego, hemos desarrollado este estudio, para obtener el título profesional Licenciadas en Educación Inicial, para esto sometemos a vuestra consideración el presente trabajo de investigación titulado: “Juego libre y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022”, el presente trabajo tuvo como objetivo principal determinar la relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022. De igual manera, aprovechamos la oportunidad de ofrecer nuestras consideraciones y gratitud hacia cada uno de vosotros, quienes como educadores nos brindaron su apoyo durante este proceso y permitiéndonos fortalecer de nuevos conocimientos acerca de la profesión.

Convencidas que se otorgará una calificación justa, exponemos apertura hacia recomendaciones y observaciones, damos gracias a su gentil atención.



Br. Sánchez Cruz, Maria Belén



Br. Za

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
PRESENTACIÓN	IX
I. INTRODUCCIÓN	15
1.1. Problema de investigación	15
1.1.1. Realidad problemática	15
1.1.2. Formulación del problema.....	18
1.2. Objetivos	18
1.2.1. Objetivo general.....	18
1.2.2. Objetivos específicos	18
1.3. Justificación.....	19
II. MARCO DE REFERENCIA.....	20
2.1. Antecedentes	20
2.1.1. Internacional.....	20
2.2. Marco Teórico	27
2.2.1. Juegos Libres.....	27
2.2.2. Aprendizaje significativo.....	37
2.2.3. La importancia del juego libre para el aprendizaje significativo.....	45

2.3. Marco conceptual	47
Juego libre	47
Aprendizaje significativo.....	47
2.4. Hipótesis.....	48
2.4.1. Hipótesis general	48
2.4.2. Hipótesis específicas:	48
2.5. Operacionalización de variables.....	50
III. METODOLOGÍA EMPLEADA	52
3.1. Tipo y nivel de investigación.....	52
3.2. Materiales y Métodos	52
3.2.1. Material	52
3.2.2. Muestra	53
3.3. Diseño de investigación.....	54
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación	54
3.5. Procesamiento y análisis de datos	56
IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	57
4.1. Análisis e interpretación de los resultados	57
4.2. Docimasia de Prueba de hipótesis	62
V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	68
CONCLUSIONES.....	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
ANEXOS	88
ANEXO 1: INSTRUMENTO.....	88

ANEXO 2: FICHA TECNICA DEL INSTRUMENTO.....	93
ANEXO 3: VALIDEZ DE DEL INSTRUMENTO.....	97
ANEXO 4: CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO	99
ANEXO 5: VALIDACION DE EXPERTOS.....	101
ANEXO 6: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	131
ANEXO 7: EVIDENCIAS	143
ANEXO 8: SOLICITUD A LA ESCUELA	137
ANEXO 9: CONSTANCIA DE LAS INSTITUCIONES	141
ANEXO 10: RESOLUCIÓN DEL ASESOR	143

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variables	50
Tabla 2 Tamaño muestral de los niños de tres a cinco años de las instituciones educativas privadas del nivel inicial del distrito de Trujillo.....	52
Tabla 3 Distribución de la muestra.....	53
Tabla 4 Nivel de juego libre en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022	57
Tabla 5 Nivel de juego libre según dimensión en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	58
Tabla 6 Nivel de aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022	59
Tabla 7 Nivel de aprendizaje significativo según dimensión en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	60
Tabla 8 Relación del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	62
Tabla 9 Correlación del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	62
Tabla 10 Relación de la dimensión creatividad del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	63
Tabla 11 Correlación de la dimensión creatividad del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	64
Tabla 12 Relación de la dimensión Sensorial del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	64
Tabla 13 Correlación de la dimensión Sensorial del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	65
Tabla 14 Relación de la dimensión motora del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	66

Tabla 15 Correlación de la dimensión motora del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	67
--	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1 Nivel de juego libre en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.	57
Figura 2 Nivel de juego libre según dimensión en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	59
Figura 3 Nivel de aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	60
Figura 4 Nivel de aprendizaje significativo según dimensión en niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.....	61

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Problema de investigación

1.1.1. Realidad problemática

En la actualidad, la sociedad ha ido progresando en la educación a través de diferentes estrategias, esto ha permitido que tomen más en cuenta la educación. La edad preescolar es donde se forma un espacio de vida, más rico, en las experiencias, movimientos, expresiones, etc.

La infancia es la fase donde se da el principal aumento y crecimiento, a través del juego, por ende, logra desarrollar las siguientes características: potenciales físicos, su inteligencia emocional, creatividad, inteligencia intelectual, culturas sociales, afianza su elegancia, para ello transfiere grados patrimoniales, técnicas, desde la actuación, en el momento que se va desarrollando todo esto, van disfrutando y logran entretenerse (Calvillo, 2013).

Mediante el juego libre, los infantes aprenden a vincularse con los que le rodea, a compartir, resolver problemas, su aprendizaje se convierte más independiente, además contribuye con la capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños a tener aptitudes de liderazgo, cumple un papel importante para el aprendizaje, pues le permite mejorar con el lenguaje, el desarrollo de diferentes destrezas e incluso, mediante el juego, pueden sobrellevar el estrés y regular sus emociones (Matas, 2018).

En cuanto a nivel internacional, en Estados Unidos algunas investigaciones muestran que los niños pequeños están pasando menos tiempo al aire libre participando en el juego activo y explorando el mundo natural (Head Start, 2019). Además, Apolítica (2019) comenta en su artículo que, para los estudiantes finlandeses, los sentimientos que experimentan los niños estadounidenses pueden ser menos comunes. Se promociona a Finlandia por tener uno de los mejores sistemas escolares del mundo y se ubica constantemente en la parte superior de la base de datos de educación global. Un componente central que atribuyen a su éxito son las pausas periódicas y el juego libre, pues los niños suelen realizar más rápido su actividad.

Por otro lado, de acuerdo a la ONU (2019), le asigna al país un índice de aprendizaje de 0,97, el 12.º más alto en el mundo. De acuerdo a la Unesco, Estados Unidos es el segundo país con más instituciones de educación infantil en el mundo, con un total de 5.758 y un promedio de más de 15 por cada estado.

Por otro lado, para los países con mejor aprendizaje, el trabajo para los profesores es formativo y progresiva, es decir, no solo se enfocan en brindar a los estudiantes estrategias cognitivas, a su vez les proporcionan oportunidad con una visión a largo plazo asegurando el éxito de cada uno. De acuerdo a los estudios que realiza OCDE, los 5 países que tiene la mejor enseñanza son: China, Singapur, Estonia, Finlandia, Japón, existen mucho componente para el éxito de estos países, uno de ello es brindarle un ambiente de calidad, variedad de clases y además facilitarle la diversión, es decir el juego, por les permite potenciar la creatividad, pero el factor principal, es la lengua que cada niño logra desarrollar, la gran mayoría habla inglés desde pequeño (Pearson, 2022).

Sin embargo, en los últimos años, de acuerdo a la UNICEF (2022) advierte que los niveles de aprendizaje son alarmantemente bajos, ya que se calcula que sólo una tercera parte de los niños y niñas del mundo pueden leer y comprender una historia sencilla escrita, es decir el 64%. El mal aprendizaje se debe a que los centros educativos tienen escasos recursos, los maestros mal pagados y poco cualificados, las aulas hacinadas y los planes de estudio arcaicos están socavando la capacidad de nuestros niños y niñas para alcanzar su pleno potencial

Continuando con el estudio a nivel nacional, Araujo y Rubio (2016), en su estudio, encontró que niños de dos años en zonas urbanas el 60% no logran desarrollar una estimulación temprana adecuada, se debe a que no tienen disponibilidad de materiales de juego en su hogar ni en los centros educativos, juguete para tocar música, para armar o construir, para pintar, para el juego de roles, para aprender formas o a contar, libros de cuentos, libros para colorear y juguetes que requieren mucho movimiento físico, áreas para divertirse.

El Perú tiene una tasa de deserción de aprendizaje del 6.3%, de acuerdo a cifras del Ministerio de Educación. Una encuesta del 2021 del INEI, 22 de cada 100 niños no han logrado concluir su educación secundaria, mientras 5 de cada

100 jóvenes no la han culminado. Según la ESCALA 2018, aún persiste un mayor porcentaje de deserción en las mujeres (10.2%), frente a los varones (8.4%). En ese sentido, las niñas reciben una educación de menor calidad que los niños, lo que repercute negativamente en su futura empleabilidad y su potencial de desarrollo económico (Care, 2023).

En el ámbito local, de acuerdo Ugaz y Vargas (2019) en su estudio que realizó obtuvo el 82,62% de los niños de 5 años logran una mejora en su aprendizaje gracias al juego libre, pues logran tener empatía, saben esperar y escuchar. El aprendizaje en base a ESCALE (2019) expuso que en el nivel inicial las matrículas pública y privada aumentaron (con tasas promedio de variación de 9.2% y 8.4% respectivamente), resultando en un incremento de la matrícula total en ese nivel.

En cuanto a la región La Libertad mejoró niveles de aprendizaje en matemática y comprensión lectora, entre 2016 y 2018, el porcentaje de que rindieron satisfactoriamente el examen de comprensión lectora aumentó de 27,8% a 30,3% en La Libertad. Asimismo, en el examen de matemáticas el indicador aumentó de 22,0% a 25.7%. A pesar de esto, aún se mantienen las brechas con respecto a los promedios nacionales de 34,8% y 30,7%, respectivamente (La industria, 2019). Así mismo, para asegurar el aumento del aprendizaje, el alcalde de Trujillo invertirá 3,5 millones de soles en moderno jardín ubicado en el distrito El Porvenir, para asegurar la calidad educativa y tiene la intención de reconstruir en promedio 13 instituciones educativas con la intención de que los menores estudiantes reciban su enseñanza en mejores condiciones (Tu Región Informa, 2022).

La realidad problemática, por lo expuesto anteriormente, en las Instituciones Educativas Inicial Privadas de Trujillo, en niño de 5 años se estima que el juego libre, como el aprendizaje significativo, no estaba muy presente años atrás, por lo que las criaturas no proponían innovadores juegos, de modo que, los trabajos lúdicos eran reducidas y eran convertidas en rutinas repetitivas. De esta manera se estaba obstaculizando la formación integral de los niños, no contaba con los diversos materiales, ya que es insuficiente poder implementar y organizar las distintas estrategias para la presencia de las actividades lúdicas adecuadas.

En base lo analizado en las Instituciones Educativas Inicial Privadas de Trujillo, el estudio encontró que no cuentan con espacios adecuado para que lo infantes realicen una experiencia divertida en su edad temprana, por otro lado, los docentes no realicen muchas actividades lúdicas, cual permita que el niño pueda expresar sus destrezas, algunos niños realizan algunos trabajos con dificultad, también su aprendizaje va en nivel bajo, a raíz de esta evaluación nace la problemática que de esta investigación.

El juego libre en la etapa preescolar es fundamental en la integración de los niños, por lo que demostrarán su capacidad de crear, imaginar, soñar con lo que piensan, están en su propio mundo de manera libre, siendo ellos mismos, potenciando su lenguaje, su socialización con los demás niños, y su cognición.

Por lo que la presencia del aprendizaje significativo ayuda mucho al niño a despertar y mantener su interés para impulsar los distintos procesos educativos para su eficaz crecimiento. Por ello, los docentes deben impartir desde el diseño e implementación de estrategias lúdicas de enseñanza, ya que los infantes sean los propios protagonistas de su aprendizaje al comprender y siempre se mantenga estos saberes para su futuro.

1.1.2. Formulación del problema

¿De qué manera se relaciona el juego libre y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel del juego libre en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas distrito de Trujillo, 2022
- Identificar el nivel de aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.
- Establecer la relación entre la dimensión de la creatividad del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

- Establecer la relación entre la dimensión sensorial del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.
- Establecer la relación entre la dimensión motora del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

1.3. Justificación

Esta investigación es oportuna y relevante puesto que; fue realizada con el propósito de aportar información sobre la unión que existe entre el juego libre y el aprendizaje significativo en el nivel inicial que pertenecen a instituciones privadas del distrito de Trujillo, igualmente, ayudará en darle una mayor comprobación sobre el valor de las dichas variables, ambas están presentes en los acontecimientos escolares de los niños.

Este estudio posee importancia social, debido a que su atención se enfocó en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes que están en el nivel inicial, quienes, por las circunstancias de la pandemia, integran una población vulnerable en cuanto a sus saberes previos, a no poder expresar lo que piensan, en esta edad es primordial poder interactuar con sus pares para que tengan un mejor desarrollo integral.

En el aspecto práctico se justificó que los resultados sirvieron mucho para poder identificar procedimientos que promuevan la verdadera importancia de ambas variables en el campo educativo.

Así como en el aspecto metodológico este estudio fue demostrar, porque se usó instrumentos de medición para conocer los niveles del juego libre tanto como del aprendizaje significativo, los cuales serán utilizados posteriormente en las investigaciones que tienen similitud al tema actual.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Valdivieso (2017) realizó la investigación nombrada: Influencia del juego en el aprendizaje significativo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Dolores Cacuango, cantón Cayambe parroquia Cangahua, período 2015-2016; para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, en la ciudad de Guayaquil, Ecuador; esta investigación es cuantitativa correlacional, con una muestra de 77 personas (estudiantes, docentes y autoridades). Se utilizaron encuestas y entrevistas. Los resultados fueron los siguientes:

- Un 100% de docentes están de acuerdo que los juegos simbólicos aportan de manera conveniente para aprender satisfactoriamente los distintos contenidos en su aprendizaje, afrontando una realidad muy distinta por lo que los estudiantes carecen de recursos para su formación escolar.
- El 90% de alumnos manifestaron que la escasez de juegos de simulación en base a su entorno familiar y escolar, se refiere más que todo a una enseñanza abierta a la imaginación y al expresarse libremente para que exista un aprendizaje significativo de manera prolongada.
- Presencia de un trabajo pertinente con tareas recreativas en la formación del aprendizaje, así como el desarrollo psicomotriz de los niños a través del juego, por ende, sean orientados para seguir el buen camino a la educación.

Mora y Solís (2017) realizó la investigación titulado: Influencia de las actividades lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en la Cultura Física de los estudiantes del segundo grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Marieta Escobar Gavilanes, zona 5, distrito 09D13, Provincia Guayas, cantón Colimes, periodo 2015-2016; para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Educación; en la ciudad de Guayaquil, Ecuador; esta investigación es cualitativa y cuantitativa con carácter científico, con una muestra de 84 personas (alumnado, profesores, padres de familia y director de la Institución). Se emplearon las entrevistas y encuestas. Los resultados son los siguientes:

- Los docentes tienen completo conocimiento que los estudiantes adquieren dificultades para fomentar sus habilidades intelectuales en el momento de clases, por lo tanto, se decreta un bajo aprendizaje significativo.
- Mayor presencia de problemas al razonamiento en torno a las indicaciones previas en base al nuevo conocimiento adquirido, por la carencia de la guía didáctica que brinde un buen fortalecimiento al nivel cognitivo de cada estudiante.
- Falta de conocimiento que tiene cada padre de familia, también el docente por medio desde las distintas tareas didácticas por lo que hubo una restricción de la aplicación misma que ha afectado de manera directa al aprendizaje significativo.

Fuentes (2018) realizó el estudio titulado: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del Programa de Primera Infancia de Verdad Thule; para obtener el grado de Licenciatura en Pedagogía Infantil, en la ciudad de Urabà, Colombia; este estudio es de ámbito exploratorio e investigación cuantitativa, con una muestra de 47 niños entre la edad de 0 a 5 años. Se utilizó encuestas, observación y plan de sostenibilidad. Las conclusiones fueron las siguientes:

- El total de los niños entre la edad de 4 a 5 años practicaron el juego como un proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que haya un mayor desarrollo en la tolerancia y empatía, facilitando la socialización, el apoyo entre compañeros y la relación misma en la igualdad, al contrario, ya no hubo presencia de juegos competitivos sino en colaboración de todos los niños.
- La docente del aula estuvo acorde a las necesidades educativas de cada estudiante, mostrando la creatividad y proactividad.
- Finalmente, un 86 % de los infantes tuvieron mayor libertad al expresar sus talentos a través del juego libre para participar en las distintas actividades de la Institución Educativa.

De la Cruz y Lara (2019) realizó la investigación titulada: El método lúdico en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la básica elemental, para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Educación; en la ciudad de Guayaquil, Ecuador; esta investigación es de diseño metodológico cual

cuantitativo, con una muestra de 159 personas (alumnos, maestros, padres de familia y director de la Institución Educativa). Empleando las entrevistas, encuestas, cuestionario y Escala de Likert. Los resultados son los siguientes:

- Un 98% de alumnos muestran inconvenientes más que todo en la resolución de problemas del área de Matemática, por lo que no existe un verdadero aprendizaje significado relacionado a la realidad práctica de su día a día.
- El docente no tiene conocimientos relacionados a la aplicación del método lúdico por medio de juegos didácticos en el transcurso de enseñanza-aprendizaje de forma consecutiva, por lo que se debería implementar métodos de aprendizaje que brinde al alumnado, las diferentes herramientas didácticas en el trabajo cotidiano.
- Escasez de guías didácticas que incluyan diversas actividades de aprendizaje creativas y constantes; esta como consecuencia a no fomentar el área de Matemática de manera correcta.

Pilozo (2020) realizó la investigación titulada: El juego lúdico en el aprendizaje significativo. Taller de Actividades Lúdicas; para obtener el título de Licenciado en Educación Primaria; en la ciudad de Guayaquil, Ecuador; este estudio es de investigación correlacional, con una muestra de 99 personas (estudiantes, directivo, docentes y representantes). Se utilizaron encuestas, entrevistas y la ficha de observación. Las conclusiones fueron las siguientes:

- El 100% del alumnado no comprenden al momento de la lectura debido a la carencia del juego libre y de estrategias que la docente debía implementar para que esté presente el aprendizaje significativo en la vida escolar del educando.
- Los docentes por mayoría, se dieron cuenta que no aplicaron juegos lúdicos a lo largo del tiempo para que los estudiantes estén más interesados en el contenido de la lectura debido a que no había talleres de actividades que los orienten mejor a seguir utilizando estrategias pertinentes para proporcionar la comprensión de textos.
- Emplear charlas a los padres de familia para que conozcan la lectura, estén informados y acompañen a sus hijos en su aprendizaje para que haya un mejor entendimiento.

2.1.2. Nacional

Meléndez (2019), realizó el estudio titulado: Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 Daniel Alcides Carrión San Rafael - Bellavista 2016; para poder obtener su tesis con el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial, en la ciudad de Riojas, Perú; este estudio es de ámbito correlacional con una metodología descriptiva, con la muestra que constató de 25 infantes de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N°086 Daniel Alcides Carrión. Se utilizó test, encuestas, entrevistas. Los resultados fueron los siguientes:

- El 52% de los infantes con el juego asociativo desarrollan diversas habilidades sociales y favorece la estimulación del lenguaje.
- Los niveles de logros de aprendizaje se presentan con mayor frecuencia en el infante de cinco años; de manera que el niños/as juegan de manera espontánea, el cual necesita de acompañamiento por un plazo razonable así se pueda alcanzar el aprendizaje esperado.
- Los niños mediante el juego logran captar la dinámica de la clase, por medio de estas actividades el niño fortalece su lado cognitivo entre otros. Logra tener más seguridad para poder comunicarse con el público o con las personas que le rodean y puede confiar en sí mismo sin temor a nada.

Quiñones (2018) realizó su investigación de título de El juego libre en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017; para poder obtener su tesis en el grado académico de Maestra de Educación; en la capital de Lima, es estudio es de ámbito correlacional con una metodología activa, para esta investigación fueron considerados 170 alumnos de 5 años nivel inicial; en lo cual aplicaron las pruebas pre y post test, en el cual concluyeron en:

- El 90% de los niños realizaron las dichas actividades propuestas, que les permitió que el aprendizaje sea significativo.
- Los estudiantes que cumplieron con dichas actividades propuestas lograron obtener un buen intelecto, en el cual pudieron participar todos sin temor alguno y poder expresarse, entre otros.

Prudencio (2018) realizó su investigación titulada: El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarillis - Shelby - Pasco - 2018; para obtener el grado académico de maestra en la psicología educativa, realizó en la Universidad de Cesar Vallejo de Lima; siendo metodología correlacional. Se realizó la muestra con 20 estudiantes de cuatro años de la I.E Amarillis, para el cual se utilizó un test, los juegos como estrategia didáctica, entre otros. Los resultados son los siguientes:

- Con respecto a las variables, se dio a conocer que el 55.0% de los estudiantes realizaron las actividades, esto permitió conocer más acerca de los juegos como estrategias didácticas.
- Se ha reflejado en los niños/as los valores, esto quiere decir un aprendizaje significativo en la asignatura de matemática, por medio de juego, en el cual el estudiante, no muestra dificultades al momento de realizar.

Pariona (2018) realizó su investigación con el título de: Juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister – Distrito San Juan de Lurigancho 2018; para poder obtener su tesis profesional de licenciado en educación inicial y arte, es de estudio es básica, cuantitativa, su población consta de 42 alumnos del nivel inicial de la I.E.P. Magister - distrito San Juan de Lurigancho 2018. Los instrumentos que utilizó fueron las encuestas, cuestionarios, entre otros; los resultados fueron los siguientes:

- Donde lograron alcanzar una intervención de grupos de juegos por medio de la coordinación en el movimiento corporal en un nivel medio, un 35,7% lograron un nivel bajo y un 23,8% en el nivel elevado.
- Los infantes lograron ejecutar las coordinaciones dadas con el apoyo de un adulto, el cual les permitió fortalecer en la construcción de aprendizajes, el cual ha permitido que pueda coordinar su psicomotricidad motora y fina.

Portocarrero (2017) realizó su estudio titulado: El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017, para obtener su tesis en el grado académico de maestra en

Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa; su investigación se basó con una metodología correlacional; en el cual su muestra fue de 80 estudiantes, concluyeron con un resultado de 75% representa un mayor porcentaje, del nivel avanzado de los aprendizajes en la presencia del juego.

2.1.3. Regional

Vásquez (2021) desarrolló la investigación titulada: Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial n°265 divino niño Jesús de Tocache, 2021, Trujillo 2021, tesis para obtener el Título de Licenciado en Psicología en la Universidad César Vallejo. Esta investigación es de metodología correlacional de corte transversal, la muestra estuvo conformada por 44 niños de cuatro y cinco años de la institución Educativa N°1554 Javier Heraud ubicada en el Distrito Santa; para la realización de esta tesis, se usó los instrumentos de escala, test, encuesta. Llegando a concluir que, se dio como conclusión que si existe una relación relevante entre el juego didáctico y el aprendizaje.

- En la primera tabla se ha observado que el 25% de estudiantes muestran un logro destacado, por otro lado, el 50% un logro previsto, mientras tanto que un 25% en proceso y 0% en inicio.
- En la segunda tabla, concluyendo con una muestra de 33% de estudiantes logrando tener un éxito destacado, en cambio un 58% un logro previsto, mientras tanto un 8% están en proceso y un 0% en inicio.

Ugaz (2018) desarrolló la investigación titulada: El juego libre en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial- II ciclo, Trujillo 2018, tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial en la Universidad César Vallejo. Esta investigación es de metodología hipotética deductiva, la muestra estuvo conformada por 23 estudiantes de cinco años de la institución Educativa N° 1685 María Inmaculada de la Urbanización Mochica del distrito de Trujillo; para la realización de esta tesis, se usó los instrumentos de escala de Likert y la lista de cotejo. Llegando a concluir que, se dio como resultado que en el transcurso de la hora del juego libre en sectores facilita eficazmente las interacciones entre niños y niñas.

- En la primera tabla se ha observado que el 50% de docentes demostraron poca empatía al respeto de cada acuerdo, por ende, no se cumplió las dimensiones de comunicación y convivencia.
- En la segunda tabla se concluye con una muestra de 82% de estudiantes que logran tener un logro destacado, al mejorar las interacciones entre compañeros al jugar de manera autónoma sin tener algún obstáculo que le impida socializar.

Pérez (2019) realizó su investigación con el título: El juego libre como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública, Santiago de Chuco; para poder obtener su tesis profesional de Licenciada en Educación Inicial, es de investigación aplicada, cuantitativa, su población consta de 16 niños/as de cinco años del nivel inicial de la I.E.P. Mártires de los Andes de Osaygue, Santiago de Chuco. Los instrumentos que utilizó fueron la guía de observación y las fichas de trabajo; los resultados fueron los siguientes:

- Un 70% de los niños y niñas presenciaron que el juego libre les ayudo de manera correcta a poder expresarse al emplear una adecuada pronunciación al decir palabras, socializando con sus compañeros y maestra, por ende, estableciendo diferentes fonemas en su lenguaje.
- Se pudo identificar que un 99% de niños y niñas alcanzaron un nivel favorable de las habilidades comunicativas, que están en constante práctica con la ayuda de la docente al mostrar diferentes recursos que aporten correctamente en su expresión oral.

Soriano (2021) realizó su investigación titulada: Uso del internet para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria en el Perú 2020; para obtener el grado académico de Bachiller en Educación en la Universidad Católica de Trujillo; siendo metodología correlacional. Se realizó la muestra con 30 estudiantes de seis años de la I.E San Marcelo, para el cual se utilizó un test y encuestas. Los resultados son los siguientes:

- Con respecto al uso del internet, se dio a conocer que la mitad del alumnado, un 55.0% no disponen de redes inalámbricas para el uso diario de las clases virtuales, esto ha fomentado que los adolescentes no puedan conectarse a

clases y no se desarrolle de manera progresiva su aprendizaje significativo, que algunos alumnos no puedan participar de las distintas asignaturas.

- Se ha reflejado que mediante este proyecto hay distintas formas de poder conectarse virtualmente, presentado las distintas soluciones y ello no perjudique los aprendizajes de cada estudiante.

Delgado (2018) realizó su investigación de título: Comunicación familiar y aprendizaje significativo en niños de 5 años de la institución educativa n°1564 Radiantes Capullitos de la urbanización Chimú, Trujillo – 2018; para poder obtener su tesis en el grado académico de Licenciada en Educación; en la ciudad de Trujillo, es estudio es de ámbito correlacional, para esta investigación fueron considerados 30 alumnos del nivel inicial; en lo cual se aplicaron la encuesta y el cuestionario, concluyendo lo siguiente:

- El 96.7% de los niños presentan un mayor aprendizaje significativo tanto en la experiencia socializadora ya que hay una superior asistencia de padres y madres de familia al estar informados de lo que cada niño participa en su constante aprendizaje, fortaleciendo un gran lazo de fraternidad, de confianza y de integración que ayudan mucho en el desarrollo del aprendizaje.
- El 86% de los infantes no sienten ningún temor al expresar lo que desea al momento de compartir lo que piensan, siendo solidarios y sociables mostrando una grandiosa actitud hacia sus demás compañeros, ello fortalece aún más sus habilidades.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Juego Libre

2.2.1.1. Definición

Es importante mencionar la definición del juego, Pérez (1989) menciona que la palabra juego proviene de “según el enfoque latín, el término ludús, se le nombraba al juego principalmente al juego de niños, que se da espontáneamente compitiendo” (p.11), el fin de la palabra juego, se ha formulado numerosos significados, donde se expresa de forma natural y pedagógica.

El término juego ha establecido actividades imprescindibles e innatas, que son realizadas por los niños/as de diferentes niveles sociales y de distintas

culturas, esto genera diversión, recreación, entretenimiento, acción, entre otros. Los movimientos son realizados de manera espontánea y voluntaria, dado que el pensamiento permite que el niño aprenda dentro y fuera del aula por ejemplo a contar, memorizar cosas o animales entre otros.

Porque citar la palabra juego, ya que es un término muy amplio de precisar, ya que es más sencillo conocerlo, que poder definirlo. Se da mediante actividades espontáneas y placenteras, donde el niño puede crear y cambiar la realidad, acercando a sus experiencias internas y trayendo hacia el mundo externo, donde él está participando (MINEDU, 2017).

2.2.1.2 Características

La particularidad que deben tener los juegos en el infante, debe permitir, que el niño demuestre sus destrezas y habilidades. Es difícil desarrollar adecuadamente, ya que deberá enlazar el periodo, el ambiente adecuado para que pueda jugar sin ningún peligro (Pérez,1989), es importante brindarles a los niños juguetes; les ayudará a despejar su mente de los niños dado que puede atraer más y fijar. Es una influencia libre y libre, esto permite que por medio del conjunto el niño aprenda afuera y en el interior del aula a desarrollar habilidades cognitivas, experiencias intelectuales entre otros.

El infante tiene la necesidad de realizar sus actividades, por lo tanto, debemos tener en cuenta que no todos los niños aprenden al mismo ritmo, a unos les va llevar más tiempo aprender, en cambio a otros no, donde tendrán que realizar varias veces esto les permite que puedan enfrentar situaciones, así lograrán vencer los obstáculos y no tendrán miedo a enfrentarse a las dificultades.

Por medio de los juegos el niño busca, explorar, trata de descubrir lo que le rodea por el mismo, esto conlleva a tener las siguientes características:

- Son actividades espontáneas y placenteras.
- Se interactúa con la realidad.
- Proporciona una mejora en el aprendizaje.
- Ayuda a la socialización y la comunicación con las personas.
- Las actividades convertidas en juego son atractivas para el niño.

- Permite la autonomía en el niño, esto permite que sea independiente de los demás.
- Ayuda a explorar su entorno mediante la inspección. Estas son las diversas características que se brindan al niño al momento de jugar y esto les ayuda mucho en su vida cotidiana, entre otros, por esto dependerá del adulto brindarle un lugar seguro (Pérez, 1989).

2.2.1.3 Teorías que respaldan al Juego libre

A lo largo de la exposición se han efectuado diferentes teorías y exposiciones sobre el jugueteo. Esto varía por las diferentes corrientes psicológicas a las ha pertenecido los escritores, pues, nos ofrecen una visualización amplia del juego, de forma que esto pueda contribuir al alumnado (Pérez, 1989).

Por medio del juego libre, el infante aprender a investigar qué sucederá y que harán en el juego. El niño toma distintas apariencias lo primordial es la función de las actividades lúdicas ya que permiten desempeñar el desarrollo psicomotriz, intelectual, sociales, afectivos, entre otros. Es importante conocer las teorías del juego libre porque nos permitirá conocer cómo ha ido evolucionando el juego y de cómo cada autor le ha ido dando una función importante para la vida del ser humano.

A.- Teoría de la antigüedad de Platón

Sus teorías de Platón nos hacen referencia que todos los conocimientos son adquiridos son genuinos, de manera inmaterialista y categorizar que las personas tienen aptitud de la percepción sensorial y la categorizan descriptiva y evaluativa en las actividades (Rossi, s/f).

Señala que el ser humano obtiene las cosas a las medidas de él; mayormente sus teorías están basadas en la democracia y las políticas que se daban en su época. Él decía que la mejor manera de resolver los conflictos era dialogando. Para Aristóteles utilizó su método que el ser humano, debe ser regido por dichas disciplinas. Él se ha centrado en los intereses de la acción humana y las observaciones empíricas; el trato de reconciliar al ser humano con la naturaleza ya que nosotros pertenecemos a ella, por lo que tanto él quería la libertad (Rossi, s/f).

Estos filósofos normativos nos han entregado su aporte para enseñar como implica los juegos en su vida del niño, esto conlleva animar a los padres para que puedan brindarles a sus hijos juegos, esto les ayudará a “moldear sus intelectos” para apoderamiento venidero y juicioso. El juego nos demuestra más habituales y esto se da en el ser humano desde que nace.

El infante, antes de dar sus primeros pasos, lo primero que hace o busca es jugar, esto le produce emoción interior y sus primeros movimientos son innatos, por eso se recomienda, al padre que deje al niño gatear ya que esto le permite explorar su alrededor, por lo tanto, no tiende a fracasar en su vida cotidiana.

B.- Teoría del excedente de energía Spencer

El teórico Spencer ha considerado que el ser humano contiene bastante energía y para liberar las energías de su cuerpo que tiene en abundancia, se percató que las personas realizaban juegos como diversión, sin darse cuenta que eso les ayudaba a eliminar las energías sobrantes es por ello que Spencer vio al juego como una liberación de energías y orientó su teoría en el sector infantil (Meneses, 2001).

Él considera que los juegos es una actividad que acumula energías en exceso y esto le permite tener un buen rendimiento físico y mental, por medio del juego se gasta energías restantes, se elimina las células muertas y otras se regeneran. Spencer en su teoría del excedente de energía se basa en que el ser humano guarda grandes cantidades de energías sobrantes, esto anteriormente lo utilizaba para poder sobrevivir al momento de cazar un animal, entre otros.

Como tenían bastantes energías realizaron actividades para liberarlas sin ninguna finalidad para que puedan evitar tensiones en el organismo, para esto juntaron actividades artísticas y estéticas, para que el cuerpo restablezca el equilibrio interno.

La teoría de Spencer sustenta que el infante tiene dos periodos para desarrollarse, ellos no tienden a realizar ningún tipo de trabajos para que pueda sobrevivir, porque sus necesidades están cubiertas por sus padres. El infante a no desarrollar actividades, el desgastar sus energías a través del juego, esto se convierte en sus grandes actividades en su tiempo libre (Rossi, s/f). Para Spencer, los procesos pedagógicos deben seguir su transcurso, esto permite que

la inteligencia de los niños se exprese de manera sencilla en cada período de su desarrollo en la sociedad humana.

C.- Teoría de la relajación Lazarus

El teórico Lazarus, afirmó que el ser humano al momento de jugar desgasta muchas energías cuando descansaba se regeneran nuevamente las energías; es por ello que realizó las diferencias entre las energías físicas y mentales, de tal manera que cuando las personas utilizan su energía física es necesario que realicen actividades mentales para recuperar lo desgastado mediante la relajación (Meneses, 2001).

Afirmó, que las actividades lúdicas son primordiales para el desarrollo del Infante, esto permite desarrollar capacidades y crecer, esto le permitirá estudiar y adquirir conocimiento y destreza. Es primordial dejar al niño que descanse lo suficiente para regenerar energías entre otros.

Hace referencia al infante desplieguen y realice movimientos complejos, pesadas esto les produce fatiga, esto los conlleva a descansar, esto generará que se relajen y sentirán una satisfacción (Pérez, 1989). La relajación consiste en recuperar energías. Lazarus propone y señala que el juego brinda actividades de compensación al esfuerzo, por ello se realizan actividades donde generan agotamiento en las personas, mediante estas actividades están pensadas para que la persona descanse, ya que han agotado sus energías, para que se puedan regenerar.

D.- Teoría de Karl Marx

Karl inició sus investigaciones con animales para ver cómo aprendían ciertas conductas que eran necesarias para su sobrevivencia, logró impartir algunas habilidades que le permitirán en su vida cotidiana y adulta; si más aprendía y se adapta se volvía más inteligente su raza. Al ver esto Karl decidió realizar sus investigaciones en las personas ya que, si los animales se pueden moldear y lograr aprender, porque no el ser humano. Así que inició con los infantes ya que ellos nacen como un papel en blanco y se puede impartir conductas destrezas entre otros y esto les ayudará en su vida adulta (Ruiz, 2017).

El juego es el eje principal para que el infante desarrolle sus actividades, esto ayuda a activar el instinto humano y a mejorarse como para tener control de su propio cuerpo, como también psicológica para el desarrollo de su imaginación (Meneses, 2001).

F.- Teoría de Sigmund Freud

Se relaciona a Freud con el juego, describe que el niño en la infancia descubre el placer de jugar y explorar su cuerpo por el mismo. Se da también cuando el infante duerme, expresando el lado inconsciente. Para Sigmund Freud ha vinculado al niño con el deseo, da inicio al placer al momento de jugar (Bofarull, 2014).

Sigmund Freud realizó teorías donde estudió la mente; a través de sus métodos revolucionarios. Para Freud, el bebé desarrolla el deseo, se vincula con el placer que se está dando el infante su dominio propio. Freud vincula al juego a las emociones inconscientes; esto une con la necesidad del disfrute instintivo de un carácter erótico o agresivo, esto genera expresión y sentimientos que acompañan a esta experiencia.

El juego proporciona al ser humano a que se libere, sus instintos generan el deseo, las personas adultas hallan expresiones durante el descanso esto conlleva a cabo los infantes mediante el jugueteo (Ruiz, 2017). Freud, realizó sobre la fobia infantil (1920) patentó que el juego administra dos procesos: primero la relación del deseo inconsciente reprimidos, esto da origen a su propia sexualidad infantil; la segunda es las angustias producidas por la veteranía que se daba en sus vidas.

Por medio de los juegos, los infantes reviven sus angustiosas vivencias, esto permite adoptar mejor la realidad para que pueda dominar los acontecimientos que un día lo dominaron. Los psicoanalistas han considerado primordialmente a los juegos como purificación de tal forma los juegos despiertan la atracción de diferentes los terapéuticos, entre otros (Sigmund, 2013).

G.- Teoría cognitiva de Piaget

Piaget consideró a los juegos que son primordial para el infante, es una manera exclusiva, de tal manera que el pequeño interactúe con el mundo que le rodea. El niño va estructurando su rentabilidad; esta teoría se basa en que los

juegos ayudan a estructurar su pensamiento lógico y mental, entre otros (Ruiz, 2017).

Piaget nos habla de sus cuatro teorías conductistas; que relaciona al infante en diferentes periodos, ha estructurado una conducta intelectual, el cual atraviesa el inicio de las inteligencias. Nos hace referencia diversas formas a que se debe jugar esto surge a lo largo de nuestro desarrollo (Tomas, s/f).

Piaget hace referencia a sus cuatro teorías que él realizó e investigó por medio de sus hijos. La primera es la etapa sensomotriz que se da desde los (0-2 años) acá el niño es innato a sus movimientos y descubre el mundo a través del juego, y para tener en cuenta si nuestro niño se está desarrollando bien es importante asistir a sus controles, Piaget se refiere que en esta etapa el niño debe explorar su alrededor. Su segunda etapa preoperacional se da (2-7 años) En este período el infante incrementa de manera figurativa, distintos tipos en su lengua que utiliza es oral y también escrito, acá el niño ya realiza actividades con la supervisión del padre y sus acciones son autónomas.

En el tercer periodo tenemos las operaciones concretas acá el infante, ya puede resolver operaciones mentales simples como la reversibilidad, en la cuarta etapa están las operaciones formales se dan (12 años - adultez) acá el niño ya tiene pensamiento lógico, inductivo y deductivo. Por ello es importante el juego, les permite captar y poder comprender su alrededor (Piaget, 2013).

2.2.1.4 Dimensiones del juego libre

Las primeras etapas de vida, los juegos favorecen al crecimiento integral del niño y a distintos niveles y se engloba al aprender por medio del juego dónde se asimila de modo más rápido y eficaz. Es por ello, que se resalta que las actividades didácticas y lúdicas en el espacio educativo, permiten al niño a que tenga motivación y de esta manera a que se sienta seguro de sí mismo (Kadoora, 2018) nos hace referencia de las siguientes dimensiones.

a.- Dimensión afectiva - emocional:

Se evidencia por medio de las expresiones y el control emocional mediante el juego. Cómo se sabe los efectos son imprescindibles para un buen desarrollo de equilibrio. Esta dimensión hace referencia a que el niño le permite aprender a

controlar dicha inquietud, que está presente en algunas posturas de la vida diaria, un claro ejemplo es cuando los parientes se enfadan o los maestros, cuando pierden un juguete o no le permiten salir a jugar afuera cuando hay un terrible clima. Por medio del juego libre logramos exteriorizar los pensamientos y emociones para lograr estimular la autoconfianza, la autoestima de los infantes. A través del juego se logra que se relacionen y logran tener contacto afectivo, entre otros.

b.- Dimensión social:

La dimensión social, nos hace referencia a qué es integradora, que existe la igualdad, la convivencia y la adaptación. El juego es el recurso principal que tiene el infante para poder empezar sus primeras conexiones con compañeros. De manera que el infante va a ir creciendo se empieza a relacionar, dónde va aprendiendo a integrar conductas deseables tales como compartir, respetar su turno, saludar, entre otros... En el cual aprenden también a no expresar conductas no deseables como pelear con sus compañeros, etc.

c.- Dimensión cultural:

La dimensión cultural, consistiría en la transmisión de valores y tradiciones. El infante va imitando las costumbres que le son brindadas por el adulto cuidador, el cual lo adapta y le identifica. Esto le permite que cuando se relacione con otros niños/as entre ellos puedan compartir sus costumbres, sus valores, entre otros.

d.- Dimensión creativa:

La dimensión creativa, permite al niño a desarrollar su imaginación, por medio del juego simbólico; le permite desarrollar habilidades, la destreza del pensamiento. El niño por medio de su creatividad le permite que unas simples cajas puedan convertirse en avión, las tapas de las ollas en baterías en platillos, entre otros. La imaginación es tan grande que el niño puede convertir cualquier tipo de cosas o de objetos en un juguete.

e.- Dimensión cognitiva:

La dimensión cognitiva, alcanza a ser la gran capacidad que está presente en el ser humano de poder relacionar, crear, actuar, analizar, permitiendo la construcción del conocimiento mismo, transformando su realidad. Se le conoce como gimnasia para el cerebro, el cual facilita el proceso de abstracción del pensamiento.

f.- Dimensión sensorial:

Producto del juego, el infante logra descubrir distintas sensaciones que le permite experimentar de diversos modos; por ejemplo, cuándo juega con las témperas, con botones, esponjas entre otros; en estos juegos simples o materiales simples el niño logra sentir las texturas si son suaves, ásperas, saber su olor, etc.

g.- Dimensión motora:

La dimensión motora, se puede percibir mediante el juego sea que utiliza el esquema corporal por el cual permite el aprendizaje de la relación causa - efecto. Esto le permite darse cuenta lo que está haciendo y puede modificar, el cual hace que se reconozca a sí mismo como un representante de causante de cambios.

2.2.1.5. Importancia del juego libre

Las actividades didácticas son primordiales para el progreso del niño y niña a que pueda entender al mundo que le rodea debe ser espontáneo, capaz de crear, construir, imaginar, soñar con cualquier cosa. El infante le gusta interactuar con diversas formas y materiales; con los sonidos, la música, las plantas, los gases, el movimiento, los olores, el cual les encanta experimentar, jugar, descubrir y pasarla bien; una de sus características es: (Meneses, 2019)

- Desarrollar la autonomía.
- La capacidad de poder tomar decisiones.
- Favorecer la curiosidad por la naturaleza.
- Desarrollar la creatividad.

2.2.1.6. Fomento del juego libre en el hogar

Pues fomentando lo que llamamos el espacio creativo. Esta habitación debe ser tranquila, luminosa, abierta, lo más espaciosa posible, pero no demasiado estructurada, porque queremos que los niños sean libres de crear su propio juego. En el juego libre no necesitas tantos materiales. Por ejemplo, un niño aprenderá a jugar, manipular y crear juguetes y otros objetos sobre alfombras, con colchonetas, pañuelos y con su cuerpo. Actuará según su intuición, imaginación y fantasías, porque el objetivo es que el niño cree e "invente" juguetes y juegos utilizando materias primas, sin reglas ni regulaciones, sin restricciones ni distracciones.

2.2.1.7. Actividades para estimular el aprendizaje mediante juegos

- Relatar cuentos y crear historias en los infantes.
- Usar plastilina como estrategia de juego.
- Trazar y colorear con los infantes.
- Realizar paseo a exposiciones de arte con sus hijos.
- Participar en juegos de adivinar palabras.
- En el hogar realizar o escenificar un teatro en familia.
- Jugar a los mimos.

2.2.1.8 Como afecta la tecnología en los niños que prefieren las pantallas en vez del juego tradicional

La tecnología ha permitido que los niños pierdan el interés a jugar juegos tradicionales, que les permitirá desarrollar el lado cognitivo, destrezas, entre otros.

La tecnología está ocasionando lo siguiente:

- Existe poca comunicación con los familiares.
- No interactúan con su entorno.
- Su vista se cansa, mayormente están sentados.
- También se vuelven groseros con sus padres.
- Se vuelven aburridos.
- Duermen tarde.
- No aprenden a saludar, entre otros.

2.2.2. Aprendizaje significativo

2.2.2.1. Definición

Se define, como un transcurso donde se obtienen nuevas destrezas y conocimientos llevando a cabo nuevos conocimientos que ya teníamos anteriormente en nuestro sistema cognitivo, seguidamente este nuevo aprendizaje surge cuando no conocíamos antes sobre un tema a reconocerlo. Tiene forma duradera es decir que no tenemos por un largo periodo y está hecho en la experiencia que podamos tener, de acuerdo a los saberes previos brindados a lo largo de la enseñanza.

En el aprendizaje significativo, el siguiente autor Gowin (1981) nos dice que consta del desarrollo en cuando a la manera de educar, pues se realiza una negociación entre docente y educador, por un plazo extendido. Por ello, es una fantasía imaginar una explicación excelente, es como dictar bien una clase y aplicarlos en los estudiantes, pues son razones que dan una enseñanza significativa.

Según Ausubel (2002) nos dice que aprender de manera positiva no es parte personal de en cada lugar, luego de obtener varias dimensiones, permite que se pueda desarrollar un excelente curso, lo que significa que se está llevando un aprendizaje lógico.

Se puede decir que, aprender significativamente implica a que el niño debe tener la intención de conocer el tema que estamos proporcionándole, cuando contamos con estrategias de enseñanza efectivas y un material adecuado para utilizarlo en distintas áreas y por sí mismo poco a poco irá compartiéndolo con su entorno.

Por consiguiente, es una idea distinta a otras teorías que podamos conocer con planteamientos que son más originales en la utilización dentro del entorno del aula produciendo una conversación más didáctica entre maestra y alumno, con materiales didácticos en la planificación de cada tema que pertenece al momento educativo.

Podemos decir que, en este desarrollo de orientación del aprendizaje, se fomenta de manera continua, es fundamental saber la estructura cognitiva de cada estudiante; no solamente de conocer la cantidad de información que contiene, sino más bien de comprender los conceptos y proposiciones dadas también de su grado de estabilidad.

2.2.2.2 Características

Según Ontoria (2012) este modelo de aprendizaje conforma una serie de características que citaremos a continuación:

- La actual información es implementada de manera sustantiva, más no arbitraria, es decir a la estructura cognitiva del estudiante.
- Presencia de la intencionalidad al relacionar e integrar los actuales conocimientos con los conocimientos efectivos en el alumno.
- Este aprendizaje está relacionado con las prácticas vividas, los conceptos, imágenes mentales, entre otros.
- Implica de manera afectiva (dispone positivamente para estudiar) al indicar una correlación sustantiva entre lo adquirido y los conocimientos previos.

Por ende, se puede decir que a través de estas características hacemos presente que hay un aprendizaje significativo, cuando se manifiesta a la capacidad para relacionar (no todo al pie de la letra cuando se está ejecutando) sino a la presencia continua del nuevo material con su estructura cognitiva; a través de este material, el alumno va a ir aprendiendo y será potencialmente significativo y relacionable en base a sus propios conocimientos.

2.2.2.3 Tipos de aprendizaje significativo

De esta forma Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo importantes que se correlacionan de manera continua, lo cual comentaremos a continuación: (Aceituno, 1998)

A.- Aprendizaje de representaciones

Este aprendizaje es el más importante, lo cual depende de los demás para su óptimo significado. Basándose en la capacidad de significados a distintos

términos. Consecutivamente se puede igualar en significado a través de diversos símbolos convencionales con referentes (objetos, eventos y conceptos) para que el estudiante pueda comprender a su manera. Se dispone significado propio a los símbolos asociándolos a aquella parte concreta y objetiva de la realidad, recurriendo a posibles conceptos disponibles.

B.- Aprendizaje de conceptos

En el aprendizaje del concepto es basado de acuerdo a que el estudiante crece conforme a su vocabulario, los atributos de referencia del concepto se definen utilizando las conexiones presentes en la estructura cognitiva.

Por lo tanto, este tipo de aprendizaje es un tanto más complejo debido a que está presente la abstracción y la falta de asociamiento de la palabra con el objeto. Podemos decir, que el niño puede distinguir colores y tamaños y puede estar seguro de que es una "pelota" cada vez que se encuentra con otra persona. Estos nuevos conocimientos se refieren a ideas abstractas generadas a partir de experiencias realizadas únicamente por el educando, y por lo tanto tiene un significado muy personal.

Estos conceptos representan aún más diversas exactitudes de eventos u objetos, que son interpretados mediante símbolos particulares y muestran abstracciones de atributos fundamentales de los referentes.

C.- Aprendizaje de proposiciones

El siguiente tipo de aprendizaje guía a una simple incorporación de cómo representan las palabras tanto mezcladas o separadas, debido a que hay una mayor exigencia al percibir el significado de las ideas enunciadas en base a las proposiciones.

Involucra mayormente a la combinación de muchas palabras, lo cual cada una de ellas integra un referente único, siendo mezclados en alguna manera que se fomente una sencilla colección de significados de las palabras elementales propias, así obteniendo un moderno significado que existiría en semejanza a la estructura cognoscitiva.

Incorporando un concepto que se va a ir logrando mediante de los siguientes procesos:

- Por diferenciación progresiva: Es mediante la información más incluyente permitiendo que el educando amplíe y reorganice sus propios saberes.
- Por reconciliación integradora: Es cuando la información que sujeta el alumno está en forma discontinua y el actual conocimiento sea integrado.
- Por combinación: Es por medio de la información anterior y la nueva información que contienen la exacta jerarquización, por lo que el estudiante puede comparar y complementar ambas definiciones.

2.2.2.4 Teorías psicopedagógicas

Las teorías son las que sustentan el aprendizaje va implicando en el ser humano cómo la capacidad de dirigirse por sí mismo, también va adquiriendo capacidades de lograr hacer algo de diferente manera. Para ello, se divide en cuatro teorías las cuales, son la teoría conductista, teoría de la Gestalt, la teoría de la Consecuencia y teoría cognitiva; esto nos hace referencia Wikipedia (2009).

a.- Teoría del Conductismo:

La teoría conductista, es de una corriente psicológica, cuyo representante es John Broadus Watson. Se basó en utilizar distintos métodos experimentales dónde analiza el comportamiento del ser humano, se basó en los hechos en presencia de un estímulo sucediendo una reacción; quiso decir que nuestro organismo responde ante estímulos que se dan por medio del ambiente y emite una respuesta.

b.- Teoría de la Gestalt:

La teoría de la Gestalt, consiste en que el profesor trata de estimular a sus estudiantes de distintas maneras para poder realizar un trabajo en equipo, haciendo un chiste, pudiendo cantar con la condición de lograr que sus alumnos puedan responder de manera positiva a sus estímulos, pueda rendir más mediante su percepción.

c.- Teoría de la consecuencia:

La teoría de la consecuencia consiste en la postura que tiene el ser humano; en la conciencia que se da a través de la emoción, la motivación, los sentimientos, entre otros. De tal manera que esto se une con los niveles de pensamiento y el poder de manejar las distintas emociones dónde se puede intuir; la manera de expresarse, dónde se considera la edad de la persona.

d.- Teoría cognitiva:

La teoría cognitiva, se centra a través de los estudios mediante procesos internos que guiarán al aprendizaje. También se involucra por la presencia de fenómenos que ocurren; de tal manera que también se relaciona con el individuo cuando él aprende su transformación y cómo cambia sus estructuras cognitivas debido al factor que se da a través del medio ambiente.

2.2.2.5 Dimensiones del aprendizaje significativo

Según Ballester (2002) nos dice que aprender significativamente es un reto muy difícil, pues se requiere de muchos esfuerzos, sin embargo, viene hacer los estímulos intelectos de cada uno que les permite alimentarse formando algo fundamental para la sociedad actual, es decir tener conocimiento bueno, es aprender y seguir aprendiendo.

Con ello se va a ir desarrollando un crecimiento cognitivo de lo que se aprende, lo cual es un proceso que a la vez aporta en el crecimiento afectivo de cada estudiante, lo cual motive e impulse sus nuevos aprendizajes.

A continuación, brindaremos las dimensiones que forman parte de este modelo de aprendizaje:

a. Dimensión de las aptitudes

Consiste en que los estudiantes, poseen diversas actitudes y sensaciones que afectarían directamente a sus destrezas para el aprendizaje, por lo que un elemento fundamental para la instrucción verdadera sería apoyar al educando a que incluyan estas aptitudes y sensaciones positivas acerca del salón de clase y de su propio aprendizaje.

b. Dimensión del conocimiento

En esta dimensión se presenta que la forma más efectiva de aprender es mediante el uso del conocimiento para realizar distintas tareas relevantes, es decir, cuando las aplicamos de manera práctica.

Siempre debemos estar atentos a que el educando tenga una mayor oportunidad de usar sus conocimientos de modo significativo a una mayor amplitud, sería una de las partes más fundamentales al planificar una unidad de enseñanza a largo plazo.

c. Dimensión del carácter

El desarrollo de esta dimensión del carácter, accede mayormente a que los alumnos reflexionen de una forma crítica, pensando con creatividad y regulando su conducta al momento de realizar alguna acción, estos elementos son fundamentales para un buen camino hacia el aprendizaje.

d. Dimensión de la motivación

La presencia de la motivación, se deriva al momento del deber real con el proceso de aprendizaje por medio del alumno, es decir, presencie un mayor o menor grado de importancia del aprendizaje.

Es el principal motor del aprendizaje que se encuentra manifestada a través de las emociones, creencias, y valores positivos, intereses de un alumno para poder realizar alguna actividad por sí mismo continuamente.

Cuando nos sentimos motivados va a haber una mayor conexión de nuestros conocimientos al expresarlos en la vida diaria.

e. Dimensión de la comprensión

Esta dimensión es interpretada como el ejercicio que se establece relaciones entre el nuevo argumento y los diversos componentes de la estructura cognitiva, es decir, que el educando vaya comprendiendo a su manera el material empleado o la información que se realiza en el aula, conforme se construyan conocimientos y haya concordancia en cada una de ellas.

Este es el momento adecuado a que los alumnos se aventuren a expresar sus propias suposiciones y contrastar con el doble objetivo de destituir el conocimiento actual e intentar dar respuestas a las interrogantes que se han planteado; a partir de ello se refleja en la necesidad de reforzar la construcción de estos aprendizajes significativos.

f. Dimensión de la funcionalidad

En esta dimensión por su parte consiste en que los conocimientos adquiridos pueden ser utilizados, se deduce a la complejidad de estas conexiones establecidas entre el actual tema de aprendizaje y los elementos de la estructura cognitiva, siendo aún más amplia su asimilación, dando a conocer que habrá un mayor grado de significatividad y por ende será mayor la funcionalidad que el alumno podrá incluir en sus conocimientos a través de nuevos contenidos y situaciones transcurridas en su vida cotidiana.

g. Dimensión de la participación activa

En esta dimensión es reconocida por los distintos estudios, análisis, y elaboración de la información planteada, lo cual implicaría un mayor compromiso para desarrollar un estudio sistemático, analítico y reflexivo del contenido brindado.

Esta participación comienza cuando el alumno ejerce un papel activo prolongadamente y trabaja sobre dicha información recibida, por lo que el alumno integrará distintos momentos en los que reflexionara sobre sus propios conocimientos en base a su proceso cognitivo, analizando e interpretando las razones que le han llevado a que realice estas actividades de aprendizaje en situaciones dadas.

h. Dimensión de la relación con la vida real

Cuando hablamos de esta dimensión de relación con la vida real, más que todo consta a la aplicación de la misma indagación obtenida para el resultado de los problemas auténticos, es decir, la justificación de estas necesidades reales para el educando a través del material que se ha recibido por dimensiones y se refleje un grado de significatividad superior; se presentan situaciones donde cada estudiante debe a poner a prueba sus conocimientos previos, para que de esta manera esté presente la construcción de las relaciones sustantivas para utilizarlas en actuales contextos, incluyendo más su creatividad al ejercerlas.

2.2.2.6 Rol del docente en el aprendizaje significativo

Según Belmont (1989) nos dice que el papel fundamental que se enfoca el educador es fortalecer en el crecimiento de los estudiantes y también mantener una sucesión de acciones cognitivas mediante las diferentes posturas que se vivieron personalmente en una etapa de su vida.

La verdadera función del docente, debe conllevar a que cada alumno pueda construir sus conocimientos significativos sin miedo al expresarlos, considerando mayor parte el propio medio social y teniendo como base a las aptitudes que fortalecerán sus sistemas de conocimientos y habilidades, por ello el docente debe estar presente siempre en el sistema educativo para que haya un mejor enfoque didáctico y lúdico que motive al estudiante en todo momento, desarrollando una serie de actividades que fortalecerá de manera positiva a este modelo de aprendizaje y sobre todo sea más comprometido con la realización de las estrategias brindadas.

El papel del docente para llegar a un aprendizaje significativo debe alejarse más que todo al esquema de educación memorística y repetitiva que ha estado presente en años anteriores, donde el alumno debe asegurar antes estas situaciones propias de la clase, para que pueda expresarse aún más de manera libre.

De igual manera, el docente debe acudir a las estrategias didácticas creativas con sentido activo que se demuestre la presencia de la colaboración constante del

estudiante en su progreso de aprender y, por ende, dar solución a los intereses y problemas que está presente en el sistema escolar como tanto en los aprendizajes previos deben ser restaurados.

La exploración de las estrategias, que los estudiantes ya comprenden en estos tiempos, las cuales inmensas veces no son favorecidas frente a las ventajas apropiadas por no saber realizarla o regularlas de manera correcta. En varias oportunidades las mencionadas planificaciones, son perfeccionadas mediante su desarrollo, por lo que logra excelentes enseñanzas al estudiante.

El docente debe ser motivador del aprendizaje de los estudiantes, para lograr transmitir sus saberes en diferentes áreas, para que en el alumnado les llame la atención en poder aprender más, por lo que estaría presente los diversos métodos y materiales lúdicos que aportarán positivamente a esta valiosa labor de formar a seres para el futuro.

2.2.3. La importancia del juego libre para el aprendizaje significativo

El juego libre, se basa en la exploración de compartir emociones al interactuar con el entorno; según el autor Hill (1976), comenta que el juego es una acción espontánea que da mediante un tiempo determinado en un lugar y hora, cumpliendo las leyes aprobadas voluntariamente que se siguen de manera precisas, lo cual se relaciona al transmitir vivencias imaginarias, por ello estarían aprendiendo de manera continua al fortalecer sus conocimientos para que sean significativos, el autor citaría que el aprendizaje significativo esta semejante a las posturas que se establecen en un plan de acción al momento de educar, para que así lo aprendan, son cosas que los niños van aprendiendo o descubriendo mediante la enseñanza de manera personal (Ausubel, 1963).

De acuerdo a Tuni y Ccayahuallpa (2017) señalan que el juego libre, el aprendizaje significativo y el progreso infantil entres estas variables existe una relación muy fuerte en la mente de los infantes, pues divertirse es una acción fundamental en los primeros años, pues en la mente de cada uno se va generando varias conexiones entre las neuronas, facilitando obtener un buen aprendizaje y desarrollo. En los primeros años, es la etapa en que los niños más relaciones tienen, pues una actividad que conlleva estas conexiones es mediante

el juego libre, para que así pueda recibir un aprendizaje significativo en su centro educativo, se perfecciona y educa mejor. Si un infante no juega, será un niño tímido, va sufrir para relacionarse con los demás y por el ende va ir debilitando sus habilidades y su forma de ser se marchitará. El juego es una obligación para el crecimiento mental, ya que les permite comprender y progresar mejor.

Por ende, el juego libre está relacionado al aprendizaje significativo ya que al momento de jugar estamos en conexión de aprender frente a diversas situaciones que se van dando a lo largo del tiempo, estableciendo enseñanzas para toda la vida.

Fortaleciendo sus aprendizajes al compás de juegos por lo que resultaría motivador para el educando para facilitar la participación constante en experiencias activas, activando la alegría y conectando con otros individuos y crear relaciones afectivas de modo que se va generando un aprendizaje significativo de acuerdo a las situaciones de experiencia y conociendo más saberes.

2.3. Marco conceptual

Juego libre: Actividad dirigida por los niños, de manera voluntaria, internamente motivadora y agradable, esta mayormente presente en la infancia para que cada niño pueda desarrollar diversas capacidades psicomotoras, sociales y cognitivas, fomentándose a largo plazo a través del juego socio dramático, para poder evidenciar de la misma forma en su aprendizaje basado en los distintos juegos para así fortalecer las diversas áreas del desarrollo y formación del niño.

Aprendizaje significativo: Proceso en que el individuo recoge información basada en su selección, organización y establecimiento de relaciones con el fin de poder conocer nuevos contenidos unidos a sus experiencias vividas y también en los diferentes conocimientos adquiridos, que están presentes en el tiempo, interiorizando por sí mismo lo que se aprende y se transmite proporcionando distintos significados valiosos como seres únicos en el mundo.

Destreza: Habilidad en la que un individuo llega a realizar de manera satisfactoria al emplear en algún trabajo o tarea, manteniendo la actividad con óptimos resultados; incluyendo a las capacidades que forman parte de su personalidad.

Experiencia: Consiste en el conocimiento que se va a ir adquiriendo a través de los momentos obtenidos durante cierto tiempo, se va realizando en constante determinación para establecer contacto con los sucesos dados.

Emoción: Son llamados como fenómenos psicológicos y fisiológicos que se van a ir manifestando en la conducta de cada ser humano de manera inconsciente, las percepciones y la conciencia de acuerdo a la reacción que se adapte frente a un estímulo determinado por medio de una acción.

Imaginación: Consiste en la facultad del pensamiento que va permitiendo su representación en base a las imágenes de las cosas reales. Es por ello, que es todo un periodo de abstracción a la realidad donde se transcurren diversas soluciones frente a las necesidades y proyectos convertidos en esta realidad con el tiempo.

Autoconfianza: Se define mejor como la confianza en uno mismo por lo que depende del sentimiento de utilidad que está presente en nuestra seguridad de

cada persona, en sus propias habilidades y capacidades que llegan a enfrentar con mucho éxito los desafíos del día a día.

Conocimiento: Es una agrupación de representaciones abstractas que se van adquiriendo a través de la capacidad que tiene cada individuo de identificar, de observar y de analizar lo que le rodea. Se deduce que es la información en el dominio de datos sobre algún tema en específico.

Exploración: Consiste en la acción de explorar, por lo que significa que es observar y reconocer de forma minuciosa y altamente concentrada de un tema en general, lugar o cosa. Desde la edad temprana en una persona se comienza a dar este término.

Estrategia: Es un plan ideado para la dirección de un cierto conjunto al designar un grupo de reglas que ayudaran a generar una decisión óptima en cada momento, es un proceso que va a ir seleccionando lo que le parece bueno para que se llegue alcanzar un futuro próximo.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

HI: El juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas Trujillo, año 2022.

HO: El juego libre no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas Trujillo, año 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas:

Hipótesis 1:

HI: Existe relación significativa entre la dimensión de la creatividad y las aptitudes en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

HO: No existe relación significativa entre la dimensión de la creatividad y las aptitudes en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

Hipótesis 2:

HI: Existe relación significativa entre la dimensión sensorial y el conocimiento en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

HO: No existe relación significativa entre la dimensión sensorial y el conocimiento en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

Hipótesis 3:

HI: Existe relación significativa entre la dimensión motora y el carácter en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

HO: No existe relación significativa entre la dimensión motora y el carácter en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO LIBRE	El término juego ha establecido actividades imprescindibles e innatas en el cual cuenta con diferentes dimensiones del desarrollo en el infante. (Pérez, 1989).	El juego permite al niño a desarrollar sus capacidades, destrezas, inteligencia emocional, creatividad, inteligencia intelectual, culturas sociales, esto permite que desarrolle todos estos talentos. Esta variable se medirá a través de una ficha de observación teniendo en cuenta cada una de mis dimensiones.	CREATIVIDAD	Juego Simbólico	1,2,3,4	Ficha de observación	Nominal
				Razonamiento	5,6,7		
			SENSORIAL	Auditiva	8,9		
				Táctil	10, 11, 12		
				Visual	13, 14		
			MOTORA	Destreza	15, 16, 17		
Esquema	18, 19, 20						

				Corporal			
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Se fomenta de manera continua, es fundamental conocer la estructura cognitiva de cada alumno, para ello aborda diversas dimensiones que permite comprender las definiciones y conceptualizaciones dadas como su nivel de seguridad (Ausubel, 2002)	Podemos decir que aprender significativamente implica que el niño debe tener la intención de conocer el tema que estamos proporcionándole, cuando contamos con estrategias de enseñanza efectivas y un material adecuado para utilizarlo en distintas áreas. Esta variable se medirá través de una ficha de observación teniendo en cuenta cada una de mis dimensiones.	APTITUD	Percepción Positiva	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	Ficha de observación	Nominal
			CONOCIMIENTO	Aprendizaje Significativo	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14		
			CARÁCTER	Comparar	15, 16		
				Clasificar	17, 18		
				Inducciones	19		
				Deducciones	20		

III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación fue Aplicada: De acuerdo Vargas (2009) señalo que un estudio se le denomina de esta manera, debido que es una indagación practica y empírico, principalmente se vincula con una investigación básica, pues ambas se enfocan es recopilar informaciones existentes, de libros, tesis, para poder entender mejor los temas mediante conocimiento científicos y de expertos y así poder solucionar la dificultad presentada en una investigación.

No experimental: En base a los autores Hernández et al. (2010), exponen que se enfoca este tipo de trabajo, en encontrar una relación y evitar manipular de manera espontánea los términos en desarrollo, en sí solo se basa en la observación de las acciones que se dan de manera natural en un espacio determinado, después del análisis.

3.2. Materiales y Métodos

3.2.1. Material

Población

Según Arias (2012) define a la población que es un grupo extenso con componentes y cualidades similares para las cuales se conocen a lo largo de las conclusiones del estudio.

En el siguiente trabajo, la población se conformó por 105 infantes de tres a cinco años de edad, con inscripción vigente en cuanto a dos centros educativos privados de Trujillo, 2022.

Tabla 2

Tamaño muestral de los niños de tres a cinco años de las instituciones educativas privadas del nivel inicial del distrito de Trujillo.

Institución	Género		N.º de estudiantes
	F	M	
I.E.P. Paideia	38	33	71
I.E.P. Corazón de Jesús	27	22	49

Total	65	55	120
-------	----	----	-----

Nota: Nómina de matrícula proporcionada por las instituciones educativas privadas 22.

3.2.2. Muestra

Muestra probabilística, por conveniencia, porque la muestra fue elegida de manera al azar, sino intencional (Sánchez et al., 2018).

Da indicio qué es una parte de la población, el cual se va recoger datos, para que la muestra pueda ser delimitado o definida con antelación y exactitud.

La muestra se consideró a dos instituciones del distrito de la Esperanza, con la finalidad de poder recopilar la información que son las siguientes:

Tabla 3

Distribución de la muestra

Institución	Género		N.º de estudiantes
	F	M	
I.E.P. Paideia	35	32	66
I.E.P. Corazón de Jesús	21	18	39
Total	55	50	105

Nota: Nómina de matrícula proporcionada por las instituciones educativas privadas 2022.

Muestreo

El desarrollo de la investigación se realizó por medio del método no probabilístico, pues se seleccionó a las dos instituciones por conveniencia, de acuerdo Cuesta (2009) comenta que es una técnica que principalmente la muestra seleccionada sea diferentes grupos, tiene la misma oportunidad de realizar la acción, pues la muestra es conveniencia aleatoria, debido a que todos pueden participar sin tener dificultad o ser excluido, además facilita seleccionar de acuerdo a criterios homogéneos en la investigación, siempre considerando un ambiente y el tiempo.

Criterios inclusión:

- Los estudiantes conformados en niños y niñas, cuyos padres de familia aceptaron de manera voluntaria que fueran evaluados.

- Alumnos inscritos en el año 2022.
- Estudiantes que participen en todas las clases.
- Niños falten alguna clase.

Criterios de exclusión:

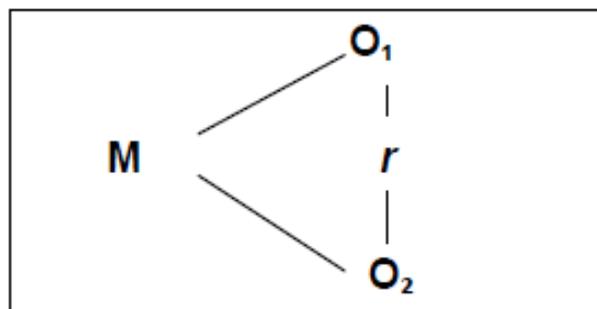
- Fichas de observación en formato digital que no fueron entregados oportunamente, dentro de las fechas previstas acorde para la siguiente evaluación y posteriormente el procesamiento de datos.
- Estudiantes que no lograron estar en todas las clases, que faltaron.

Sin embargo, en el proceso de recopilación de información, debido que alumnos se retiraron antes de terminar las clases o también, por motivos que a veces iban a clases y también no lograr completar el instrumentó de investigación, se procedió a excluir en el proceso de agrupar la información a 9 alumnos, de acuerdo al programa estadista que es el siguiente:

3.3. Diseño de investigación

Este estudio se enfoca en un diseño correlacional, por el cual pretende dar a conocer en qué modo y que medida la variable esta correlacionado con otra variable y a la vez analiza esta correlación identificada (Sánchez et al., 2018).

Esquema:



- M = Niños de 3 a 5 años de la I.E.P de Trujillo
- O₁ = Juego Libre
- O₂ = Aprendizaje Significativo.
- r = Relación de las dos variables de estudio

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

La técnica a emplear en el presente estudio es:

- Observación:

Álvarez y Gayou (2003) nos dice que la observación la empleamos de manera cotidiana en el transcurso de la vida, lo que va sucediendo en nuestro alrededor, por ende, da lugar entre el sentido común y al conocimiento cultural, el individuo va a ir recopilando datos, usando sus sentidos, al observar los hechos como mismas realidades sociales en este tiempo actual conforme al desarrollando tradicional al realizar sus propias actividades. Además, se realiza de manera intencionada por la mirada fija del individuo en base a los pasos estructurados para conocer profundamente el objeto o fenómeno y estudiarlo eficazmente.

Aplicaremos esta técnica a los alumnos de 3 a 5 años de las instituciones privadas de Trujillo.

El siguiente instrumento que emplearemos en la presente investigación es:

- Lista de cotejo:

Tobón (2014) nos dice que la lista de cotejo es la herramienta de apreciación en base a las competencias para poder determinar la existencia de una serie de elementos que son llamados indicadores que muestran la evidencia dicha, más que todo para evaluar los aprendizajes esperados de los estudiantes en general. Asimismo, se dice que se toma en cuenta la puntuación de los indicadores dados en esta evaluación.

Validación:

En relación a la validación de la investigación se realizó mediante expertos del tema, para ellos se consideró a cinco docentes.

Además, se realizó la contrastación estadística de V de Aiken, para ello se consideró los ítems de los instrumentos y cuál al finalizar se tuvo un valor de validez del 100% y $V = 1.00$ (**Ver anexo 3 y 5**).

Confiabilidad

Para determinar la confiabilidad de instrumento se consideró el Alfa de Cronbach en el cual se concluyó que existe una confianza mayor de 0.81 (Ver Anexo 4).

3.5. Procesamiento y análisis de datos

Pues la información encontrada por los evaluadores, serán incorporadas en el programa de Microsoft Office Excel, y procesado con el apoyo de la herramienta estadística del SSPS versión 26.0, se procedió analizar la data, para ello se empleará la metodología estadística descriptiva y la inferencial. Se considerará un nivel de significación de p-valor $<0,05$ y se marcará con un asterisco (*) para evidencia estadística significativa para rechazar la hipótesis nula o con doble asterisco (**) para un p-valor $<0,01$ indicando presencia.

Aspectos éticos

El trabajo guardó la identidad de los escolares y además el formato de la investigación se siguió el Método APA para respetar los derechos de autor.

IV. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de los resultados

Tabla 4

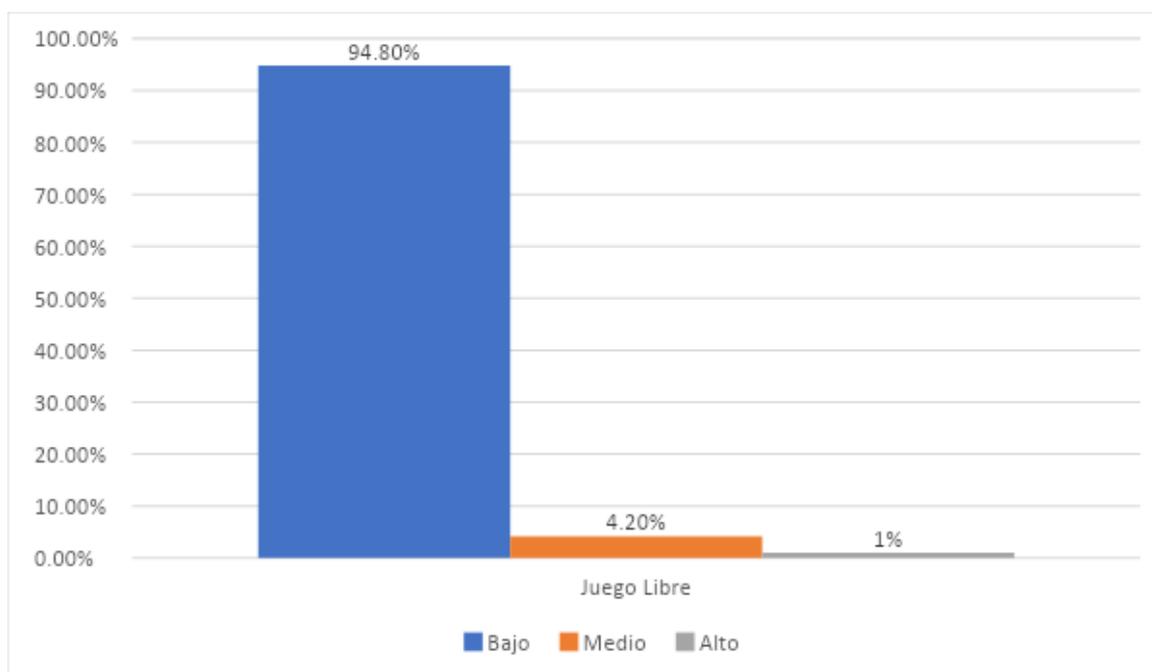
Nivel de juego libre en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

Juego libre	N	%
Bajo	91	94.8
Medio	4	4.2
Alto	1	1
Total	96	100

Nota: Se aprecia que el nivel de juego libre en los niños del nivel inicial es bajo en el 94.8 % del total, seguido del 4.2 % con nivel medio y el 1 % con nivel alto.

Figura 1

Nivel de juego libre en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.



Fuente: Tabla 3

Tabla 5

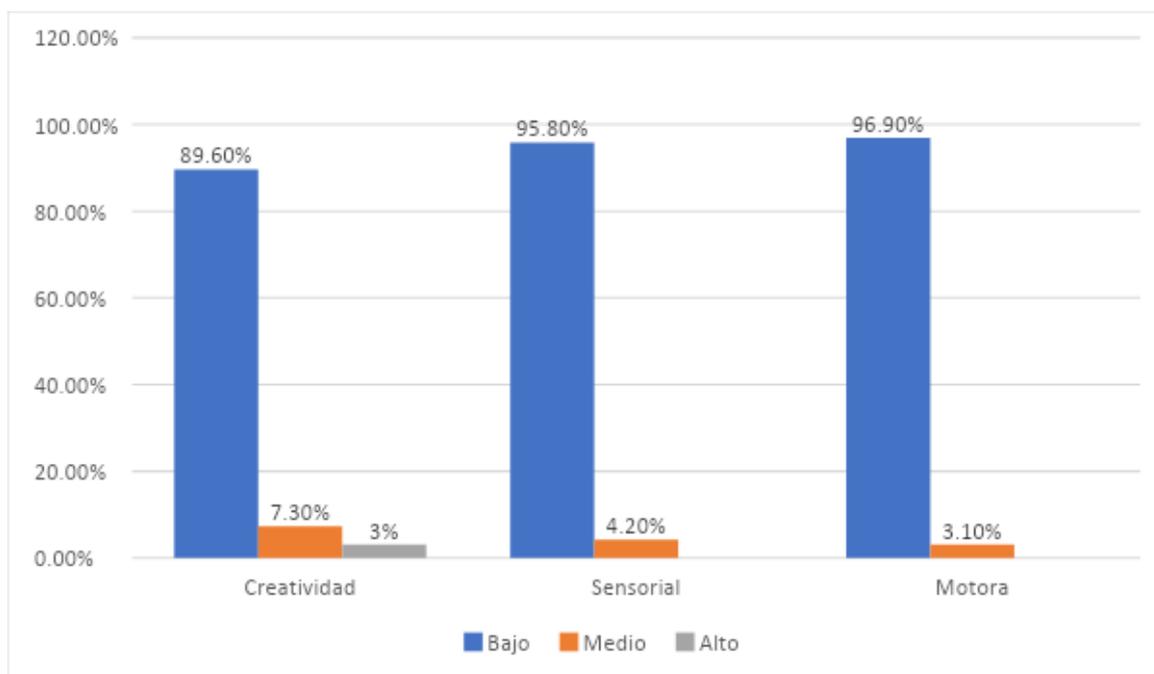
Nivel de juego libre según dimensión en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

Juego libre	N	%
Creatividad		
Bajo	86	89.6
Medio	7	7.3
Alto	3	3.1
Sensorial		
Bajo	92	95.8
Medio	4	4.2
Alto	-	-
Motora		
Bajo	93	96.9
Medio	3	3.1
Alto	-	-
Total	96	100

Nota: En cuanto al nivel de juego libre por dimensión, se aparecía que para las dimensiones creatividad, sensorial y motora, los niños se ubicaron en nivel bajo con porcentajes entre 89.6 % y 95.8 %.

Figura 2

Nivel de juego libre según dimensión en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022



Fuente: Tabla 4

Tabla 6

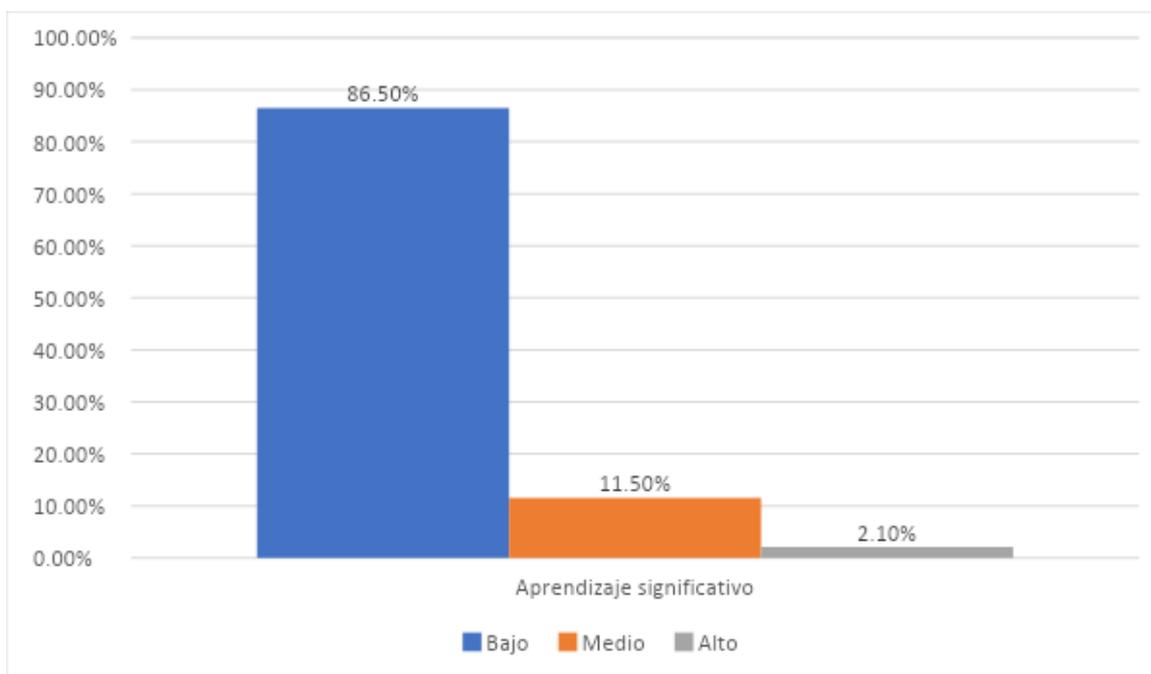
Nivel de aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

Aprendizaje significativo	N	%
Bajo	83	86.5
Medio	11	11.5
Alto	2	2.1
Total	96	100

Nota: Se aprecia que el nivel de aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial es bajo en el 86.5 % del total, seguido del 11.5 % con nivel medio y el 2.1 % con nivel alto.

Figura 3

Nivel de aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.



Fuente: Tabla 5

Tabla 7

Nivel de aprendizaje significativo según dimensión en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

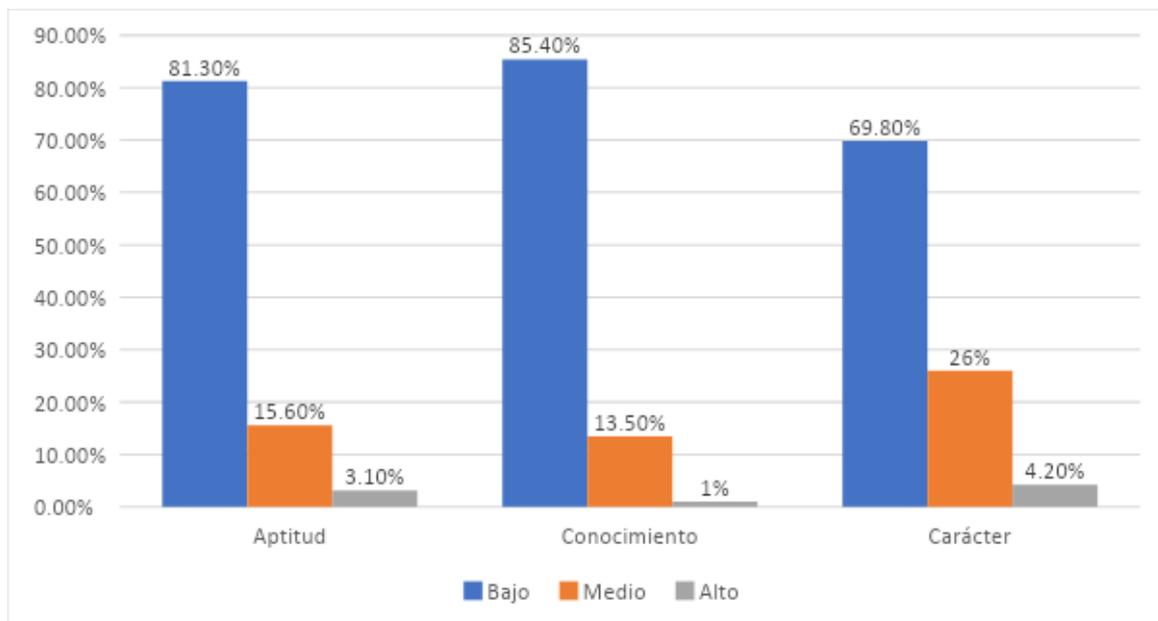
Aprendizaje significativo	N	%
Aptitud		
Bajo	78	81.3
Medio	15	15.6
Alto	3	3.1

Conocimiento		
Bajo	82	85.4
Medio	13	13.5
Alto	1	1
Carácter		
Bajo	67	69.8
Medio	25	26
Alto	4	4.2
Total	96	100

En cuanto al nivel de aprendizaje significativo por dimensión, se aparecía que para las dimensiones aptitud, conocimiento y carácter, los niños se ubicaron en nivel bajo con porcentajes entre 69.8 % y 85.4 %.

Figura 4

Nivel de aprendizaje significativo según dimensión en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.



Fuente:

Tabla

6

4.2. Docimasia de Prueba de hipótesis

Tabla 8

Relación del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

Aprendizaje significativo	Juego libre							
	Bajo		Medio		Alto		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Bajo	78	81.3	4	4.2	1	1	83	86.5
Medio	11	11.5	-	-	-	-	11	11.5
Alto	2	2.1	-	-	-	-	2	2.1
Total	91	94.8	4	4.2	1	1	96	100

En la relación del juego libre y el aprendizaje, se aprecia que el 81.3% presentó un nivel bajo de juego libre y aprendizaje significativo, bajo y medio en el 11.5%, medio y bajo en el 4.2% y bajo y alto en el 2.1%.

Tabla 9

Correlación del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

	Juego libre (rho)	Sig. (p)
Aprendizaje significativo	.456**	.000

Nota: ** p<.01; *<.05

Los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($\rho=.456$; $p<.01$) directa y con tamaño de efecto medio entre el aprendizaje significativo y las experiencias directas. Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación: "Existe relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022".

Tabla 10

Relación de la dimensión creatividad del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

Aprendizaje significativo		Creatividad							
		Bajo		Medio		Alto		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%
Aptitud	Bajo	70	72.9	5	5.2	3	3.1	78	81.3
	Medio	13	13.5	2	2.1	-	-	15	15.6
	Alto	3	3.1	-	-	-	-	3	3.1
Total		86	89.6	7	7.3	3	3.1	96	100
Conocimiento	Bajo	74	77.1	5	5.2	3	3.1	82	85.4
	Medio	11	11.5	2	2.1	-	-	13	13.5
	Alto	1	1	-	-	-	-	1	1
Total		86	89.6	7	7.3	3	3.1	96	100
Carácter	Bajo	59	61.5	5	5.2	3	3.1	67	69.8
	Medio	24	25	1	1	-	-	25	26
	Alto	3	3.1	1	1	-	-	4	4.2
Total		86	89.6	7	7.3	3	3.1	96	100

Nota: En la relación de la creatividad y las dimensiones del aprendizaje significativo, se obtuvo que en la dimensión aptitud la mayoría tuvieron un nivel bajo en el 72.9%, conocimiento en el 77.1% y carácter en el 61.5%. Por otro lado, nivel bajo de creatividad y nivel medio de las dimensiones, se encontró que al 13.5% en la dimensión aptitud, el 11.5% en conocimiento y el 25% en carácter.

Tabla 11

Correlación de la dimensión creatividad del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

	Creatividad (rho)	Sig. (p)
Aptitud	.445**	.000
Conocimiento	.359**	.000
Carácter	.489**	.000

Nota: ** $p < .01$; * $p < .05$, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión creatividad y las dimensiones aptitud ($\rho = .445$), conocimiento ($\rho = .359$) y carácter ($\rho = .489$)

Tabla 12

Relación de la dimensión Sensorial del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

		Aprendizaje significativo							
		Bajo		Medio		Alto		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%
Aptitud	Bajo	74	77.1	4	4.2	-	-	78	81.3
	Medio	15	15.6	-	-	-	-	15	15.6
	Alto	3	3.1	-	-	-	-	3	3.1
	Total	92	95.8	4	4.2	-	-	96	100

Conocimiento	Bajo	78	81.3	4	4.2	-	-	78	81.3
	Medio	13	13.5	-	-	-	-	15	15.6
	Alto	1	1	-	-	-	-	3	3.1
	Total	92	95.8	4	4.2	-	-	96	100
Carácter	Bajo	63	65.6	4	4.2	-	-	67	69.8
	Medio	25	26	-	-	-	-	25	26
	Alto	4	4.2	-	-	-	-	4	4.2
	Total	92	95.8	4	4.2	-	-	96	100

Nota: En la relación de la dimensión sensorial y las dimensiones del aprendizaje significativo, se obtuvo que en la dimensión aptitud la mayoría tuvieron un nivel bajo en el 77.1%, conocimiento en el 81.3% y carácter en el 65.6%. Por otro lado, nivel bajo de creatividad y nivel medio de las dimensiones, se encontró que al 15.6% en la dimensión aptitud, el 13.5% en conocimiento y el 26% en carácter.

Tabla 13

Correlación de la dimensión Sensorial del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

	Sensorial (rho)	Sig. (p)
Aptitud	.459**	.000
Conocimiento	.489**	.000
Carácter	.395**	.000

Nota: ** $p < .01$; * $p < .05$, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión sensorial y las dimensiones aptitud ($\rho = .459$), conocimiento ($\rho = .489$) y carácter ($\rho = .395$).

Tabla 14

Relación de la dimensión motora del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022

Aprendizaje significativo		Motora							
		Bajo		Medio		Alto		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%
Aptitud	Bajo	75	78.1	3	3.1	-	-	78	81.3
	Medio	15	15.6	-	-	-	-	15	15.6
	Alto	3	3.1	-	-	-	-	3	3.1
Total		93	96.9	3	3.1	-	-	96	100
Conocimiento	Bajo	79	82.3	3	3.1	-	-	82	85.4
	Medio	13	13.5	-	-	-	-	13	13.5
	Alto	1	1	-	-	-	-	1	1
Total		93	96.9	3	3.1	-	-	96	100
Carácter	Bajo	64	66.7	3	3.1	-	-	67	69.8
	Medio	25	26	-	-	-	-	25	26
	Alto	4	4.2	-	-	-	-	4	4.2
Total		93	96.9	3	3.1	-	-	96	100

Nota: En la relación de la dimensión motora y las dimensiones del aprendizaje significativo, se obtuvo que en la dimensión aptitud la mayoría tuvieron un nivel bajo en el 78.1%, conocimiento en el 82.3% y carácter en el 66.7%. Por otro lado, nivel bajo de creatividad y nivel medio de las dimensiones, se encontró que al 15.6% en la dimensión aptitud, el 13.5% en conocimiento y el 26% en carácter.

Tabla 15

Correlación de la dimensión motora del juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.

	Motora (rho)	Sig. (p)
Aptitud	.489**	.000
Conocimiento	.459**	.000
Carácter	.426**	.000

Nota: ** $p < .01$; * $p < .05$, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión motora y las dimensiones aptitud ($\rho = .489$), conocimiento ($\rho = .459$) y carácter ($\rho = .426$).

V. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

El presente estudio tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en los niños de etapa preescolar de las Instituciones Educativas privadas de Trujillo, 2022, el cual se utilizó como el instrumento la lista de cotejo para conocer el juego libre y el aprendizaje significativo de los niños, en base como resultado se encontró que entre la variable juego libre y el aprendizaje significativo en relación a las pruebas de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($\rho=0.456$; $p<0.01$) directa y con tamaño de efecto medio entre el aprendizaje significativo y las experiencias directas (según tabla 6); por lo cual significa que si el juego libre es una acción que facilita a los niños desarrollar de maneras más eficientes el aprendizaje significativo, datos que al ser comparados con lo hallado por Prudencio (2018) en su tesis titulada: "El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarillis - Shelby - Pasco – 2018", finaliza que hay una relación directa entre el juego libre y el aprendizaje significativo, en cuanto a los números en niños de etapa inicial en un centro educativo en el 2018., con estos resultados se afirma que los juegos libres facilitan de manera positiva para el aprendizaje significativo en los niños, además Tuni y Ccayahuallpa (2017) señalan que el juego libre, el aprendizaje significativo y el progreso infantil entre estas variables existe una relación muy fuerte en la mente de los infantes, pues divertirse es una acción fundamental en los primeros años, pues en la mente de cada uno se va generando varias conexiones entre las neuronas, facilitando obtener un buen aprendizaje y desarrollo. En los primeros años, es la etapa en que los niños más relaciones tienen, pues una actividad que conlleva estas conexiones es mediante el juego libre, para que así pueda recibir un aprendizaje significativo en su centro educativo, se desarrolla y aprende mejor. Si un infante no juega, será un niño tímido, va a sufrir para relacionarse con los demás y por ende va ir debilitando sus habilidades y su forma de ser se marchitará. El juego es una necesidad para el desarrollo mental, ya que les permite aprender y crecer mejor.

Con respecto al primer objetivo específico, fue identificar el nivel del juego libre en estudiantes de etapa preescolar de los centros educativos privados distrito de Trujillo, 2022, en el resultado obtenido se aprecia que el nivel de juego libre en los niños de nivel inicial es bajo en el 94.8 % del total, seguido del 4.2 % con nivel medio y el 1 % con nivel alto (Según tabla 1), en cuanto al nivel de juego libre por dimensión, se aparecía que para las dimensiones creatividad el 89.6% nivel bajo, sensorial el 95.6% nivel bajo y motora un nivel bajo el 96.9% los niños (Según tabla 2), datos que al ser comparados con Valdivieso (2017) en su tesis titulada: "Influencia del juego en el aprendizaje significativo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Dolores Cacuango", cual concluye en su investigación que el 90% de alumnos revelan una falta práctica de juego y manifestaron que la escasez de juegos de simulación en base a su entorno familiar y escolar, se refiere más que todo a una enseñanza abierta a la imaginación y al expresarse libremente para que exista un aprendizaje significativo de manera prolongada, lo que significa que al comparar resultados el nivel de diversión en los niños en la etapa infantil que son los juegos libres están en un nivel bajo, en cuanto a la teoría existente Pitluk (2006) sostuvo que los juegos es un etapa que engloba o permite que son acciones que se pueden dar dentro de un dalo de clases, haciendo uso de los distintas áreas, siempre siendo organizados, es como un trabajo que se da, en si los infantes juegan por instinto sin esperar algo a cambio.

Tomando en cuenta el segundo objetivo específico, fue identificar el nivel de aprendizaje significativo en estudiantes de etapa preescolar de los centros educativos privados de Trujillo, 2022, en el resultado obtenido se aprecia que el nivel de aprendizaje significativo en los niños de nivel inicial es bajo en el 86.5 % del total, seguido del 11.5 % con nivel medio y el 2.1 % con nivel alto (Según Tabla 3), en cuanto al nivel de aprendizaje significativo por dimensión, se aparecía que para las dimensiones en los niños se ubicaron en nivel bajo en carácter con un 69.8%, conocimiento un 85.5% y aptitud un 81.3%. (Según tabla 4), en lo cual se considera que las estrategias que realizan en los centros educativos no son los adecuados, debido a que el mayor desarrollo de aprendizaje significativo está en él un nivel bajo, así mismo esta investigación se comparó con lo desarrollado por Delgado (2018) con su trabajo título:

“Comunicación familiar y aprendizaje significativo en niños de 5 años de la institución educativa n°1564 “Radiantes Capullitos” de la urbanización Chimú, Trujillo – 2018”; concluye en su investigación que 86% de los infantes no sienten ningún temor al expresar lo que desea al momento de compartir lo que piensan, siendo solidarios y sociales mostrando una grandiosa actitud hacia sus demás compañeros, ello fortalece aún más sus habilidades y su aprendizaje. Esto significa que los centros educativos privados de Trujillo, en relación al aprendizaje significativo no están llevando buenas estrategias, por ello se encuentra en un nivel bajo, además Gowin (1981 nos dice que consta del desarrollo en cuando a la manera de educar, pues se realiza una negociación entre discente y educador, por un tun plazo extendido. Por ello, es una fantasía imaginar una explicación excelente, es como dictar bien una clase y aplicarlos en los estudiantes, pues son razones que se da una enseñanza significativa.

En referencia al tercer objetivo específico, fue determinar la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y las actitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en estudiantes de etapa preescolar de los centros educativos privados de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una relación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión creatividad y las dimensiones aptitud pues se halló un coeficiente de correlación $\rho = .445$ (Según tabla 8), lo que significa que cuando el niño explota su lado creativo, permite que pueda desarrollar mejores actitudes al momento de interactuar, , datos que al ser comparados con lo hallado por Pérez (2019) en su tesis titulada: “El juego libre como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública, Santiago de Chuco”; en el cual en su investigación concluyó que la creatividad es un factor que permite que el niño pueda realizar juego libres, logrando así la diversión, facilitando también que se desarrolle mejores actitudes mediante su crecimiento, por lo cual encontró que entres la dimensión creatividad en el juego existe un vínculo positivos, pues de hallar un coeficiente de Sperman de 0,345, así mismo Pascale (2005) la dimensión creativa permite al niño a desarrollar su imaginación, por medio del juego simbólico; le permite desarrollar habilidades, la destreza del pensamiento. El niño por medio de su creatividad le permite que unas simples

cajas puedan convertirse en avión, las tapas de las ollas en baterías en platillos, entre otros. La imaginación es tan grande que el niño puede convertir cualquier tipo de cosas o de objetos en un juguete.

En relación al cuarto objetivo específico, fue determinar la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una relación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión creatividad y las dimensiones conocimiento pues se halló un coeficiente de correlación $\rho = .359$ (Según tabla 8), en relación a los datos encontrados por Mora y Solís (2017) en su trabajo titulado “Influencia de las actividades lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en la Cultura Física de los estudiantes del segundo grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Marieta Escobar Gavilanes, zona 5, distrito 09D13, Provincia Guayas, cantón Colimes, periodo 2015-2016”, determinaron que entre la creatividad en el juego es un factor que se relaciona con el conocimiento del aprendizaje, debido a que se encontró un coeficiente de correlación de 0,427, cual les llevo a concluir que realizar juego creativos, permite que el niños explote sus nuevo conocimiento, con estos resultado se afirma que la creatividad en el juego libre si contribuye de manera positiva con los conocimiento del aprendizaje significativo, además Ballester (2002) pues comenta que aprender significativamente es un reto, muy grande de los estímulos intelectuales que se van alimentan formando un cosa muy fundamental en la sociedad de hoy en día para el aprendizaje mediante el uso del conocimiento para realizar distintas tareas relevantes, es decir, cuando las aplicamos de manera práctica. Siempre debemos estar atentos a que el educando tenga una mayor oportunidad de usar sus conocimientos de modo significativo a una mayor amplitud, sería una de las partes más fundamentales al planificar una unidad de enseñanza a largo plazo.

Considerando el siguiente objetivo fue determinar la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en estudiantes de etapa preescolar de las centros educativos privados de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la

prueba de Spearman, arroja la existencia de una relación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión creatividad y las dimensiones carácter pues se halló un coeficiente de correlación $\rho = .489$ (Según tabla 8), los resultados se pueden contrastar con lo desarrollado por Nieto (2020), en su tesis titulada "El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de Educación Inicial" concluye que entre la creatividad en el juego, existe una relación positiva media, con un valor de significancia de 0,000 y un $Rho = 0,543$, con estos hallazgos encontrados se puede afirmar que uso de la creatividad en los juego libres, contribuyen que el carácter se fortalezca más cada día, para así poner en práctica en el centro educativo, además Martínez y Pérez (2011) considera que la imaginación es una forma de características personales determinadas que conforma por diferentes manera de manifestarse de forma sistemático o dinámico de los componentes principales y practico del ser humano que participa en la conducta imaginaria, en el cual se le denomina que es la mejora de la creatividad. La personalidad es exclusiva de la determinación fonológicas del individuo.

En mención al objetivo, fue determinar la relación entre el uso sensorial en el juego libre y las actitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en estudiantes de etapa preescolar de las centros educativos privados de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión sensorial y las dimensiones aptitud pues se halló un coeficiente de correlación $\rho = .459$ (Según Tabla 10) los resultados se pueden deferir con lo comentado por Meléndez (2019), en su estudio titulado "Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 "Daniel Alcides Carrión" San Rafael - Bellavista 2016; concluyen que los niños mediante el juego logran captar la dinámica de la clase, por medio de estas actividades el niño fortalece su lado sensorial entre otros. Logra tener más actitud para poder comunicarse con el público o con las personas que le rodean y puede confiar en sí mismo sin temor a nada. Al igual existe una correlación positiva moderada, con esto resultados se afirman el uso sensorial en el juego libre contribuye de manera favorable con las actitudes del aprendizaje significativo, además Martínez y Pérez (2011) afirma que el crecimiento sensorial tiene un rol fundamental medio de la educación de

los estudiantes, pues la información que se capte en la parte exterior del mundo, se recopila mediante los sentidos, pues son emociones y sentimiento se puede lograr que todo esto quede guardado como el cerebro pues cuenta con un chip que facilita guardar todo

Prosiguiendo con el siguiente fue objetivo determinar la relación entre el uso sensorial en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en estudiantes de etapa preescolar de los centros educativos privados de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión sensorial y las dimensiones conocimiento pues se halló un coeficiente de correlación $\rho = .489$ (Según Tabla 10), datos que al ser comparados con lo encontrado por Meléndez (2019), en su estudio titulado "Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 "Daniel Alcides Carrión" San Rafael - Bellavista 2016; concluyen que existe una correlación significativa entre el uso sensorial y el conocimiento, pues se halló un coeficiente de correlación de 0,546; lo que significa su relación es buena a medida que cada uno de ella aumente se perfeccionara al ser humano, con estos resultados se afirma que el uso sensorial, contribuye de manera positiva con el conocimiento, pues Ruta Maestra (2020) opinan que toda enseñanza primero sea en la mente, mediante los sentidos, por lo que una excelente enseñanza sensorial a temprana edad, no solo es importante para que se puedan relacionar entre si además les lleva conocer sus sentimientos y emociones, esto es esencial para su rendimiento.

En cuanto al objetivo fue determinar la relación entre el uso sensorial en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en estudiantes de etapa preescolar de los centros educativos privados de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión sensorial y las dimensiones carácter pues se halló un coeficiente de correlación $\rho = .395$ (Según Tabla 10), datos que al ser comparados con lo encontrado por Meléndez (2019), en su estudio titulado "Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años

de Educación Inicial de la I.E N° 086 "Daniel Alcides Carrión" San Rafael - Bellavista 2016; concluyen que existe una correlación significativa entre el uso sensorial y el carácter, pues se halló un coeficiente de correlación de 0,345; lo que significa su relación es buena a medida que cada uno de ella aumente se perfeccionara al ser humano, con estos resultados se afirma que el uso sensorial, contribuye de manera positiva con el carácter del ser humano, asimismo, Ballester (2002) considera que el uso sensorial en el aprendizaje es un factor que se activa en el cerebro de manera espontánea, en el cual se va conociendo el carácter que accede mayormente a que los alumnos reflexionen de una forma crítica, pensando con creatividad y regulando su conducta al momento de realizar alguna acción, estos elementos son fundamentales para un buen camino hacia el aprendizaje.

En referencia al objetivo fue determinar la relación entre el uso motor en el juego libre y las aptitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en estudiantes de etapa preescolar de los centros educativos privados de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión motora y las dimensiones aptitud pues se encontró un coeficiente de correlación $\rho = .489$ (Según Tabla 12) , conocimiento ($\rho = .459$) y carácter ($\rho = .426$), datos que al ser comparados con lo hallado por Quiñones (2018) en su trabajo titulado: "El juego libre en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años", en cual sustenta que los padres de familia no tienen una mayor participación en las técnicas de crianza, comunicación; mientras que, en colaboración a la sociedad, enseñanza en casa y toma de decisiones su participación es menor, por lo que considera que el uso motor no facilita en nada en poder contar con mejores actitudes y desarrollar movimiento pertinentes en los juegos libres, además Sánchez (2006) señala que mediante la acción motriz, el ser humano llega a realizar acciones que le permite que medique algunas cosas, es decir en otros terminada, realizar movimientos permite a la persona que conozca como es el mundo. Toda etapa de la vida es un conjunto de sucesiones que suele pasar, es decir resultado de como la motricidad le permite moverse de un lado a otro, es decir encontrar un equilibrio en su cuerpo.

De otra manera, en referencia al objetivo, fue determinar la relación entre el uso motor en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión motora y las dimensiones conocimiento pues se encontró un coeficiente de correlación $\rho = .459$ (Según Tabla 12), conocimiento ($\rho = .459$) y carácter ($\rho = .426$), datos que al ser comparados con lo encontrado por Quiñones (2018) en su trabajo titulado: “El juego libre en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años”, en cual concluye que se relaciona significativa el uso motor en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje, pues consideran que son términos que uno depende del otro pues para poder tener manejo. De igual manera Sánchez (2006) comenta que el crecimiento motor no comienza al nacer, en si solo empieza cuando está en el vientre de la madre, se da mediando cuando el feto empieza a realizar pequeñas patadas, desde ahí empieza su vida. Se considera que en esta fase se les recomienda a los progenitores que las criaturas no deben pasar mucho tiempo alzados, debido a que estas acciones no facilitan que el bebe pueda crecer de manera eficaz, no pone en práctica sus habilidades, sus músculos no realizan un buen estiramiento.

Finalmente en el último objetivo fue determinar la relación entre el uso motor en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022, los resultados del análisis correlacional mediante la prueba de Spearman, arroja la existencia de una correlación altamente significativa ($p < .01$) directa y con tamaño de efecto medio entre la dimensión motora y las dimensiones carácter pues se encontró un coeficiente de correlación $\rho = .426$ (Según Tabla 12), Quiñones (2018) en su trabajo titulado: “El juego libre en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años”, concluye el 90% de los niños realizaron las dichas actividades propuestas, que les permitió que el aprendizaje sea significativo, además el 86% tienen un excelentes equilibrio además, Kadoora (2018) comenta que la dimensión motora se puede percibir mediante el juego sea que utiliza el esquema corporal por el cual permite el aprendizaje de la

relación causa - efecto. Esto le permite darse cuenta del carácter que se va desarrollando cuando se realiza una actividad esto se puede modificar, el cual hace que se reconozca a sí mismo cómo como un representante de causante de cambios.

En conclusión, después de todo lo expuesto, se puede definir que el juego libre en el trabajo de investigación aportó de manera significativa en relación al aprendizaje significativo, dando a entender en los resultados los cuales permitieron que los niños alcanzaron un nivel alto en sus habilidades.

CONCLUSIONES

1. Con respecto al objetivo principal se concluye, que el juego libre se relaciona positivamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas Privadas de Trujillo, 2022, considerando una correlación moderada según la rho de Spearman de 0,456 y un valor menor a 0,05, sin embargo, se considera fundamental que el Centro Preescolar Privada de Trujillo, debe de realizar charlas con los padres y docentes, con el propósito de enseñarles cuales son los juegos que más permite a que el niño explore sus conocimientos propios.
2. El juego libre de los niños de etapa inicial de las Instituciones Educativas, permite que el desarrollo de su crecimiento sea de manera baja en el aspecto creatividad, los sentidos corporales y sus movimientos motores, considerando que de acuerdo al análisis estadístico se obtuvo que el 1% presentaba un nivel alto, el 4.2% medio y solo el 94.8% un nivel bajo, no obstante, es importante que la directora, debe colocar dentro de la institución educativa mejores juegos, para que el niño se divierta a su manera.
3. Asimismo, el aprendizaje significativo, en los niños de etapa inicial, afecto de forma negativa en el crecimiento de los niños, en cuanto a la aptitud, sus conocimientos y carácter en instituciones educativas privas, Trujillo, 2022, considerando que se encuentra 2.1% presenta un nivel alto, el 11.5% medio y solo el 86.5% un nivel bajo, si embargo es esencial considera que los docentes puedan dictar clases más creativas como, por ejemplo, con muñecos y hacer que todo lo niños participen, también realizar en las clases algunos juegos para que ellos puedan participar o ayudar y conozcan el significado de compañerismo.
4. Por otro lado, la creatividad es parte del juego libre pues se encuentra una relación positiva entre las aptitudes, los conocimientos y el carácter del aprendizaje significativa en los niños de etapa inicial en institución educativas

privadas, Trujillo, 2022, considerando que encontró una correlación significativa con un valor de 0,00 y una rho de Spearman de 0. 445, 0. 359 y 0.489, no obstante, es fundamental que la directora y su plana docente, optar realizar actividades que se enfoquen en el juego, para así diseñar un mundo divertido.

5. Posteriormente se concluye que, entre el uso Sensorial del juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en niños afecta de forma positiva en los conocimientos, el carácter y movimiento motores en niños de etapa inicial en Trujillo, 2022, considerando que existe una relación directa, positiva considerable altamente significativa con un valor de significancia de 0,000 y una rho de Spearman de 0. 459, 0. 499 y 0. 499, por ello es importante que los docentes opten por realizar estrategias para mejorar su movimiento sensorial para niños el aprendizaje.
6. Por ende, se concluye el uso motor en el juego libre y la aptitud como dimensiones del aprendizaje significativo en niños, afecta de manera positiva para los conocimientos y el carácter, considerando que existe una relación directa, positiva considerable altamente significativa con un valor de significancia 0,489, 0. 489 y 0. 426, sin embargo, es fundamental optar técnicas educativas, para mejorar sus aprendizaje de los niños mediante su movimiento motores y así también tenga mejora manejo de sus habilidades.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directivos de los centros educativos diseñar un espacio con juegos donde permita a los niños en tiempo de recreación pueda divertirse sanamente.
2. Se sugiere a que los docentes realicen un plan enfocado en estrategias lúdicas, cual les facilite tener clases más divertidas con los niños
3. Recomienda a que realicen taller, cuales les enseñen a los padres como debe educar a sus niños de forma más divertidas, evitando que usen la tecnología, como diseñar juegos que realicen en casa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Editorial Paidós.
- Apolitical (2019, 16 de julio). *Estado de juego: cómo las escuelas estadounidenses dejan caer la pelota en el recreo*. <https://apolitical.co/solution-articles/es/estado-de-juego-de-como-las-escuelas-estadounidenses-dejan-caer-la-pelota-en-el-recreo>
- Araujo, M. & Rubio, M. (2016, 16 de julio). *¿A qué juegan los niños peruanos? BID Mejorando vidas*. <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/ninos-peruanos/>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. (6ª Edición). Editorial Episteme.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Editorial Paidós Barcelona.
- Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica*. <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/EIAprendizajeSignificativoEnLaPractica.pdf>
- Belmont, J. (1989). *Cognitive strategies and strategic learning*. *American Psychologist*, 44(2), 142-148 <https://doi.org/10.1037/0003-066X.44.2.142>
- Bofarull, N. (2014). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumno de 2º ciclo de E.I.* <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1>
- Calvillo, R. (2013). *Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño*. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf>
- Care (2023, 16 de julio). *5 cifras alarmantes de la educación en el Perú*. <https://care.org.pe/5-cifras-alarmanentes-de-la-educacion-en-el->

- Gowin, D. (1981). *Educating*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press. Editorial Ciencia y Educación.
- Guevara, J. (2019). *El juego en el desarrollo infantil*. Editorial Colección Recurso N° 23.
- Head Start, (2019, 16 de julio). *El estado actual del juego al aire libre y la exploración en Estados Unidos*. <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/entornos-de-aprendizaje/supporting-outdoor-play-exploration-infants-toddlers/el-estado-actual-del-juego-al-aire-libre-y-la-exploracion-en-estados>
- La industria (2019, 16 de julio). *Los Indicadores que La Libertad Registra en la Educación*. Instituto Peruano de Economía. <https://www.ipe.org.pe/portal/los-nuevos-indicadores-que-la-la-libertad-registra-en-educacion>
- La industria (2019, 16 de julio). *Solo el 22% de las escuelas públicas en la Libertad, están en buen estado* Instituto Peruano de Economía. <https://www.ipe.org.pe/portal/solo-el-22-de-escuelas-publicas-en-la-libertad-estan-en-buen-estado/>
- López, A. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para poder potenciar las habilidades motrices básica en niños y niñas del nivel pre-Kínder del jardín copito de nieve* [Tesis de titulación, Universidad de Magallanes]. Repositorio Institucional de la Universidad de Magallanes http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf
- Martínez, Y. y Pérez, D. (2011). *La creatividad como expresión de personalidad*. Revista Contribuciones a la Ciencias Sociales 2(3), 56-74.
- Matas, J. (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).
- Melendez. K. (2019). *Los juegos espontáneos y los logros de aprendizaje de los niños de cinco años de Educación Inicial de la I.E N° 086 "Daniel Alcides Carrión" San Rafael – Bellavista 2016 inicial* [Tesis para obtener el título, Universidad Nacional de San Martín Tarapoto]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Martín Tarapoto.

<https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/11458/3443/1/EDUC.%20INIC.%20-%20Kenni%20Giovanna%20Melendez%20Peres.pdf>

Meneses, M., Monge M. (2001). *El juego en lo niños: enfoque teórico*. Revista *Educación* 25(2), 113-124.

MINEDU. (2013). *Planificación Educativa para la atención a los niños y niñas de 0 a 3 años*. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/planificacion-educativa-para-la-atencion-ninos-ninas-de-0-3-anos.pdf>

MINEDU. (2017). *Dirección educación inicial módulos auto – instructivos*. <http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacion-inicial/Modulo-1-Juego-en-sectores.pdf>

MINEDU. (2017). *La hora del juego libre en los sectores Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. <https://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/La-hora-del-juego-libre-en-los-sectores.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima: MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Mora, C y Solís, D (2017). *Influencia de las actividades lúdicas en la calidad del aprendizaje significativo en la Cultura Física de los estudiantes del segundo grado de educación general básica de la Escuela de Educación Básica Marieta Escobar Gavilanes, zona 5, distrito 09D13, Provincia Guayas, cantón Colimes, periodo 2015-2016* [Tesis de titulación, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/reduq/25015/1/BFILO-PD-LP14-10-036.pdf>

Ontoria, A. (2002). *Potenciar la capacidad de aprender a aprender*. Madrid, España: Narcea.

ONU (2019, 16 de julio). *Estados Unidos. Red Educativa Mundial*. <https://www.redem.org/america-del-norte/estados-unidos/>

Pariona. E. (2018). *Juego como estrategia formativa en el nivel inicial de la I.E.P. Magister – Distrito San Juan de Lurigancho 2018* [Tesis de titulación, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio

- Institucional de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
<http://repositorio.unifsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3204/PARIONA%20LI%C3%91AN%2C%20Elizabeth.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pascale, P. (2005). *¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi*. Editorial Madrid.
- Pearson (2022, 16 de julio). *Los 5 países con la mejor educación del mundo, ¿cómo lo hicieron?* <https://blog.pearsonlatam.com/en-el-aula/paises-con-mejor-educacion#:~:text=Para%20los%20pa%C3%ADses%20con%20la,asegure%20el%20%C3%A9xito%20de%20las>
- Pérez, C. (1989). *La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil*. (Maestría Especialista en educación infantil) (en línea) Revista Autodidacta.
<https://es.scribd.com/document/459680666/1989-Perez-La-importancia-del-juego-y-los-juguetes-para-el-desarrollo-integral>
- Perez, S. (2019). *El juego libre como estrategia para mejorar la expresión oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa pública, Santiago de Chuco* [Tesis de titulación, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio Institucional de la Universidad Privada Antenor Orrego].
- Pilozo, A. (2020). *El juego lúdico en el aprendizaje significativo. Taller de Actividades Lúdicas* [Tesis de titulación, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/47182/1/BFILO-PD-LP1-17-446%20PILOZO%20BAILON.pdf>
- Pitluk, L. (2006). *La planificación didáctica en el jardín de infantes*. Argentina: HomoSapiens.
- Pizarro, N. (2020). *La hora del juego libre en los sectores en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 088 - HUANTAN*. [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional de la Universidad de Huancavelica
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/4145/TESIS->

[COMPLEMENTACI%C3%93N%20ACAD%C3%89MICA-PIZARRO%20USCUMAYTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31196/portocarrero_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Portocarrero, J. (2017). *El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017*. [Tesis de titulación, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31196/portocarrero_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Prudencio. L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby – Pasco- 2018* [Tesis de titulación, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25308/Prudencio_ALP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quiñones. S. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área Lógica Matemática en los niños de 5 años, 2017. El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby – Pasco- 2018* [Tesis de titulación, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14115/Qui%C3%B1ones_CSL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rossi, A. (s/f). *Platón y Aristóteles: dos miradas sugestivas en torno a la política* <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/filopol2/rossi.pdf>

Ruiz, M, (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. Repositorio Institucional de la Universidad de Cantabria <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>

Ruta Maestra (2020). *El desarrollo sensorial del niño*. <https://utopiainfantil.com/2011/10/06/el-desarrollo-sensorial-del-nino/>

Sánchez, R. (2006) *La creatividad y juego divertidos*. Editorial Madrid.

- Silva, M. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*. [Tesis de titulación, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15018/Silva_RMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Soriano, E. (2021) *Uso del internet para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria en el Perú 2020*. [Tesis de titulación, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio Institucional de la Universidad San Martín de Porres
- Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología* (Primera ed.). Editorial Pearson.
- Tomas, J. (s/f). *Master en paidopsiquiatria*. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Tu Región Informa (2022). *Gobierno regional La Libertad asegura calidad educativa para niños del Centro Poblado Alto Trujillo* <https://www.regionlalibertad.gob.pe/noticias/locales/9-pages/13767-gobierno-regional-la-libertad-asegura-calidad-educativa-para-ninos-del-centro-poblado-alto-trujillo>
- Tuni, L. C. Cayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco* [Tesis de titulación, Universidad San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de la Universidad San Agustín de Arequipa
- Ugaz, A. & Vargas, S. (2019). *El juego libre en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial-II ciclo, Trujillo 2018*. [Tesis de titulación, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad Cesar Vallejo <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35801>
- Unicef (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF (2022, 16 de julio). *UNICEF advierte que los niveles de aprendizaje son alarmantemente bajos, ya que se calcula que solo una tercera parte de los*

- niños y niñas. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-advierte-niveles-aprendizaje-bajos-solo-tercera-parte-ninos-pueden-leer>
- Valdivia, R. (2019). *El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377 Jorge Aurelio abril flores, Cabanaconde, Arequipa-2017*. [Tesis de titulación, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Agustín <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9296/EDScuchvr1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Valdivieso, M. (2017). *Influencia del juego en el aprendizaje significativo en los estudiantes de básica elemental de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Dolores Cacuango, cantón Cayambe parroquia Cangahua, período 2015-2016* [Tesis de titulación, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil.
- Vasquez, G. (2021). *Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial n°265 divino niño jesús de tocacha, 2021*. [Tesis de titulación, Universidad Católica los Angeles Chimbote]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica los Angeles Chimbote http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26478/JUEGOS_DIDACTICOS_VASQUEZ_VELA_GEMITH.pdf?sequence=1
- Wikipedia. (2009). *Teorías del Aprendizaje*. https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADas_del_aprendizaje

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL JUEGO LIBRE

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	SI	NO
CREATIVIDAD	JUEGO SIMBÓLICO	1. Utiliza su propia imaginación para crear sus juegos cuando está solo.		
		2. Tiene iniciativa propia (imaginación) el cual le plasma por medio de un dibujo o materiales concreto.		
		3. Selecciona de manera voluntaria lo que va realizar en el día usando su imaginación		
		4. Los legos le permiten expresar su imaginación.		
	RAZONAMIENTO	5. Organiza su espacio medio el juego de acuerdo a los sectores brindados.		
		6. Emplea diferentes materiales para realizar sus actividades.		

		7. Expresa su propósito del día, de acuerdo al desarrollo de la actividad.		
SENSORIAL	AUDITIVA	8. Le agrada participar en actividades que incluyen música y sonidos.		
		9. Escucha con atención lo que sus compañeros manifiestan verbalmente.		
	TÁCTIL	10. La maestra le brinda objetos con diversas texturas.		
		11. Le gusta jugar con la plastilina.		
		12. Le agrada caminar con los pies descalzos.		
	VISUAL	13. Le gusta mirar videos.		
		14. Le gusta saborear los diferentes sabores.		
MOTORA	DESTREZA	15. Le gusta armar bloques		
		16. Le gusta jugar con el rompecabezas.		
	ESQUEMA CORPORAL	17. Juega con arena a construir castillos.		
		18. Realizas actividades con el cuerpo.		
		19. Le gusta bailar.		

		20. Le gusta jugar en circuitos.		
--	--	----------------------------------	--	--

	SI	NO
Valor	1	2

ANEXO 1:

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	SI	NO
APTITUD	PERCEPCIÓN POSITIVA	1. El retorno a clases te hace feliz.		
		2. Se muestra cómodo con las actividades que le brinda su maestra.		
		3. ¿Presenta entusiasmo cuando compartes sus ideas con tus compañeros?		
		4. ¿Él se sientes feliz cuando haces bien toda su tarea?		
		5. ¿Se muestra feliz al ser líder en el salón?		
		6. ¿Permites que los demás decidan por ti en tus decisiones?		
		7. Intervine en la clase cuando la maestra solicita.		
CONOCIMIENTO	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	8. ¿Sueles memorizar alguna información del curso en la clase?		
		9. ¿Sueles participar cuando le llama su profesora en clase?		
		10. Él brinda ayuda a sus compañeros, cuando necesitan al material.		
		11. ¿Él se consideras un buen alumno?		
		12. Reconoces las canciones que la maestra le brindo.		
		13. Le gusta el arte.		

		14. Él expresar lo que piensas durante la clase.		
CARÁCTER	COMPARAR	15. Él se estresa al estudiar en clase.		
		16. Él relaciona la conducta con la de su compañero.		
	CLASIFICAR	17. Él se siente bien cuando resuelve algún problema.		
		18. Él arregla el problema si se comportó mal con su compañero.		
	INDUCCIONES	19. Él muestra un buen carácter cuando comparte juguetes.		
	DEDUCCIONES	20. Él suele mostrar su conducta con su familia.		

ANEXO 2: FICHA TECNICA DEL INSTRUMENTO
FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

1. **Nombre del instrumento:** Lista de cotejo del Juego libre
2. **Autor:**
 - Sanchez Cruz, Maria Belén
 - Zavaleta Nolasco, Jarlin Mireida.
3. **Objetivo:** Nos permitirá ver cómo va el alumno y de acuerdo al resultado que nos dan los indicadores, que se brindara durante el proceso de los aprendizajes y cómo van logrando sus niveles. Acuerdo a mi primera variable del juego libre, en los estudiantes de 3 a 5 años, el cual consta de tres dimensiones: creatividad, sensorial y motora, cuenta con 20 ítems.
4. **Usuarios:** 105
5. **Tiempo:** 45 minutos
6. **Procedimientos de aplicación:**
 - Se procederá a ordenar las carpetas de los estudiantes, para que estén ordenadas y poder dar aplicar.
 - Se les hará la entrega del instrumento a cada uno de los estudiantes.
 - Se brindará las instrucciones de la lista de cotejo de manera general para todos los estudiantes.
 - El tiempo a realizar la lista de cotejo es de 45 minutos.
 - La lista de cotejo será recogida de manera individual.
7. **Organización de ítems:**

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
CREATIVIDAD	Juego Simbólico Razonamiento	1,2,3,4,5,6,7.
SENSORIAL	Auditiva-Táctil - Visual	8,9,10,11,12,13,14
MOTORA	Destrezas Esquema Corporal	15,16,17,18,19,20.

ANEXO 2: FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

- 1. Nombre del instrumento:** Lista de cotejo del Aprendizaje significativo
- 2. Autor:**
 - Sanchez Cruz, Maria Belén
 - Zavaleta Nolasco, Jarlin Mireida.
- 3. Objetivo:** Esté presente instrumento nos servirá para observar y verificar de acuerdo a lo que se ha planteado en la lista de cotejo, se basa en realizar una lista los diversos aspectos, donde se va evaluar a los niños para ver la capacidad, su habilidad, su conducta, entre otros. Acuerdo a la segunda variable el aprendizaje significativo, en los estudiantes de 3 a 5 años, el cual consta de tres dimensiones: Aptitud, conocimiento y carácter; cuenta con 20 ítems.
- 4. Usuarios:** 105
- 5. Tiempo:** 45 minutos
- 6. Procedimientos de aplicación:**
 - Se procederá a ordenar las carpetas de los estudiantes, para que estén ordenadas y poder dar aplicar.
 - Se les hará la entrega del instrumento a cada uno de los estudiantes.
 - Se brindará las instrucciones de la lista de cotejo de manera general para todos los estudiantes.
 - El tiempo a realizar la lista de cotejo es de 45 minutos.
 - La lista de cotejo será recogida de manera individual.
- 7. Organización de ítems:**

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
APTITUD	Percepción positiva	1,2,3,4,5,6,7
CONOCIMIENTO	Aprendizaje Significativo	8,9,10,11,12,13,14
CARÀCTER	Comparar Clasificar Inducciones Deducciones	15,16,17,18,19,20

8. Escala:

8.1.- Escala General:

JUEGO LIBRE	
Escala	Rango
Bajo	15 – 25
Medio	26 – 36
Alto	37 - 47

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	
Escala	Rango
Bajo	17 – 28
Medio	29 – 40
Alto	41 – 51

8.2.- Escala Especifica:

Valores	Juego Libre	Dimensiones		
		Creatividad	Sensorial	Motora
Bajo	17 – 28	7 – 12	6 – 10	4 – 7
Medio	29 – 40	13 – 16	11 – 14	8 – 9
Alto	41 – 51	17 – 21	15 – 18	10 – 12

Valores	Aprendizaje Significativo	Dimensiones		
		Aptitud	Conocimiento	Carácter
Bajo	17 – 28	7 – 12	6 – 10	4 – 7
Medio	29 – 40	13 – 16	11 – 14	8 – 9
Alto	41 – 51	17 – 21	15 – 18	10 – 12

ANEXO 3: VALIDEZ DE DEL INSTRUMENTO

Validez del instrumento: Escala de juego libre

Ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	.356	Válido
Ítem 2	.463	Válido
Ítem 3	.457	Válido
Ítem 4	.394	Válido
Ítem 5	.420	Válido
Ítem 6	.499	Válido
Ítem 7	.445	Válido
Ítem 8	.390	Válido
Ítem 9	.432	Válido
Ítem 10	.218	Válido
Ítem 11	.366	Válido
Ítem 12	.276	Válido
Ítem 13	.245	Válido
Ítem 14	.252	Válido
Ítem 15	.405	Válido
Ítem 16	.244	Válido
Ítem 17	.494	Válido
Ítem 18	.243	Válido
Ítem 19	.293	Válido
Ítem 20	.250	Válido

Interpretación: En cuanto a la validez Ítem-Test por la correlación de Spearman, se aprecia que los 20 ítems son válidos, con cociente mínimo de .218 y máximo de .494.

Validez del instrumento: escala de aprendizaje significativo

Ítem	Correlación	Validez
Ítem 1	.394	Válido
Ítem 2	.380	Válido
Ítem 3	.436	Válido
Ítem 4	.282	Válido
Ítem 5	.425	Válido
Ítem 6	.239	Válido
Ítem 7	.584	Válido
Ítem 8	.244	Válido
Ítem 9	.496	Válido
Ítem 10	.425	Válido
Ítem 11	.279	Válido
Ítem 12	.437	Válido
Ítem 13	.384	Válido
Ítem 14	.422	Válido
Ítem 15	.277	Válido
Ítem 16	.256	Válido
Ítem 17	.378	Válido
Ítem 18	.510	Válido
Ítem 19	.450	Válido
Ítem 20	.404	Válido

Interpretación: En cuanto a la validez Ítem-Test por la correlación de Spearman, se aprecia que los 20 ítems son válidos, con cociente mínimo de .244 y máximo de .584.

ANEXO 4: CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Confiabilidad del Instrumento: Escala de juego libre

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Aprendizaje significativo	.768	20

Interpretación: Tras el análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente de .768, lo que indica que la prueba tiene una confiabilidad aceptable.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: escala de juego libre

Variable	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Juego libre	.290	.000
Creatividad	.321	.000
Sensorial	.350	.000
Motora	.267	.000

Interpretación: En cuanto a la prueba de Kolmogorov-Smirnov se determinó que la variable y las dimensiones presentan diferencias altamente significativas ($p < .01$) de la distribución normal.

Confiabilidad del Instrumento: escala de aprendizaje significativo

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Experiencias directas	.794	20

Interpretación: Tras el análisis de confiabilidad con el coeficiente alfa de Cronbach, se determinó un cociente de .829, lo que indica que la prueba tiene una confiabilidad aceptable.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov del instrumento: escala de aprendizaje significativo

Variable	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Aprendizaje significativo	.179	.000
Aptitud	.342	.000
Conocimiento	.223	.000
Carácter	.221	.000

Interpretación: En cuanto a la prueba de Kolmogorov-Smirnov se determinó que la variable y las dimensiones presentan diferencias altamente significativas ($p < .01$) de la distribución normal

ANEXO 5: VALIDACION DE EXPERTOS

1.- Validación de instrumentos

1.1.- Variable I Juego libre

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. **María Julia Sánchez Sánchez**

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

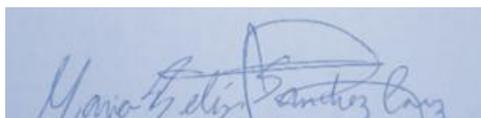
Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial – Universidad Privada Antenor Orrego, se requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022 y es imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Asimismo, se adjunta los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Matriz de Operacionalización de Variables
2. Anexo 2 : Matriz de Validación de Instrumento
3. Anexo 3 : Datos de experto(a)

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente,



Maria Belén Sanchez Cruz
ID: 000184942



Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco
ID: 000189273

ANEXO 3: Matriz de Validación de Instrumento experto 1

Nombre del instrumento: Lista de cotejo del juego libre

Nombre de autoras: Maria Belén Sanchez Cruz - Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco

VARIABLE: JUEGO LIBRE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1 pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	CREATIVIDAD	JUEGO SIMBÓLICO	1. Utiliza su propia imaginación para crear sus juegos cuando está solo.				X		X		X		X		
			2. Tiene iniciativa propia (imaginación) el cual le plasma por medio de un dibujo o materiales concreto				X		X		X		X		
			3. Selecciona de manera voluntaria lo que va realizar en el día usando su imaginación.				X		X		X		X		
			4. Los legos le permiten expresar su imaginación.				X		X		X		X		
	RAZONAMIENTO		5. Organiza su espacio medio el juego de acuerdo a los sectores brindados.				X		X		X		X		
			6. Emplea diferentes materiales para realizar sus				X		X		X		X		

			actividades.												
			7. Expresa su propósito del día, de acuerdo al desarrollo de la actividad.				X		X		X		X		
SENSORIAL	AUDITIVA		8. Le agrada participar en actividades que incluyen música y sonidos.				X		X		X		X		
			9. Escucha con atención lo que sus compañeros manifiestan verbalmente.				X		X		X		X		
	TÁCTIL		10. La maestra le brinda objetos con diversas texturas				X		X		X		X		
			11. Le gusta jugar con la plastilina.				X		X		X		X		
			12. Le agrada caminar con los pies descalzos.				X		X		X		X		
	VISUAL		13. Le gustas mirar videos.				X		X		X		X		

							X		X		X		X					
MOTORA	DESTREZ A	14. Le gusta saborear los diferentes sabores.					X		X		X		X					
		15. Le gusta armar bloques					X		X		X		X					
		16. Le gusta jugar con el rompecabezas.					X		X		X		X					
	ESQUEM A CORPOR AL	17. Juega con arena a construir castillos.					X		X		X		X					
		18. Realizas actividades con el cuerpo.					X		X		X		X					
		19. Le gusta bailar.					X		X		X		X					
		20. Le gusta jugar en circuitos.					X		X		X		X					

1. DATOS DE EXPERTO(A)

Apellidos y nombres del evaluador/a : Sánchez Sánchez María Julia

Grado académico del evaluador/a: Magister en Psicología Educativa

Título profesional del evaluador/a: Licenciada en Educación Inicial

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A)

DNI: 40684752

NÚMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO / GRADO:

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. José Luis Otiniano

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

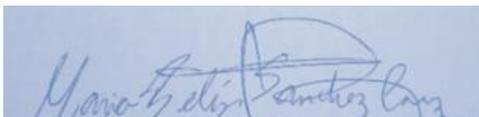
Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial – Universidad Privada Antenor Orrego, se requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022 y es imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Asimismo, se adjunta los documentos necesarios para la validación como:

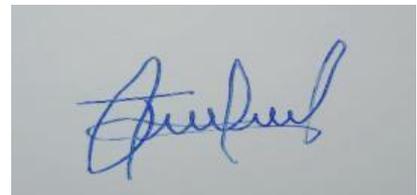
1. Anexo 1 : Matriz de Operacionalización de Variables
2. Anexo 2 : Matriz de Validación de Instrumento
3. Anexo 3 : Datos de experto(a)

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente,



Maria Belén Sanchez Cruz
ID: 000184942



Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco
ID: 000189273

ANEXO 3: Matriz de Validación de Instrumento Experto 2

Nombre del instrumento: Lista de cotejo del juego libre

Nombre de autoras: Maria Belén Sanchez Cruz - Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco

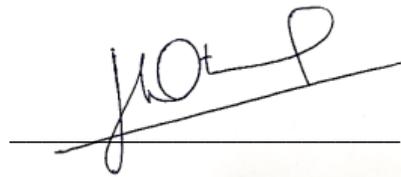
VAR IABLE: JUE GO LIB RE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Si e m p r e (1 p t o)	A v e c e s (1 / 2 p t o)	N u n c a (0 p t o)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	CREATIVIDA D	JUEGO SIMBÓLICO	1. Utiliza su propia imaginación para crear sus juegos cuando está solo.				X		X		X		X		
			2. Tiene iniciativa propia (imaginación) el cual le plasma por medio de un dibujo o materiales concreto				X		X		X		X		
			3. Selecciona de manera voluntaria lo que va realizar en el día usando su imaginación.				X		X		X		X		
			4. Los legos le permiten expresar su imaginación.				X		X		X		X		
	RAZONAMIE NTO		5. Organiza su espacio medio el juego de acuerdo a los sectores brindados.				X		X		X		X		
			6. Emplea diferentes materiales para realizar sus				X		X		X		X		

			actividades.												
			7. Expresa su propósito del día, de acuerdo al desarrollo de la actividad.				X		X		X		X		
SENSORIAL	AUDITIVA		8. Le agrada participar en actividades que incluyen música y sonidos.				X		X		X		X		
			9. Escucha con atención lo que sus compañeros manifiestan verbalmente.				X		X		X		X		
	TÁCTIL		10. La maestra le brinda objetos con diversas texturas				X		X		X		X		
			11. Le gusta jugar con la plastilina.				X		X		X		X		
			12. Le agrada caminar con los pies descalzos.				X		X		X		X		
	VISUAL		13. Le gustas mirar videos.				X		X		X		X		

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	

JUEZ EXPERTO: José Luís Otiniano Otiniano



FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A)

DNI: 44928993

NÚMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO / GRADO: A046_008212

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. **ROBERTO HERRERA BURGA**

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

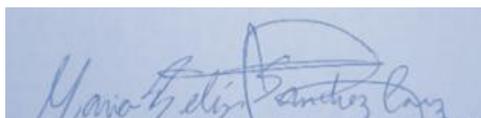
Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial – Universidad Privada Antenor Orrego, se requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022 y es imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Asimismo, se adjunta los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Matriz de Operacionalización de Variables
2. Anexo 2 : Matriz de Validación de Instrumento
3. Anexo 3 : Datos de experto(a)

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente,



Maria Belén Sanchez Cruz
ID: 000184942



Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco
ID: 000189273

ANEXO 3: Matriz de Validación de Instrumento Experto 3

Nombre del instrumento: Lista de cotejo del juego libre

Nombre de autoras: Maria Belén Sanchez Cruz - Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco

VAR IAB LE: JUE GO LIB RE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Si em pre (1 p t o)	A ve ces (1 / 2 p t o)	N un ca (0 p t o)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	CREATIVIDAD	JUEGO SIMBÓLICO	1. Utiliza su propia imaginación para crear sus juegos cuando está solo.				X		X		X		X		
			2. Tiene iniciativa propia (imaginación) el cual le plasma por medio de un dibujo o materiales concreto				X		X		X		X		
			3. Selecciona de manera voluntaria lo que va realizar en el día usando su imaginación.				X		X		X		X		
			4. Los legos le permiten expresar su imaginación.				X		X		X		X		
	RAZONAMIENTO		5. Organiza su espacio medio el juego de acuerdo a los sectores brindados.				X		X		X		X		
			6. Emplea diferentes materiales para realizar sus				X		X		X		X		

			actividades.											
			7. Expresa su propósito del día, de acuerdo al desarrollo de la actividad.				X		X		X		X	
SENSORIAL	AUDITIVA		8. Le agrada participar en actividades que incluyen música y sonidos.				X		X		X		X	
			9. Escucha con atención lo que sus compañeros manifiestan verbalmente.				X		X		X		X	
	TÁCTIL		10. La maestra le brinda objetos con diversas texturas				X		X		X		X	
			11. Le gusta jugar con la plastilina.				X		X		X		X	
			12. Le agrada caminar con los pies descalzos.				X		X		X		X	
	VISUAL		13. Le gustas mirar videos.				X		X		X		X	

4. DATOS DE EXPERTO(A)

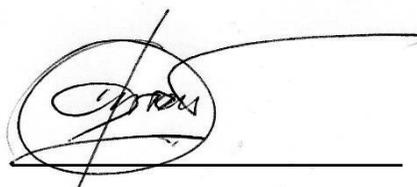
Apellidos y nombres del evaluador/a : ROBERTO HERRERA BURGA

Grado académico del evaluador/a: MAESTRIA

Título profesional del evaluador/a: PROFESOR DE EDUCACION FISICA

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X X	



FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A) DNI: 17800987

NÚMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO / GRADO: A01652144

1.2.- Variable II Aprendizaje Significativo

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. **María Julia Sánchez Sánchez**

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

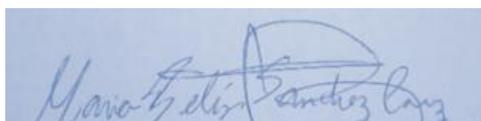
Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial – Universidad Privada Antenor Orrego, se requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022 y es imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Asimismo, se adjunta los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Matriz de Operacionalización de Variables
2. Anexo 2 : Matriz de Validación de Instrumento
3. Anexo 3 : Datos de experto(a)

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente,



Maria Belén Sanchez Cruz
ID: 000184942



Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco
ID: 000189273

ANEXO 3: Matriz de Validación de Instrumento experto 5

Nombre del instrumento: Lista de cotejo del Aprendizaje Significativo

Nombre de autoras: María Belen Sanchez Cruz - Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco

VARIABLE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1 pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	APTITUD	PERCEPCIÓN POSITIVA	1. El retorno a clases te hace feliz.				X		X		X		X		
			2. Se muestra cómodo con las actividades que le brinda su maestra.				X		X		X		X		
			3. ¿Presenta entusiasmo cuando compartes sus ideas con tus compañeros?				X		X		X		X		
			4. ¿Él se sientes feliz cuando haces bien toda su tarea?				X		X		X		X		
			5. ¿Se muestra feliz al ser líder en el salón?				X		X		X		X		
			6. ¿Permites que los demás decidan por ti en tus decisiones?				X		X		X		X		

			7. Interviene en la clase cuando la maestra solicita.				X		X		X		X		
CONOCIMIENTO	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO		8. ¿Sueles memorizar alguna información del curso en la clase?				X		X		X		X		
			9. ¿Sueles participar cuando le llama su profesora en clase?				X		X		X		X		
			10. Él brinda ayuda a sus compañeros, cuando necesitan al material.				X		X		X		X		
			11. ¿Él se consideras un buen alumno?				X		X		X		X		
			12. Reconoces las canciones que la maestra le brindo.				X		X		X		X		
			13. Le gusta el arte				X		X		X		X		
			14. El expresar lo que piensas durante la clase.				X		X		X		X		

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A)

DNI: 40684752

NÚMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO / GRADO:

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. José Luis Otiniano Otiniano

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

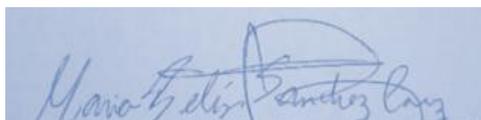
Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial – Universidad Privada Antenor Orrego, se requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022 y es imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Asimismo, se adjunta los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Matriz de Operacionalización de Variables
2. Anexo 2 : Matriz de Validación de Instrumento
3. Anexo 3 : Datos de experto(a)

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente,



Maria Belén Sanchez Cruz
ID: 000184942



Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco
ID: 000189273

ANEXO 3: Matriz de Validación de Instrumento anexo 5

Nombre del instrumento: Lista de cotejo del Aprendizaje Significativo

Nombre de autoras: María Belen Sanchez Cruz - Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco

VARIABLE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1 pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
APTITUD	PERCEPCIÓN POSITIVA	1. El retorno a clases te hace feliz.													
		2. Se muestra cómodo con las actividades que le brinda su maestra.													
		3. ¿Presenta entusiasmo cuando compartes sus ideas con tus compañeros?													
		4. ¿Él se sientes feliz cuando haces bien toda su tarea?													
		5. ¿Se muestra feliz al ser líder en el salón?													
		6. ¿Permites que los demás decidan por ti en tus decisiones?													

CARÁCTER	COMPARAR	15. Él se estresa al estudiar en clase				X		X		X		X			
	CLASIFICAR	16. Él relaciona la conducta con la de su compañero.				X		X		X		X			
	INDUCCIONES	17. Él se siente bien cuando resuelve algún problema				X		X		X		X			
		18. Él arregla el problema si se comportó mal con su compañero				X		X		X		X			
	DEDUCCIONES	19. Él muestra un buen carácter cuando comparte juguetes				X		X		X		X			
		20. Él suele mostrar su conducta con su familia				X		X		X		X			

1. DATOS DE EXPERTO(A)

Apellidos y nombres del evaluador/a : José Luis Otiniano Otiniano

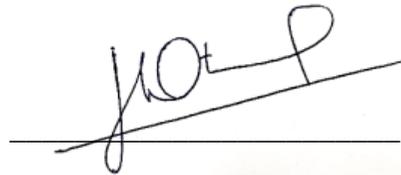
Grado académico del evaluador/a: Magister en Psicología

Título profesional del evaluador/a: Licenciado en Psicología

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	

JUEZ EXPERTO: José Luis Otiniano Otiniano



FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A)

DNI: 44928993

NÚMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO / GRADO: A046_008212

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. ROBERTO HERRERA BURGA

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

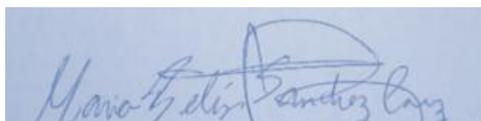
Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que siendo estudiante del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial – Universidad Privada Antenor Orrego, se requiere validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para desarrollar la investigación cuyo título es JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022 y es imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención. He considerado conveniente recurrir a usted por su connotada experiencia en el tema.

Asimismo, se adjunta los documentos necesarios para la validación como:

1. Anexo 1 : Matriz de Operacionalización de Variables
2. Anexo 2 : Matriz de Validación de Instrumento
3. Anexo 3 : Datos de experto(a)

Expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente,



Maria Belén Sanchez Cruz
ID: 000184942



Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco
ID: 000189273

ANEXO 3: Matriz de Validación de Instrumento

Nombre del instrumento: Lista de cotejo del Aprendizaje Significativo

Nombre de autoras: Maria Belén Sánchez Cruz - Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco

VARIABLE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1 pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	APTITUD	PERCEPCIÓN POSITIVA	1. El retorno a clases te hace feliz.				X		X		X		X		
			2. Se muestra cómodo con las actividades que le brinda su maestra.				X		X		X		X		
			3. ¿Presenta entusiasmo cuando compartes sus ideas con tus compañeros?				X		X		X		X		
			4. ¿Él se sientes feliz cuando haces bien toda su tarea?				X		X		X		X		
			5. ¿Se muestra feliz al ser líder en el salón?				X		X		X		X		
			6. ¿Permites que los demás decidan por ti en tus decisiones?				X		X		X		X		

CARÁCTER	COMPARAR	15. Él se estresa al estudiar en clase				X		X		X		X							
	CLASIFICAR	16. Él relaciona la conducta con la de su compañero.				X		X		X		X							
	INDUCCIONES	17. Él se siente bien cuando resuelve algún problema				X		X		X		X							
		18. Él arregla el problema si se comportó mal con su compañero				X		X		X		X							
	DEDUCCIONES	19. Él muestra un buen carácter cuando comparte juguetes				X		X		X		X							
20. Él suele mostrar su conducta con su familia					X		X		X		X								

4. DATOS DE EXPERTO(A)

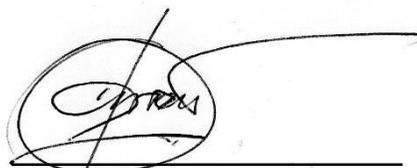
Apellidos y nombres del evaluador/a : **ROBERTO HERRERA BURGA**

Grado académico del evaluador/a: **MAESTRIA**

Título profesional del evaluador/a: PROFESOR DE EDUCACION FISICA

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X X	



FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A) DNI:

17800987

NÚMERO DE REGISTRO DEL TÍTULO / GRADO: A01652144

ANEXO 6: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO	FORMULACIÓN DE PROBLEMAS	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
Juego libre y Aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas Privadas de Trujillo, 2022	Problema General: ¿Cómo influye el juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas Trujillo, año 2022?	Hipótesis General: HI: El juego libre se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas Trujillo, año 2022 HO: El juego libre	Objetivo general: Determinar la relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.	Juego libre	Creatividad Sensorial Motora	Tipo: Descriptiva Correlacional Métodos: Aplicada

	<p>Problemas específicos:</p> <p>-¿Cuál es el nivel del juego libre en niños del nivel inicial de la de instituciones educativas privadas distrito de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es el nivel de aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y las aptitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en</p>	<p>no se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas Trujillo, año 2022</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Hipótesis 1:</p> <p>HI: Existe relación significativa entre la dimensión de la creatividad y las aptitudes en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.</p> <p>HO: No existe</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>-Identificar el nivel del juego libre en niños del nivel inicial de la de instituciones educativas privadas distrito de Trujillo, 2022</p> <p>-Identificar el nivel de aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022</p> <p>-Determinar la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y las actitudes como dimensiones del aprendizaje</p>	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Las Aptitudes</p> <p>El Conocimiento</p> <p>El Carácter</p>	<p>Diseño:</p> <p>Presenta un diseño correlacional, por el cual pretende dar a conocer en qué modo y que medida la variable esta correlacionado con otra variable.</p> <p>Población y muestra:</p> <p>128 niños de cinco años de</p>
--	--	--	---	----------------------------------	--	--

	<p>niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas</p>	<p>relación significativa entre la dimensión de la creatividad y las aptitudes en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.</p> <p>Hipótesis 2:</p> <p>HI: Existe relación significativa entre la dimensión sensorial y el conocimiento en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.</p> <p>HO: No existe relación significativa entre la dimensión sensorial y el conocimiento en niños de nivel inicial de las instituciones</p>	<p>significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022</p> <p>-Determinar la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022</p> <p>-Determinar la relación entre el uso de la creatividad en el juego libre y el carácter como dimensiones del</p>			<p>edad, con matrícula vigente en cinco instituciones educativas privadas del nivel inicial en del distrito de Trujillo, 2022.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</p> <p>Observación</p> <p>Lista de cotejo</p>
--	--	---	--	--	--	---

	<p>de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso sensorial en el juego libre y las aptitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso sensorial en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso</p>	<p>educativas privadas de Trujillo, 2022.</p> <p>Hipótesis 3:</p> <p>HI: Existe relación significativa entre la dimensión motora y el carácter en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.</p> <p>HO: No existe relación significativa entre la dimensión motora y el carácter en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.</p>	<p>aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022</p> <p>-Determinar la relación entre el uso sensorial en el juego libre y las actitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022</p> <p>-Determinar la relación entre el uso sensorial en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje</p>			
--	---	--	--	--	--	--

	<p>sensorial en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso motor en el juego libre y las aptitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso motor en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en</p>		<p>significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022</p> <p>-Determinar la relación entre el uso sensorial en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022</p> <p>-Determinar la relación entre el uso motor en el juego libre y las aptitudes como dimensiones del aprendizaje significativo en</p>			
--	--	--	---	--	--	--

	niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?		niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022			
			-Determinar la relación entre el uso motor en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022			
			-Determinar la relación entre el uso motor en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel			

			<p>inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022.</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso motor en el juego libre y el conocimiento como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?</p> <p>-¿Cuál es la relación entre el uso motor en el juego libre y el carácter como dimensiones del aprendizaje significativo en niños de nivel inicial de las</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022?			
--	--	--	--	--	--	--

Alumno	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
I1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I5	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I6	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I7	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
I8	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I9	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I12	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2
I13	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
I14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
I15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
I16	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
I17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2
I18	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I19	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
I20	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1

28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1

87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2
1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

ANEXO 7: EVIDENCIAS





ANEXO 8: SOLICITUD A LA ESCUELA



UPAO

Facultad de Educación y Humanidades
Decanato

SOLICITO: Carta de presentación para aplicar instrumentos de recolección de datos

Dra. Ms. Ketty Cecilia ~~Horna~~ Álvarez
Directora del Programa Académico de Educación

Yo, María ~~Belen Sanchez~~ Cruz y ~~Jarlin Mireida~~ Zavaleta Nolasco, alumnas del X ciclo del Programa Académico de Educación, con ID N° 000184942 - 000189273, ante Usted exponemos:

Que, con la finalidad de ejecutar el proyecto de tesis titulado “Juego Libre y Aprendizaje Significativo En Niños Del Nivel Inicial De Las Instituciones Educativas Privadas De Trujillo, 2022,” como parte del curso de Tesis II, acudo a su despacho para solicitar se me expida la **carta de presentación** respectiva para poder realizar la aplicación de la lista de cotejo del juego libre y la lista de cotejo del aprendizaje significativo a niños de 3 a 5 años de edad. Adjunto la presente la RESOLUCION N° 105-2022-FAEDHU-UPAO de aprobación del proyecto de tesis y los instrumentos de recojo de información que se empleará en la presente investigación.

La carta de presentación deberá estar dirigidas a ~~Yenny Sifuentes~~ Diaz quien es Directora de la Institución Educativa “Corazón de ~~Jesus~~” y ~~Rosa Arletti~~ Diaz Aponte quien es Directora de la Institución Educativa ~~Paideia College~~.

Esperando acceda a mi petición, agradezco su gentil atención al presente.

Trujillo, 06 de noviembre del 2022.

María Belen ~~Sanchez~~ Cruz
Alumna de Educación del X ciclo
ID N° 000184942

Jarlin ~~Mireida~~ Zavaleta Nolasco
Alumna de Educación del X ciclo
ID N° 000189273

Docente del curso Tesis II: Dra. Sonia Quezada Garcia

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por medio del presente documento manifiesto que se me ha brindado información para la participación en la investigación científica que se aplicará a los niños de 3 a 5 años de I.E "Corazón de Jesús" y "Paideia College"

Se nos ha explicado que:

- El objetivo del estudio es determinar la relación entre el juego libre y el aprendizaje significativo en los niños del nivel inicial de instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022
- El procedimiento consiste en responder a dos listas de cotejo del juego libre y del aprendizaje significativo.
- El tiempo de duración de la participación de mi menor hijo(a)/tutoriado(a) es de 30 min
- Puedo recibir respuesta a cualquier pregunta o aclaración.
- Soy libre de rehusarme a que mi menor hijo(a) /tutoriado(a) participe en cualquier momento y dejar de participar en la investigación, sin que ello lo(a) perjudique.
- No se identificará la identidad de mi menor hijo(a) /tutoriado(a) y se reservará la información que proporcione. Sólo será revelada la información que proporcione cuando haya riesgo o peligro para su persona o para los demás o en caso de mandato judicial.
- Puedo contactarme con las autoras de la investigación María Belén Sanchez Cruz y Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco mediante correo electrónico para presentar mis preguntas y recibir respuestas.

Finalmente, bajo estas condiciones **ACEPTO** que mi menor hijo(a)/tutoriado(a) participe de la investigación.

Trujillo, 02 de noviembre de 2022.



(María Belén Sánchez Cruz)

DNI N°: 73170217



(Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco)

DNI N°: 75009754

En caso de alguna duda o inquietud sobre la participación en el estudio puedo escribir a los correos electrónicos: msanchezc19@upao.edu.pe / jzavaeltan1@upao.edu.pe

Trujillo, 08 de noviembre del 2022

CARTA N.º 57-2022-EDUC-UPAO

Señora Mg.
YENNY SIFUENTES DIAZ
Directora de la "I.E. Corazón de Jesús"
Presente.

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y, a la vez, presentar a las señoritas **María Belén Sánchez Cruz y Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco**, alumnas del X ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial de nuestra Universidad, quienes desean desarrollar su proyecto de Tesis en su prestigiosa institución.

Por tal motivo, según lo antes expuesto solicito se sirva tener en consideración la presente comunicación, a efectos de brindar las facilidades a nuestras alumnas, con la finalidad de cumplir con sus objetivos académicos en la aplicación del instrumento de evaluación: (1) LISTA DE COTEJO DEL JUEGO LIBRE y (2) LISTA DE COTEJO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DE I.E "CORAZÓN DE JESUS".

Aprovecho la oportunidad para reiterarle las seguridades de mi mayor consideración.

Atentamente,



Ms. Cecilia Horna Álvarez

Directora



ANEXO 8: SOLICITUD A LOS CENTROS EDUCATIVOS

Trujillo, 08 de noviembre del 2022

CARTA N.º 58-2022-EDUC-UPAO

Señora Mg.
ROSA ARLETTI DIAZ APONTE
Directora de la "I.E. Paideia College"
Presente.

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y, a la vez, presentar a las señoritas **María Belén Sánchez Cruz y Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco**, alumnas del X ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial de nuestra Universidad, quienes desean desarrollar su proyecto de Tesis en su prestigiosa institución.

Por tal motivo, según lo antes expuesto solicito se sirva tener en consideración la presente comunicación, a efectos de brindar las facilidades a nuestras alumnas, con la finalidad de cumplir con sus objetivos académicos en la aplicación del instrumento de evaluación: (1) LISTA DE COTEJO DEL JUEGO LIBRE y (2) LISTA DE COTEJO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DE I.E "PAIDEIA COLLEGE".

Aprovecho la oportunidad para reiterarle las seguridades de mi mayor consideración.

Atentamente,



Ms. Cecilia Horna Álvarez

Directora



Trujillo

Av. América Sur 3145 Monserrate
Teléfono [+51] [044] 604444
anexas: 2148
Trujillo - Perú

ANEXO 9: CONSTANCIA DE LAS INSTITUCIONES

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

Trujillo, 15 de diciembre del 2022

SEÑORA:

MS. CECILIA HORNA ALVAREZ

DIRECTORA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

Por el presente me dirijo a usted para expresarle mi cordial saludo, y de nuestra Institución Educativa “Corazón de Jesús”, y a la vez comunicarle que autorizo que las señoritas **Maria Belén Sanchez Cruz** y **Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco**, alumnas del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego, a desarrollar su proyecto de Tesis “JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022” en nuestra Institución Educativa.

Sin otro particular es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Yenny Sifuentes

Directora de la I.E. “Corazón de Jesús”

ANEXO 9: CONSTANCIA DE LAS INSTITUCIONES



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANIA NACIONAL"

Trujillo, 15 de diciembre del 2022

CARTA 001-2022- IE "CDJ"

SEÑORA:

MS. CECILIA HORNA ALVAREZ

DIRECTORA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO

ASUNTO : DESARROLLO DE PROYECTO DE TESIS

Por el presente me dirijo a usted para expresarle mi cordial saludo, y de nuestra Institución Educativa "Paideia College", y a la vez comunicarle que autorizo que las señoritas **María Belén Sánchez Cruz** y **Jarlin Mireida Zavaleta Nolasco**, alumnas del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Privada Antenor Orrego, a desarrollar su proyecto de Tesis en nuestra Institución Educativa.

Sin otro particular es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,


Rosa Arletti Díaz Aponte
Directora

ANEXO 10: RESOLUCIÓN DEL ASESOR



UPAO

Facultad de Educación y Humanidades
Decanato

Trujillo, 18 de agosto de 2022

RESOLUCIÓN N°105-2022-FAEDHU-UPAO

Visto, el OFICIO N° 0195-2022-EDUC-UPAO de la Dirección del Programa de Estudio de Educación Inicial, en el que se solicita, la aprobación de proyectos de tesis desarrollado en la asignatura de Tesis I; y,

CONSIDERANDO:

Que, mediante el Oficio N° 0195-2022, la Directora del Programa de Estudio de Educación Inicial, solicita aprobación y posterior inscripción del proyecto de tesis de las estudiantes del semestre académico 2022-10, para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, los referidos proyectos han sido elaborados dentro de la asignatura de Tesis I, del noveno ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial, en el semestre académico 2022-10, a cargo de la docente Dra. Sonia Laquelín Quezada García, quien ha emitido el informe que obra en el expediente, conforme lo establece el Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra Universidad,

Que, del informe del docente de la asignatura se deduce que el proyecto referido reúne las condiciones y características técnicas de un trabajo de investigación de la especialidad.

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad, y en el Registro de Grados y Títulos de la Facultad, se procede a aprobar los proyectos de tesis y registrarlos en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución correspondiente.

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

Primero: APROBAR, los proyectos de tesis desarrollados en la asignatura de tesis I, semestre académico 2022-10, de las siguientes estudiantes:

ID DE ESTUDIANTES	APELLIDOS Y NOMBRES (AUTORES)	TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS
000187639	OSPINO MAURICIO, YULEIZI MISHEL	ESTRATEGIAS SOCIALES PARA DISMINUIR PROBLEMAS DE CONVIVENCIAS EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE I.E. MIS PRIMERAS PINCELADAS, TRUJILLO-22022
000199496	CHUMBE PEREA, GERALDIN XIOMARA	INFLUENCIA DEL "PROGRAMA APEGO SEGURO Y EMOCIONES" EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE TRES AÑOS, EN LA I.E SAN JOSÉ OBRERO
000175439	MERCEDES LAUREANO, BRENDA ELIZABETH	
000176134	REATEGUI TANANTA, KAREN LLUBIXA	LA MOTRICIDAD FINA Y LA PRE ESCRITURA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA CIUDAD DE TARAPOTO – 2022
000183039	HONORIO CASTAÑEDA, BRENDA LUCÍA	EDUCACIÓN INCLUSIVA Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, TRUJILLO – 2022
000182720	VIGO RODRIGUEZ, LLANDIRA LAURA	
000184667	CERNA ROMERO, SORAYA ANAHI	TALLERES PEDAGÓGICOS PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL TRUJILLO 2022
000184942	SANCHEZ CRUZ, MARIA BELEN	JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022



000189273	ZAVALETA NOLASCO, JARLIN MIREIDA	
000194081	TREJO BRONCANO, ANA LUCIA	LA LITERATURA INFANTIL COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA IMAGINACIÓN EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, TRUJILLO 2022
000194608	BARRIOS SOLANO, NICOLE MELANY	LA PSICOMOTRICIDAD Y SU RELACIÓN CON LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA CIUDAD DE TRUJILLO - 2022
000203564	MONZON FERNANDEZ, SHARON YAMILETH	
000201484	JUAREZ RODRIGUEZ, DAYANA ELIANE	EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE PREESCOLAR TRUJILLO - 2022.
000201120	PUCLIA GUARNIZ, XIMENA JOSELYN DAYAN	
000202441	GUTIERREZ VARAS, SADITH JAHARA	ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE PRE ESCOLAR DE TRUJILLO - 2022
000151116	RAMOS GUEVARA, YURIKO NATALI	
000203077	POMPA ABANTO, JEAN NASH	PROGRAMA MINDFULNESS PARA ESTIMULAR LA EMPATÍA DE LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS, TRUJILLO - 2022
000203515	URIOL POLO, MARIA ELENA	
000168285	BLAS NARVAEZ, BETSIE GIANELLA	AUTISMO Y SU RELACIÓN CON EL LENGUAJE EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, TRUJILLO 2022.

Segundo: **AUTORIZAR**, la inscripción en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, de diez (12) proyectos de tesis asignándoles la enumeración del 50 al 61-2022, y declarándolos expeditos para el desarrollo de la investigación dentro de la asignatura de Tesis II, del Programa de Estudio de Educación Inicial, conforme lo establece el Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra Universidad.

Tercero: **DEJAR ESTABLECIDO**, que el registro del proyecto de tesis tiene vigencia de un (01) año, durante el cual su autor tiene derecho exclusivo sobre el tema elegido, el cual se inicia en la fecha y culmina el 18 de agosto de 2023.

Cuarto: **DESIGNAR**, como Asesor de Tesis al docente de la asignatura de Tesis II, cuando las interesadas se matriculen en el décimo ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial.

REGÍSTRESE COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Decana



Dra. Karina Lizet Salinas Carranza
Secretaria Académica

C.c
Programa de Estudio de
Educación
Interesado
Archivo

ANEXO 11: CONSTANCIA DEL ASESOR

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA DE ASESOR

Yo, ANA MARIA CARRANZA FLORES, identificado con el DNI N°18160410, declaro haber asesorado el trabajo de la Tesis titulada: “JUEGO LIBRE Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE TRUJILLO, 2022”, correspondiente a las bachilleres en Educación Inicial: Sanchez Cruz Maria Belen y Zavaleta Nolasco Jarlin Mireida.

Así mismo declaro haber aprobado dicho trabajo en lo que concierna al cumplimiento de las normas del Reglamento de grados y títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego.

Trujillo, 04 de julio del 2023



Dra. Ana Maria Carranza Flores

DNI: 18160410

Asesora