

The Role of Play-Based Activities in Meaningful Learning: Evidence from Early Childhood Education in Public Schools of Northern Peru.

Ramirez Mendoza, Fatima Del Carmen¹, Montero Juarez, Bretsy Jhoselyn¹, Vilela Quino Estrellita Rosmery¹, Samamé Terrones, Anny Aurora¹, Chaparro Zapata, Mariana Alexandra¹, Lazo Montero Fernanda Mayte¹, Castro Ijiri Gabriela Lizeth¹

¹Universidad César Vallejo, campus Piura, Perú; dramirezme26@ucvvirtual.edu.pe, bjmonterom@ucvvirtual.edu.pe, machaparroza@ucvvirtual.edu.pe, ansamamete@ucvvirtual.edu.pe, esvilelaqu@ucvvirtual.edu.pe, felazomo@ucvvirtual.edu.pe, gcastroi@ucvvirtual.edu.pe

Resumen– La presente investigación resalta la importancia de la actividad lúdica como estrategia esencial para fomentar el aprendizaje significativo en niños de nivel inicial, contribuyendo al logro del objetivo de desarrollo sostenible 4 denominado “educación de calidad”. El objetivo general fue determinar la influencia de la actividad lúdica en el aprendizaje significativo en una I.E. pública de Sullana. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo con diseño no experimental y alcance correlacional. Se aplicó una encuesta a 40 docentes del nivel inicial. Se utilizó un muestreo no probabilístico, de tipo por conveniencia o juicio. El instrumento fue un cuestionario adaptado, con escala tipo Likert, estructurado en cinco dimensiones para evaluar las variables: actividad lúdica y aprendizaje significativo. Los resultados muestran una correlación moderada alta ($r = 0.726$; $p < 0.05$), evidenciando que, a mayor uso de actividades lúdicas, mayor es el nivel de aprendizaje significativo. Se concluye que el juego no solo fortalece habilidades cognitivas, sociales y emocionales, sino que también promueve la comprensión, la creatividad y el pensamiento crítico. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de integrar propuestas lúdicas en el aula inicial como herramientas clave para una educación más activa y transformadora.

Palabras clave-- Aprendizaje, Juego, Actividad, estrategia, habilidades.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto mundial, la actividad lúdica resulta ser una parte fundamental cuando se trata de fortalecer y mejorar el aprendizaje de niños de primera infancia. Según la Organización de las Naciones Unidas [1], el 71 % de niños consideran que el juego les da alegría, ayudándoles en su desarrollo, y el 58% dice que les ayuda a hacer amigos y pasarlo bien con los demás. Sin embargo, muchas veces se hace poco uso de estas metodologías y estrategias lúdicas, generando como consecuencias el desinterés y distracción en las clases y desviando el aprendizaje de los infantes. Existe una gran parte de niños que muestran una gran desmotivación y falta de interés en el aula cuando se trata de realizar las actividades escolares, activando así un gran porcentaje de consecuencias negativas en cuanto a los aprendizajes significativos en las distintas áreas del desarrollo integral de los niños [2]. Esta realidad obstaculiza el desarrollo hacia el ODS

4, el cual busca una educación inclusiva y de calidad [3]. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [1] indica que, al menos, el 94% de niños en Latinoamérica participaron en un aprendizaje organizado; sin embargo, algunos servicios llegan a ser insuficientes y poco estimulantes por las desigualdades sociales. Los niños necesitan tener educación garantizada en todas las escuelas, con docentes especializados. Es por ello que, Castaño [4], indica que el docente debe conocer y practicar las distintas estrategias pedagógicas en el aula, teniendo como objetivo que los alumnos del nivel inicial sean personas razonables y que sepan construir sus aprendizajes. En el Perú, el sector educación enfrenta graves problemas. Como la falta de materiales en las aulas, lo que impide que se desarrollen las actividades lúdicas y creativas y que los niños desarrollen completamente su capacidad para relacionarse, expresar sus emociones y prestar atención a clase. El Instituto Nacional de Estadística e Informática [5], indica que, en el primer trimestre, la tasa de asistencia a la educación inicial en el Perú para niños de 3 a 5 años alcanzó el 92,9 %. Sin embargo, a pesar de esta cobertura, persisten problemas en la distribución de materiales educativos. Según la Mesa de Concertación para la Lucha Contra la Pobreza [6], no todas las Instituciones Educativas cuentan con material educativo oportuno, presentando un 27,39% (de 1075) no fueron entregados de manera oportuna, el 59% son del ámbito rural y el 33% del ámbito urbano.

En la provincia de Sullana, región Piura, se observa la deficiencia en el ambiente del aula, es decir, un ambiente de clase no estimulante o no adaptado a las necesidades de los infantes en el nivel inicial, lo cual limita su desarrollo integral, especialmente en la creatividad, la socialización y la expresión oral. Las instituciones educativas aún utilizan métodos tradicionales, dejando de lado estrategias creativas, dinámicas y adecuadas para la etapa infantil [7]. Ante dicha problemática, se formula la pregunta de investigación; ¿Cómo influye la actividad lúdica en el aprendizaje significativo de niños de inicial en una I.E. pública de Sullana, Piura, 2025? En ese sentido, la investigación tiene como objetivo general, determinar la influencia de la actividad lúdica en el aprendizaje

significativo de niños de inicial en una I.E. pública de Sullana, Piura, 2025 y como objetivos específicos: a) analizar el impacto de las estrategias de enseñanza en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial; b) determinar la relación de la comprensión de los contenidos en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial; c) identificar cómo el fomento de la creatividad influye en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial; d) describir cómo el pensamiento crítico impacta en el aprendizaje significativo de los niños de educación Inicial y e) evaluar de qué manera la resolución de problemas ayuda en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial.

La investigación se fundamentó por la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget (1960), mencionando que los infantes se relacionan con el entorno para de esa manera adquirir nuevos conocimientos, explorando y jugando. Además, existen dos procesos en el desarrollo cognitivo: la asimilación es cuando una persona aprende algo nuevo y lo relaciona con lo que ya sabía antes, y la acomodación, que ocurre cuando tiene que cambiar la forma en que pensaba para poder entender mejor esa nueva información [8].

Además, se ha apoyado en la teoría sociocultural de Vygotsky (1933), donde plantea que el juego es un mecanismo esencial que favorece su formación y propone a este mismo como la actividad rectora por el cual los niños evolucionan tanto psicológicamente como en las dimensiones cognitivas de lenguaje, inteligencia, memoria, atención, percepción, entre otros. Recomendando al juego como un escenario en el que los niños se desarrollan a nivel social, afectivo y también intelectual [9].

Así mismo por el método de Montessori (1907), sostiene que, la “autoeducación” es un mecanismo de aprendizaje que impulsa la creatividad y capacidades de los niños de manera individual, a través del juego, con actividades de participación activa y haciendo algo por sí mismo, en especial utilizando sus manos. Esto ayuda a poner en práctica nuevas ideas, a adaptarse en el ámbito social y vencer problemas emocionales. Es importante que lo que se encuentra alrededor de los niños responda a sus intereses y necesidades, así como también favorezca a su independencia [10].

Además, la teoría del juego de Friedrich Fröbel (1954) afirma que el juego es la representación habitual durante la infancia, por lo que también es provechoso instruir en el juego porque de esa manera, los niños asimilan mediante las acciones que nunca realizan de manera obligada y voluntaria [11].

Por otra parte, para abordar la segunda variable del aprendizaje significativo, es importante destacar la teoría propuesta por David Ausubel (1963), la cual plantea que el aprendizaje de todos los niños depende de su desarrollo cognitivo, que está relacionado con la nueva información, en conjunto con las ideas y conocimientos que tiene un individuo.

A diferencia del método de aprendizaje tradicional, este método no implica memorizar todo, sino tener una interacción dinámica, dándole un nuevo significado a la nueva información [12].

Así mismo, Albert Bandura (1977) por medio de su Teoría de Aprendizaje Social, propone que este proceso cognitivo ocurre en el contexto en que las personas adquieren conductas mediante la imitación de los patrones. El cual se da mediante 4 etapas: Atención a la conducta del modelo, retención de lo observado, reproducción de la acción y motivación para ejecutarla. Desembocando en la imitación de las conductas aprendidas según el contexto [13]. Además, la teoría de las condiciones de Robert Gagné (1970) explica que el aprendizaje es una fase que empieza en la percepción de los estímulos en lo sensorial, luego pasa por la atención y la codificación en la memoria a corto plazo, y finalmente almacena lo organizado en la memoria a largo plazo, destacando su significatividad y organización de lo percibido [14].

Además, la Teoría de Jerome Bruner [15] plantea que el aprendizaje significativo se alcanza a través del descubrimiento, en donde los niños de inicial construyen sus conocimientos si es por medio de la exploración de situaciones reales, estimulando diversas habilidades. Igualmente, la Teoría de los Campos Conceptuales de Gérald Vergnaud [16] percibe el aprendizaje como el desarrollo de campos conceptuales, es decir, una agrupación integrada de problemas, conceptos y operaciones mentales para que los niños sepan comprender de forma correcta un dominio de conocimiento.

Entonces, es importante saber el concepto de lúdica, según Candela y Benavides [17], es un aliado que fomenta la enseñanza, una estrategia pedagógica agradable y atractiva que no solo ayuda en la mejora de habilidades y la motivación, más bien crea ambientes agradables, estimula la creatividad, fortalece la autoestima y ayuda en la interacción social en el aula. Asimismo, según López et al [18] refiere que éstas son definidas como prácticas o juegos para niños, los cuales les permiten aprender, explorar y desarrollarse por medio del nexo activo o experimentación con el ambiente. Por consiguiente, Caballero [19], menciona que, es una estrategia que está relacionada con el juego, la cual contribuye en el aprendizaje de los niños a nivel cognitivo, fomentando su creatividad, su capacidad de resolver problemas y a nivel social - emocional, brindándole la exploración e interacción Social y la relajación.

Por otro lado, según Baque y Portilla [20] el aprendizaje significativo en los niños es una técnica didáctica, que permite relacionar nuevos conocimientos con conocimientos previos, contribuyendo a darle sentido a lo aprendido y usarlo en la vida cotidiana. De igual forma, Mejillón [21], hace alusión al proceso de integración de un nuevo conocimiento a la red de saberes ya alcanzados por el alumno, seguido de una fase en la que se le atribuye un significado personal, permitiendo consolidar aprendizajes más profundos y útiles. Así mismo, según

Rodríguez [22], indica que, no solo se dedica a recibir contenido, por el contrario, este proceso conlleva a comprenderla, integrar y relacionarla con lo que el estudiante ya sabe, fortaleciéndose y permitiéndoles aplicar lo aprendido en diferentes contextos de su vida cotidiana.

Las variables del estudio se dimensionan según Palacios [23], quien plantea para las actividades lúdicas: estrategias de enseñanza, comprensión de los contenidos, fomento de la creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas, cada una evaluada a través de indicadores específicos relacionados con la planificación, flexibilidad, creatividad, análisis crítico y eficacia en la solución de problemas. Por otro lado, el aprendizaje significativo se analiza desde el conocimiento previo, la adaptación de la información, el conocimiento disponible y los saberes relacionados, tomando en cuenta elementos como la experiencia práctica, la comprensión, la reflexión y las conexiones que establece el estudiante con lo aprendido.

Finalmente, se planteó como hipótesis general: La actividad lúdica influye positivamente en el aprendizaje significativo de niños de inicial en una I.E. pública de Sullana. Se determinó como hipótesis específicas: a) las estrategias de enseñanza tienen un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial, b) existe una relación entre la comprensión de los contenidos y el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial, c) el fomento de la creatividad influye positivamente en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial. d) el desarrollo del pensamiento crítico tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los niños de educación inicial. e) la resolución de problemas contribuye de manera favorable al aprendizaje significativo de los niños de educación inicial.

II. METODOLOGÍA

Para definir conceptualmente la variable, la Actividad lúdica se citó a López et. al [18], quienes definieron a esta como prácticas o juegos dirigidos a niños, los cuales les permiten aprender, explorar y desarrollarse a través de la interacción activa o experimentación con el ambiente. Asimismo, dicha variable se operacionaliza mediante la técnica de la encuesta, con una escala de medición ordinal, formada por cinco dimensiones claves: estrategias de enseñanza, comprensión de los contenidos, fomento de la creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas. Esta será evaluada a través de un cuestionario, tomando únicamente la opinión de los docentes de educación inicial [23].

Para definir conceptualmente la segunda variable, Aprendizaje significativo, se citó a Bustamante y Hernández [24], quienes señalaron que es un proceso que permite al estudiante vincular la nueva información con lo que ya sabe, dándole un sentido útil para su vida cotidiana, gracias a la motivación y las experiencias previas que influyen en su forma de aprender. Asimismo, dicha variable se operacionaliza mediante la técnica de la encuesta, que incluye una escala de medición ordinal, formada por cinco

dimensiones claves: conocimiento pre existente, estructura cognitiva del individuo, adaptación de la información, conocimiento disponible, conocimientos relacionados. Esta será evaluada a través de un cuestionario, tomando únicamente la apreciación de los docentes del nivel inicial [24].

La población hace referencia a un grupo de organismos, personas u objetos. Es decir, es una propiedad que puede ser percibida y analizada en una investigación. Estas pueden ser finitas, lo que quiere decir que tienen una cantidad determinada de individuos. [25]. En ese sentido, la población estuvo compuesta por 40 docentes de una I.E. pública de Sullana-Piura, 2025, siendo esta una población conocida o finita. Asimismo, se consideró como criterios de inclusión a los docentes que actualmente laboran en la I.E, a los docentes que tienen disposición y brindan su consentimiento para resolver el cuestionario y docentes que pertenezcan al nivel inicial. Por otro lado, como criterios de exclusión se consideraron a docentes que no pertenezcan al nivel inicial, docentes que no aceptan participar o no muestran disposición para resolver el cuestionario y docentes que se encuentran en licencia o ausentes.

La muestra simboliza una parte de la población escogida con el fin de involucrarse en la investigación. Es crucial que la muestra represente con precisión la realidad de la población total para que los resultados logrados sean aplicables a nivel general [26]. En este contexto la muestra estuvo constituida por 40 participantes, el mismo número de población, debido a que es reducida y accesible. Por esta razón, se decidió incluir directamente a todos los docentes que cumplen con los criterios del análisis, evitando así reducir aún más el número de participantes y asegurando un análisis más completo.

En esta circunstancia, se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia o juicio, dado que la población era pequeña. Si se hubiera aplicado otro tipo de muestreo, el número de participantes habría sido aún más reducido, y no se obtendría la información necesaria para el análisis. Por eso, se consideró mejor incluir directamente a los docentes que pueden aportar datos valiosos para el estudio. Según Ortega [27], este tipo de selección intencionada permite tomar en cuenta a las personas que tienen conocimientos y experiencias relacionadas con el tema, lo que ayuda a obtener resultados más significativos.

La técnica aplicada para reunir datos es la encuesta, ya que permite conocer de forma directa las opiniones de los docentes participantes. Esta será aplicada de manera presencial o virtual, por tanto, el instrumento elegido fue el cuestionario, el cual se llegó a formular a partir de varias interrogantes que fueron organizadas. Es importante señalar que cada respuesta aportará diferentes perspectivas que enriquecerán los resultados de la investigación [28].

El instrumento empleado para el estudio fue el cuestionario correctamente desarrollado basándonos en la escala tipo Likert, adaptado del instrumento de la investigación de Palacios Castañeda [23]. El cual estuvo estructurado en 5 dimensiones y consta de 20 preguntas para la primera variable la Actividad

lúdica y 20 preguntas para la segunda variable aprendizaje significativo. La escala de medición fue de tipo ordinal. Para medir la validez se aplicó a 5 expertos especializados en la carrera de Educación Inicial, quienes aprobaron el instrumento bajo los criterios de suficiencia, pertinencia, relevancia y coherencia. Asimismo, la validez se sometió a la prueba de V Aiken obteniendo como resultado 0.980 para la primera variable lo que representa una validez fuerte y para la segunda variable 0.983 lo que representa una validez fuerte.

Por consiguiente, para la confiabilidad se pasó a realizar una prueba piloto con 20 individuos de la muestra para medir el alfa de Cronbach obteniendo 0,73 el cual señala una excelente confiabilidad para la primera variable, y para la segunda 0.69 que indica que es muy confiable. Los principios éticos aplicados en este trabajo se encuentran establecidos en la normativa de la Universidad César Vallejo. Uno de ellos es la autonomía, es decir cada persona decidió libremente sin obligación alguna a participar, de igual manera se aplicó el principio de no maleficencia, garantizando que la investigación no tenga ningún motivo de causar daño o afectar negativamente a los participantes. Asimismo, se tomó en cuenta el principio de justicia, es decir, un trato equitativo, respetuoso y objetivo en el manejo de la información. Finalmente, se consideró la beneficencia, ya que la intención de este trabajo es generar un impacto positivo y aportar beneficios para los participantes como para el entorno educativo en general.

III. RESULTADOS

Este análisis busca entender la influencia de la actividad lúdica en el aprendizaje significativo de los niños, usando formas sencillas para organizar y observar los datos, empleando técnicas estadísticas.

TABLA 1
Correlación entre la actividad lúdica y el aprendizaje significativo

Rho de Spearman	Actividad_lúdica	Coefficiente de correlación Sig.(bilateral)	Actividad_lúdica	Apren_signific
			1,000	,726*
			.	,000
		N	40	40
	Aprendizaje_significativo	Coefficiente de correlación Sig.(bilateral)	,726**	1,000
			,000	.
		N	40	40

**.

Basándonos en la correlación de Spearman y considerando que el valor $p=0.000$ es mínima a 0.05, podemos descartar la hipótesis nula y validar la hipótesis alterna. Esto indica que la

actividad lúdica si influye positivamente en el aprendizaje significativo de niños de inicial, también se identificó un coeficiente de correlación de ($r=0,726$), presentando una correlación moderada alta.

TABLA 2
Correlación de estrategias de enseñanza y aprendizaje significativo

Rho de Spearman	Estrategias_de_enseñanza	Coefficiente de correlación Sig.(bilateral)	Estrategias_de_enseñanza	APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO
			1,000	,745**
			.	,000
		N	40	40
	APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO	Coefficiente de correlación Sig.(bilateral)	,745**	1,000
			,000	.
		N	40	40

**.

En la tabla 2 se alcanzó un valor $p= 0.000$ reducido a 0.05, por ello se niega la hipótesis nula aceptando la hipótesis alterna, concluyendo que las estrategias de enseñanza tienen un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial. Del mismo modo, se evidencia un coeficiente de correlación de ($r=0,745$), por lo que se determina que presenta una correlación moderada alta.

TABLA 3
Relación entre comprensión de contenidos y el aprendizaje significativo

Rho de Spearman	n_de_contenidos	Coefficiente de correlación Sig.(bilateral)	Comprensión_de_contenidos	APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO
			1,000	,580**
			.	,000
		N	40	40
	APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO	Coefficiente de correlación Sig.(bilateral)	,580*	1,000
			,000	.
		N	40	40

**.

De acuerdo con la tabla 3, la prueba de spearman alcanzó un valor $p= 0.000$ bajo a 0.05, no aceptando la hipótesis nula y reconociendo la hipótesis alterna, concluimos que hay una relación entre la comprensión de los contenidos y el aprendizaje significativo de los niños de educación inicial. Así mismo, se

observa un coeficiente de correlación de (r=0,580), por lo que se determina que presenta una correlación moderada.

TABLA 4
Correlación entre fomento de la creatividad y el aprendizaje significativo

Rho de Spearman	Fomento de la creatividad	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	Fomento de la creatividad	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
			1,000	,404**
			.	,010 40
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,404** ,010	1,000
		N	40	40

**.

En la tabla 4 se obtuvo un valor $p=0.010 < 0.05$ admitiendo la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, por consiguiente, el fomento de la creatividad influye positivamente en el aprendizaje significativo de los. También se aprecia un coeficiente de correlación de (r=0,404), por lo que se establece que existe una correlación moderada.

TABLA 5
Correlación entre desarrollo del pensamiento crítico y aprendizaje significativo

Rho de Spearman	Pensamiento crítico	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	Pensamiento crítico	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
			1,000	,568**
			.	,000
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,568* ,000	1,000
		N	40	40

**.

Se consiguió un valor $p=0.000$ inferior de 0.05, aprobando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, por lo tanto,

concluimos que el desarrollo del pensamiento crítico tiene un impacto significativo en el aprendizaje de los niños de educación inicial, A su vez se aprecia un coeficiente de correlación de (r=0,568), por esta razón se determina que hay una correlación moderada.

TABLA 6
Correlación entre resolución de problemas y el aprendizaje significativo

Rho de Spearman	Resolución de problemas	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	Resolución de problemas	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
			1,000	,491** ,001
			.	
	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	,491** ,001	1,000
		N	40	40

**.

En la tabla 6 se visualiza que la prueba de spearman, obtuvo un valor $p=0.001 < 0.05$, es decir, se confirma la hipótesis alterna y se descarta la hipótesis nula, por lo tanto, concluimos que la resolución de problemas contribuye de manera favorable al aprendizaje significativo de los niños de educación inicial, Del mismo modo se visualiza un coeficiente de correlación de (r=0,491), por lo que se determina que existe una correlación moderada.

III. CONCLUSIONES

Los hallazgos de la investigación evidencian que la actividad lúdica influye positivamente en el aprendizaje significativo de los niños de nivel inicial en una institución educativa pública de Sullana. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que desarrollan habilidades importantes para su proceso de aprendizaje, como la atención, la comprensión y la participación activa en clase. Esto se refleja en una mayor motivación por aprender y en una mejor asimilación de los contenidos.

Asimismo, se evidenció que fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, mediante estrategias adecuadas, permite a los niños relacionar lo que aprenden con sus propias experiencias. De esta manera, el conocimiento se vuelve más significativo y duradero. Además, estas estrategias estimulan el interés por explorar, experimentar y construir ideas propias, lo que enriquece su proceso de aprendizaje.

Estos resultados se sustentan principalmente en la Teoría Sociocultural de Vygotsky (1933), que resalta la importancia del entorno social y el juego en el desarrollo cognitivo, y en la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel (1963), que plantea que los nuevos conocimientos se asimilan mejor cuando se relacionan con saberes previos. Ambas teorías respaldan la efectividad de las estrategias aplicadas y refuerzan la importancia de una educación inicial activa, creativa y centrada en el niño.

AGRADECIMIENTO/RECONOCIMIENTO

Agradecemos profundamente a Dios, fuente de sabiduría y amor, por habernos acompañado en cada paso de este camino, dándonos la fuerza, la esperanza y la claridad para seguir adelante incluso en los momentos más desafiantes. A nuestras compañeras de equipo, gracias por ser más que colegas: por ser apoyo, inspiración y motor en este proceso. Cada idea, cada esfuerzo compartido, fue una muestra de compromiso y entrega que dio vida a este trabajo. Y a nuestra querida docente, Mgr. Gabriela Lizeth Castro Ijiri, gracias por guiarnos con paciencia, ternura y sabiduría. Su dedicación, sus palabras alentadoras y su fe en nosotras nos impulsaron a creer en nuestras capacidades y a culminar este proyecto con orgullo y gratitud. Este trabajo no solo refleja conocimiento, sino también el corazón y la voluntad de quienes lo hicimos posible.

REFERENCIAS

- [1] U. Nations, «Día Internacional del Juego | Naciones Unidas», United Nations. Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://www.un.org/es/observances/international-day-of-play>
- [2] C. IPE, «Piura: Aumenta la asistencia escolar, pero ¿los niños aprenden?», Instituto Peruano de Economía. Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://ipe.org.pe/piura-aumenta-la-asistencia-escolar-pero-los-ninos-aprenden/>
- [3] «Educación - Desarrollo Sostenible». Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- [4] K. A. Cataño Choque, «Estado del arte sobre la actividad lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje en niños de 5 años en Latinoamérica», 2021, Accedido: 1 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/9584>
- [5] «Aumenta la población de 14 a 17 años que solo se dedica a estudiar». Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1070417-aumenta-la-poblacion-de-14-a-17-anos-que-solo-se-dedica-a-estudiar>
- [6] «MCLCP Y CTVC INICIAN CONSULTA SOBRE INICIO DEL AÑO ESCOLAR», RCR Peru. Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://www.rcrperu.com/mclcp-y-ctvc-inician-consulta-sobre-inicio-del-ano-escolar/>
- [7] Y. C. Molina Zapata, «Las actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Childrens College de la Provincia de Sullana, 2024.», dic. 2024, Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://repositorio.uladach.edu.pe/handle/20.500.13032/38627>
- [8] L. Vázquez, «MASTER EN PAIDOPSIQUIATRIA Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky», Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: https://www.academia.edu/37164310/MASTER_EN_PAIDOPSIQUIATRIA_Developimiento_Cognitivo_Las_Teor%C3%ADas_de_Piaget_y_de_Vygotsky
- [9] J. P. Sánchez-Domínguez, S. E. C. Ortega, y B. M. H. López, «El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural», *Rev. Educ.*, pp. 313-328, jul. 2020, doi: 10.15517/revedu.v44i2.40567.
- [10] N. Alonso Arija, «El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica.», 2021, Accedido: 1 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- [11] A. T. Giraldo y J. A. R. Soto, «El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos», *Latinoam. Estud. Educ.*, vol. 13, n.º 1, Art. n.º 1, ene. 2017, doi: 10.17151/rlee.2017.13.1.6.
- [12] R. Matienzo, «Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior», *Dialekt. Rev. Investig. Filosófica Teoría Soc.*, vol. 2, n.º 3, pp. 17-26, ene. 2020.
- [13] «Albert Bandura Teoría de Aprendizaje Social PDF | PDF | Comportamiento | Aprendizaje». Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://es.scribd.com/document/336298385/albert-bandura-teoria-de-aprendizaje-social-pdf>
- [14] A. L. D. Montalván, «¿La teoría de Robert Gagné podría servirnos hoy en día para organizar y planificar nuestras acciones didácticas?», *Didáctica Leng. Lit.*, vol. 15, pp. 023-035, ene. 2003.
- [15] *Aprendizaje Y Cognición*. EUNED.
- [16] H. Barrantes, «La teoría de los campos conceptuales de Gérard Vergnaud», *Cuadernos*, vol. 2, pp. 1-7, 2006.
- [17] M. C. Marmol Castillo et al., *La Educación Inicial: una visión desde los docentes en formación*. 2023. doi: 10.17163/abyaups.11.
- [18] N. M. L. Villafuerte, R. Y. N. Gómez, V. V. D. Parrales, y L. K. F. Muñiz, «Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños de inicial», *Rev. Científica Innov. Educ. Soc. Actual ALCON*, vol. 4, n.º 4, Art. n.º 4, ago. 2024, doi: 10.62305/alcon.v4i4.218.
- [19] G. E. Caballero Calderón, «Actividades lúdicas para el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de educación básica regular», *Repos. Inst. - UCV*, 2022, Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83566>
- [20] G. R. Baque Reyes, «El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje», *Polo Conoc. Rev. Científico - Prof.*, vol. 6, n.º 5, pp. 75-86, 2021.
- [21] L. E. Mejillón De La A, «Gamificación y el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años», bachelorThesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022, 2022. Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7573>
- [22] P. D. los M. Rodríguez Fera, «Aprendizaje Significativo de los Niños de Educación Inicial 2022», Thesis, 2024. Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <http://repositorio.eespppiura.edu.pe/handle/EESPPPIURA/101>
- [23] A. R. Palacios Castañeda, «Actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa Guayaquil, 2023», *Repos. Inst. - UCV*, 2023, Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/120325>
- [24] BeChallenge, «¿Qué es Aprendizaje Significativo? Importancia y Beneficios». Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>
- [25] Dicenlen, «Población». Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/poblacion>
- [26] C. Ortega, «Muestra representativa: Qué es, importancia y ejemplos», QuestionPro. Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://www.questionpro.com/blog/es/muestra-representativa-para-investigacion/>
- [27] C. Ortega, «¿Qué es el muestreo por conveniencia?», QuestionPro. Accedido: 3 de julio de 2025. [En línea]. Disponible en: <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-conveniencia/>
- [28] M. Medina, R. Rojas, W. Bustamante, R. Loaiza, C. Martel, y R. Castillo, *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú, 2023. doi: 10.35622/inudi.b.080.