



UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO

FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

ESPECIALIDAD EDUCACION INICIAL



**Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de la
I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, año 2023**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

ASESORA:

Dra. LAZO PÉREZ MARÍA

<https://orcid.org/0000-0002-8291-6949>

AUTORA:

Bach. BECERRA VÁSQUEZ LUZ IRAIDA

LINEA DE INVESTIGACION:

Desarrollo y Educación Sostenible

PIMENTEL – PERU

2024.



ACTA DE CONTROL DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, **Enrique Rodas Ramírez**, Decano de la Facultad de Derecho y Educación ha realizado el debido control de originalidad de la investigación, el mismo que está dentro de los porcentajes establecidos para el nivel de pregrado, según la Directiva de Similitud vigente en la UDCH; además certifico que la versión que hace entrega es la versión final del informe presentado por la bachiller: **BECERRA VASQUEZ LUZ IRAIDA**.

Titulado: "JUEGOS LÚDICOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE LA I.E.I N° 00912 ANGAIZA, PROVINCIA DE RIOJA, REGIÓN SAN MARTÍN, AÑO 2023".

Elaborado por la estudiante, **BECERRA VASQUEZ LUZ IRAIDA**. Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del 20% verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud **TURNITIN**.

Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre el nivel de similitud de productos acreditables de investigación vigente.

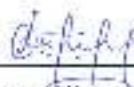
Pimentel, 23 de octubre de 2024.

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
Enrique Rodas Ramírez
Dr. Enrique Rodas Ramírez
DECANO

**JUEGOS LÚDICOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN
ESTUDIANTES DE LA I.E.I N° 00912, PROVINCIA DE RIOJA,
REGIÓN SAN MARTÍN, AÑO 2023**


Tesis presentada por la bachillera Becerra Vásquez Luz Irada, de la facultad de
Derecho y Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, para optar el Título
Profesional de Licenciado en Educación Inicial

Bachiller:



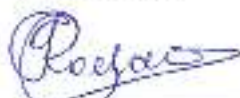
Becerra Vásquez Luz Irada

Asesor:



Dra. Lazo Pérez María Aurelia

Aprobado por:



Dr. Rodas Ramírez Enrique
Presidente



Dr. Castañeda Salazar Victor Manuel
Secretario



Dr. Carpio Campos Wilton Vidauró
Vocal

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia por la comprensión y por estar siempre para apoyarme en cada paso que doy en este camino difícil y arduo trabajo de la vida, también dedico a mi hermana Ormecinda, quién ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en el transcurso de mi carrera.

Agradecimiento

Agradezco a Dios quien me guía y me brinda toda la fortaleza para seguir adelante, a mi familia por su comprensión y estímulo constante, así como también a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la realización de este trabajo.

Índice de contenido

Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. DESARROLLO	7
III. METODOLOGÍA.....	20
3.1. Tipo de investigación.....	20
3.2. Diseño de investigación.....	20
3.3. Variables y Operacionalización	21
3.4. Población de estudio	21
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	22
3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.	23
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	23
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	25
4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:	25
4.2. Análisis Estadístico Inferencial:	29
4.3. Discusión de los resultados	34
V. CONCLUSIONES	40
VI. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS.....	46

Índice de Tablas

Tabla N° 01. Muestra de la Institución Educativa	22
Tabla N° 02. Confiabilidad de los instrumentos	23
Tabla N° 03. Niveles de la variable juegos lúdicos	25
Tabla N° 04. Niveles de las dimensiones de la variable juegos lúdicos	26
Tabla N° 05. Niveles de la variable rendimiento académico	27
Tabla N° 06. Niveles de las dimensiones de la variable rendimiento académico	28
Tabla N° 07. Prueba de Normalidad	29
Tabla N° 08. Correlación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico	30
Tabla N° 09. Correlación entre los juegos recreativos y el rendimiento académico	31
Tabla N° 10. Correlación entre las reglas de juego y el rendimiento académico	32
Tabla N° 11. Correlación entre los juegos simbólicos y el rendimiento académico	33

Índice de Figuras

Figura N° 01. Niveles de la variable juegos lúdicos	25
Figura N° 02. Niveles de la variable rendimiento académico	27

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general el de identificar la relación que existe entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023. Asimismo, la investigación se caracterizó por presentar un enfoque cuantitativo, del tipo básica, diseño no experimental y de corte transversal-correlacional. La técnica utilizada en la recolección de datos fue la encuesta y como instrumento se aplicó dos cuestionarios para medir ambas variables, considerándose una población de 75 niños de la Institución, de los cuales se trabajó con la muestra censal. Dentro de los resultados se encontró una correlación positiva media entre ambas variables, al tener un valor de $Rho = 0,265^*$ y un nivel de significancia o p valor del 0,021 cifra menor que el establecido del 0,05 por lo tanto, se acepta la hipótesis de la investigación: Existe una relación significativa media entre las variables juegos lúdicos y rendimiento académico según Hernández Sampieri y Mendoza (2018, p. 346). En relación a los objetivos específicos mencionar que de las dimensiones juegos recreativos, reglas de juego y juegos simbólicos, fue esta última quien únicamente se correlaciona con la variable rendimiento académico por presentar un nivel de significancia del 0,001 y un coeficiente de correlación del 0,362

Palabras Clave: Juegos lúdicos, rendimiento académico, juegos recreativos, reglas de juego, juegos simbólicos.

ABSTRACT

The general objective of this research was to identify the relationship that exists between recreational games and academic performance in students of I.E.I N° 00912, Province of Rioja, San Martín Region, Year 2023. Likewise, the research was characterized by present a quantitative approach, of the basic type, non-experimental and cross-sectional-correlational design. The technique used in data collection was the survey and as an instrument two questionnaires were applied to measure both variables, considering a population of 75 children from the Institution, of which the census sample was worked. Within the results, a medium positive correlation was found between both variables, having a value of $Rho = 0.265^*$ and a level of significance or p value of 0.021, a figure lower than the established 0.05, therefore, the hypothesis of the research: There is a significant average relationship between the variables of recreational games and academic performance according to Hernández Sampieri and Mendoza (2018, p. 346). In relation to the specific objectives, it should be mentioned that of the dimensions recreational games, rules of the game and symbolic games, it was the latter that was only correlated with the academic performance variable because it presented a significance level of 0.001 and a correlation coefficient of 0.362

Keywords: Playful games, academic performance, recreational games, rules of the game, symbolic games.

I. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas representan una excelente alternativa frente a los métodos tradicionales en la educación, ya que facilitan el desarrollo de diversas habilidades en los estudiantes. Estas actividades son cruciales para fomentar el progreso en áreas cognitivas y en actitud social como ideas, responsabilidades, respeto, creatividad y comunicación, entre otras. En siglo XXI, se requiere que las personas sean competentes en múltiples áreas por lo que, en el ámbito educativo, las competencias se entienden como las actitudes de los alumnos ante la existencia, las capacidades para empezar, distinguir, valorar y llevar a cabo acción con alto nivel de eficiencias e independencias de los criterios.

Muñoz (2020) El bajo rendimiento escolar es un problema significativo, dado su preocupante nivel de prevalencia tanto en escuelas como en universidades a nivel global y nacional. Para abordar este problema, es esencial recopilar información que permita entender por qué los estudiantes no alcanzan la excelencia académica. Entre los factores que pueden estar relacionados se incluyen los ambientes familiares, entornos escolares, procesos de enseñanzas o estilos educativos, así como la relación con los padres, entre otros. Analizar estos elementos es crucial para identificar las causas subyacentes del bajo rendimiento y desarrollar estrategias efectivas para mejorar los resultados académicos.

Con ello, la educación impulsada por virtualidad ha experimentado notable auge en la actualidad, ofreciendo a los educadores la oportunidad de ejecutar método basado en juego, como diseños lúdicos, gamificaciones y juego serio. Aunque, para llevar a cabo las estrategias de manera efectiva no es un proceso sencillo, ya que implica un cambio significativo en la mentalidad y en el paradigma educativo. (Stylianios, 2022)

Cruzado (2023) En las últimas décadas, ha surgido un creciente interés por comprender la relación con actividad lúdica y éxitos académicos de estudiantes. Mediante múltiple teoría y estudio reciente exploraron con implementación de estrategia basado con juego en entornos educativos puede repercutir en motivaciones académicas de alumnos. Entre estas teorías, se destaca las teorías de juegos, que considera a juegos como las acciones intrínsecas estimulantes que implican las participaciones activas. Estos enfoques de aprendizajes centrados en experiencias promueven desarrollo de habilidad cognitiva y socioemocional. Desde las

perspectivas, argumentan que introducir juego lúdico en contextos educativos generan mayores compromisos, intereses y motivaciones en alumnos y podría generar impactos positivos con sus rendimientos académicos.

Asimismo, la educación impulsada por virtualidad ha ganado notable auge en la actualidad, ofreciendo a los educadores la posibilidad de ejecutar método basado en juego, como diseños lúdicos, gamificaciones y juego serio. Aunque, llevar a cabo estas estrategias no es una tarea sencilla, ya que implica un cambio significativo en la mentalidad y en el paradigma educativo (Stylianios, 2022).

A nivel internacional, La renovación pedagógica, que tiene sus raíces en Europa, promueve el fundamental cambio en concepción educativas y diseños, y enfoque de lo deben ser y educar en las escuelas, así como en la redefinición del papel del docente. Así, se cuestionan y transforman las antiguas ideas de “letras con sangre entran” y prácticas memorísticas, enciclopédicas y excesivamente intelectualistas, dando lugar a una educación basada en el principio horaciano de “instruir deleitando”. Esta nueva visión aboga por educaciones integrales y activas, donde los niños dejan de ser meros objetos de enseñanza para convertirse en el protagonista activo de su propio proceso educativo. La aplicación de actividades lúdicas en áreas como la lecto-escritura, la geometría, la aritmética y la educación social ha demostrado excelentes resultados. Este éxito está empezando a convencer a muchos maestros y educadores que apoyan la renovación pedagógica y creen en el potencial educativo del juego como una herramienta formativa de gran relevancia (Paya, como se cita en Cruzado, 2023).

Por otro lado, al analizar el problema del rendimiento académico a nivel internacional, es crucial considerar que cuatro países sudamericanos – Argentina, Brasil, Colombia y Perú – figuran entre 10 países con mayor índice de menor rendimientos escolares en matemática, lecturas y ciencias, conforme análisis ejecutado con 64 países (OCDE, como se cita en Cruzado, 2023). En el informe PISA 2022, del cual se basa el informe más reciente, los ocho países latinoamericanos participantes muestran porcentajes de estudiantes con bajos rendimientos escolares en 03 zonas analizadas —lectura, ciencia y matemáticas— que está muy por encima del promedio de la OCDE. Perú se destaca como el país con mayores porcentajes de alumnos de 15 años que no alcanza los niveles básicos indicados por OCDE, con un 60% lecturas, un 68,50% en ciencia y un 74,60% en matemáticas. A nivel global, casi cuatro millones de alumnos de 15 años en los países de la OCDE tienen un bajo rendimiento en

matemáticas, mientras que cerca de tres millones presentan deficiencias en ciencia y lectura. Caro & hermosa (2023) Los resultados del informe PISA-2022 indican que Perú presenta rendimientos promedios en lectura y ciencias comparable a los promedios de América, con rendimientos en matemáticas superiores con de otros países de las regiones, aunque con una reducción de 09punto con las medidas promedios. No obstante, persisten desafíos significativos en el desarrollo de las competencias de los estudiantes peruanos.

PISA (2022) En el informe PISA 2022, los estudiantes se clasifican conforme el desempeño en escalas de 07-08 grados, variando de las competencias. Con esta escala, en grado 02 se considera los mínimos necesarios para desenvolverse adecuadamente en ámbito internacional contemporáneos. Los resultados del informe indican que 50% de alumnos peruano alcanzan grado 02 o superiores en lecturas, con 47% en ciencias y 34% matemáticas. También indican que el resultado educativo está determinado por una variedad de factores, y no solamente por las rentas per cápitas de un país.

En el ámbito nacional, se ha utilizado la formación docente para fortalecer el desempeño pedagógico e investigativo de los maestros en los ámbitos del saber, actitudes, comportamientos y habilidades, todos esenciales para llevar a cabo sus funciones de manera efectiva tanto dentro como fuera del aula. Las estrategias deben orientarse hacia los estudiantes considerando los contenidos relevantes para su interés, y al mismo tiempo fomentar la motivación entre el docente y los alumnos. Por ello, con Ley General de Educación (2020) La educación preescolar se define como aquella que se ofrece al niño para fomentar su desarrollo integral en aspectos biológicos, cognitivos, psicomotores, socioafectivos y espirituales, mediante experiencia de socializaciones pedagógica y recreativa. Estas visiones integradas abarcan múltiples dimensiones de desarrollo: ética, estéticas, corporales, cognitivas, comunicativas, socioafectiva y espirituales. En este contexto, los niños son considerados como seres únicos y singulares, con la capacidad de conocer, sentir, opinar, plantear problemas y proponer posibles soluciones, siendo el eje fundamental de la educación preescolar.

En el contexto local en la IEI N° 00912, Región San Martín se evidencia un bajo rendimiento académico en algunos niños y niñas, así como un conjunto de calificación baja obtenida por estudiante durante los años escolares. Frente a estas problemáticas, es crucial que el docente explore las diversas causas del bajo

rendimiento, con el objetivo de encontrar soluciones que mejoren el desempeño de los estudiantes. Se nota que los maestros implementan planes con los niños que buscan lograr un cambio significativo en las sociedades, comprometidos con iniciar acciones transformadoras desde el aula para mejorar la calidad de la educación. Este esfuerzo se basa en la colaboración con la familia y la comunidad, sustentándose en discursos internacionales, nacionales, locales e institucionales que promueven las lúdicas como estratégicas claves para fortalecer y optimizar las educaciones infantiles. Sin embargo, en la Institución Educativa, la aplicación de actividades lúdicas por parte de los docentes es limitada, lo que resulta en un aislamiento del juego y una participación insuficiente de los estudiantes. Este enfoque restrictivo fomenta una formación de los estudiantes como receptivo, repetitivo y memorístico, dificultando con descubrimientos, exploraciones y adquisiciones de experiencia significativa. La falta de incentivo para un mejor rendimiento académico puede llevar a una pérdida de interés en la escuela, desmotivación y bajo rendimiento escolar entre los alumnos.

Por lo tanto, se formuló el siguiente problema de investigación: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023? y los problemas específicos: 1) ¿De qué manera se relaciona la dimensión juegos recreativos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023? 2) ¿De qué manera se relaciona la dimensión reglas de juego y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023? y 3) ¿De qué manera se relaciona la dimensión juego simbólico y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023?

Esta investigación se justifica, ya que permitirá analizar la influencia de los juegos, fundamentándose en la Teoría de Piaget (1983). El desarrollo de la inteligencia se interpreta como una forma de adaptación biológica que explora las relaciones en ámbitos de conocimiento, lógica y matemática. Con Teoría del Polya (1986), se promueve una actitud científica en los alumnos, reconociendo que tanto los adultos como los niños tienden a aceptar la primera solución que encuentran para un problema. Esta inclinación se justifica teóricamente, ya que al analizar estas variables y obtener resultados, se puede integrar el conocimiento científico existente.

La investigación en curso aborda un problema real que afecta a una población específica. Sus resultados tienen el potencial de llenar un vacío de información sobre la relación estudiada, proporcionando una base para investigaciones experimentales futuras. El objetivo es verificar si las teorías sobre juegos lúdicos y rendimiento académico confirman o refutan la hipótesis planteada, permitiendo llegar a conclusiones importantes. Estas conclusiones podrían fundamentar posibles mejoras que beneficien a la institución educativa.

En cuanto a la justificación práctica, los resultados obtenidos de la investigación permitirán establecer estrategias adecuadas para estimular las distintas dimensiones de las variables de juegos lúdicos y rendimiento académico en niños de educación inicial en el área de estudio. Esto resaltaré la relevancia y demostraré la relación entre ambas variables, con el objetivo de mejorar las prácticas de estimulación temprana. La implementación metodológica y secuencial en los primeros años de vida del niño/a ayudará a desarrollar habilidades y capacidades en diversas áreas. Además, la justificación social, según Carrasco (2009), se fundamenta en las ventajas y beneficios que los resultados de la investigación pueden aportar a la sociedad. La investigación proporciona una base sólida para el desarrollo de proyectos que beneficien a la comunidad en general. Por lo tanto, este estudio posee legitimidad social al contribuir al avance de prácticas educativas que tienen un impacto positivo en todos los ciudadanos.

Como objetivo general se tiene el de determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año, esta investigación además tiene los siguientes objetivos específicos: 1) Identificar la relación que existe entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023 2) Identificar la relación que existe entre la dimensión reglas de juego y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023 y 3) Identificar la relación que existe entre la dimensión juego simbólico y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023.

Tiene además como hipótesis general de la investigación de que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023 y como hipótesis específicas: 1) Existe relación significativa entre los juegos recreativos y el rendimiento

académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023, 2) Existe relación significativa entre las reglas de juego y el rendimiento académico y 3) Existe relación significativa entre los juegos simbólicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023.

II. DESARROLLO

Los distintos conceptos de lectura son bastantes amplios, por lo cual se ha recopilado información de distintos autores. Entre los Antecedentes Internacionales tenemos a: Yanes (2022) en su tesis: “Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022”, el cual presento como finalidad establecer la relación existente con juego lúdico y rendimientos académicos. La metodología empleada con el estudio fue cuantitativos, aplicada, explicativo, no experimentales, correlacionales-causales de tiempos transversales. Las muestras consistieron en 30 estudiantes, de entre 8 y 10 años, del 5to grado, seleccionados con muestreos aleatorios simples. Las técnicas empleadas fueron las encuestas y los instrumentos para la recopilación del dato fueron el cuestionario administrado por la docente investigadora. La confiabilidad de los instrumentos de medida se determinó mediante el Alfa de Cronbach ($\alpha = 0.84$).

Los resultados mostraron relaciones directas y significativas con juegos lúdicos y rendimientos académicos ($\rho = 0.405$; $p\text{-valor} < 0.05$). En cuanto al juego lúdico, los mayores porcentajes de alumnos se ubicó en niveles deficientes (46.70%). Respecto a rendimientos académicos, la mayoría de alumnos se ubicó en niveles medios (43.30%). Se concluyo que existe una relación positiva: a mayores puntajes en juego lúdico, mayores puntajes en rendimientos académicos; y a menores puntajes en juego lúdico, menores puntajes en rendimientos académicos, con alumnos de la institución.

Se aprecia que según los resultados se vinculan en un 40% de asociación, según la prueba de hipótesis aplicada, pero que existe en casi la mitad de los encuestados un bajo nivel en relación a la variable juegos lúdicos por lo que se tiene que hacer las mejoras pertinentes, no tanto así en términos medios para la variable rendimiento académico.

Manzanares (2022) en su tesis: “Uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de Premedia del Colegio San Antonio, Panamá”; cuyo objetivo fue el de establecer relación con empleo de videojuego y rendimientos académicos en alumnos. El estudio empleo un método no experimental, transversales, cuantitativos, descriptivos y correlacional. Las muestras consistieron en 124 alumnos de nivel de Premedia de centros educativo y con recopilación de dato se llevó a cabo con cuestionarios ad hoc diseñado para estimar las frecuencias, tiempos y tipos de videojuego que el alumno utilizaba, asimismo del formato impreso para registrar los

promedios de calificación de 1er-2do trimestres en 04 asignatura básica: matemática, español, inglés y ciencia natural.

El resultado reveló la relación significativa con empleo, frecuencias y tiempos dedicados al videojuego y rendimientos en asignaturas de matemática. Por ende, no se encontraron asociaciones significativas en relación con el rendimiento en diversa asignatura analizadas. Se aprecia que los videojuegos tienen un alto grado de motivación en cuanto al rendimiento académico por lo que se debe de establecer estrategias pertinentes para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en materias importantes formación académica.

Gutiérrez et al. (2022) con estudio titulado: “El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Colombia”; la finalidad del estudio fue incorporar estrategia pedagógica centrada en juegos como herramientas didácticas para optimizar el rendimiento académico de los alumnos. Este enfoque busca contribuir a la obtención de mejores resultados académicos. Para lograr esto, la metodología incluyó técnica e instrumento como las entrevistas y observaciones, considerados más confiables para esta clase de investigación debido a la heterogeneidad de la población objeto de estudio.

Los hallazgos revelaron que la orientación pedagógica actual del grupo no son los más apropiados, ya que carece de acción metodológica alineadas con la necesidad formativa e interés del alumno. Esto subraya la necesidad de diseñar nuevas estrategias que se ajusten a las exigencias del primer grado. Al adaptar las estrategias pedagógicas a estos requisitos, se puede asegurar que el proceso de enseñanza y aprendizaje en las aulas se optimicen, permitiendo a los docentes mantener un dominio efectivo a lo largo del tiempo y enfrentar de manera adecuada las situaciones problemáticas que puedan surgir. Se aprecia que con ayuda de la tecnología se podrá motivar mediante el juego el rendimiento académico en los estudiantes de esta institución, teniendo en cuenta que los escolares de esta generación están a la vanguardia de la era de la informática, esto facilitará mejoras en el campo educativo.

Entre los antecedentes nacionales:

Cruzado (2023) en su tesis: “Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una institución educativa Lima, 2023”; tuvo como propósito establecer las relaciones con juego lúdico y rendimientos académicos. El estudio, con un enfoque de investigación correlacional y nivel básico, utilizó un diseño no experimental para la recopilación y análisis de datos. La muestra consistió en 70 estudiantes de nivel inicial. Los resultados revelaron una correlación positiva moderada de 0,599 entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico. Asimismo, se identificaron correlaciones positivas moderadas entre los juegos recreativos y el juego simbólico, lo que sugiere que la implementación de estrategias didácticas basadas en juegos lúdicos puede influir positivamente en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades como la representación, planificación, ejecución, manipulación de objetos y seguimiento de instrucciones.

En conclusión, el estudio resalta la relevancia de integrar estrategias lúdicas en la educación para mejorar significativamente el aprendizaje de los estudiantes. Los hallazgos obtenidos podrían servir para impulsar la adopción de estas estrategias en el entorno educativo de otras instituciones, promoviendo así un enfoque más efectivo y enriquecedor en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se aprecia que la asociación se manifiesta en el 60% entre ambas variables por lo que si se hacen mejoras en los juegos lúdicos automáticamente habrá también mejoras en el rendimiento académico en este porcentaje, incluido según los resultados sus dimensiones, favoreciendo así una mejor enseñanza en los estudiantes.

Duran (2023) en su estudio presento como finalidad determinar la influencia de la aplicación de las estrategias lúdico – didácticas en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I. E. “Víctor Andrés Belaúnde” de distrito de Chancay provincia de San Marcos. El estudio se realizó mediante el método aplicado, explicativo (causas-efectos), bajo los paradigmas positivistas y cuantitativo. Se empleo diseño cuasiexperimental que incluía grupos controles y grupos experimentales. Las muestras, de carácter no probabilístico y seleccionada por conveniencia, estuvo compuesta por 30 alumnos.

Para recopilación de dato, utilizaron dos instrumentos: pruebas de entradas y salida, validados mediante con métodos de juicio de experto. La conclusión revelo que la estrategia lúdicos-didáctico tienen una influencia significativa con resoluciones de problema matemático entre alumnos de 2do grado de secundaria. Este hallazgo se

confirma con un nivel de significancia del 95% y un p-valor de 0,000, que es menor que 0,05. La media obtenida con pruebas de entradas fue del 07, mientras que con pruebas de salidas fue del 15, mostrando diferencias de 08 punto en grupos experimentales. Se aprecia que existe una alta correlación entre las variables con un 95% en temas relacionados con las matemáticas empleando juegos lúdicos, lo que es una buena opción a implementar en las instituciones educativas del nivel primario y secundarios.

Calla (2023) en su tesis llamada: “Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución Educativa Pública, Juliaca, Perú”; donde tuvo como objetivo el de establecer relación con adicciones al videojuego y rendimientos académicos. El estudio empleó una metodología con diseño no experimental, corte transversal y tipo correlacional. La muestra consistió en 100 alumnos de ambos sexos del sexto grado de nivel primario. Para la recolección de datos se utilizó Escalas HAMM-1ST del Videojuego y registros de nota de años académicos del 2021.

Los resultados indicaron que no hay una correlación estadística significativa con adicciones al videojuego y rendimientos académicos de estudiantes de 6to grado, con un coeficiente rho de 0.005 y un p-valor de 0.961. Además, no se encontró una correlación estadísticamente significativamente con 06 dimensión de adicciones al videojuego: Focalizaciones, modificaciones de estados de ánimos, tolerancias, síntoma de abstinencias, conflictos y recaída y rendimientos académicos.

En conclusión, el estudio determinó que no hay una correlación con adicción al videojuego y rendimientos académicos con poblaciones analizadas. Se aprecia que el videojuego son tecnologías que con los últimos años han mejorado en su diseño y calidad por lo que los estudiantes frecuentemente usan cotidianamente en la vida diaria, por ello es relevante que se vincule con el rendimiento académico para poder obtener resultados en mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tarazona (2022) con su tesis: “Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 1143 Semillitas del Saber”; su propósito fue establecer la incidencia del juego lúdico como estrategias en desarrollos de noción espacial en niño de 05 años. El estudio utilizó un método de tipo cuantitativo, nivel experimental, preexperimental. Se aplicó las técnicas de observaciones y se empleó las escalas de estimaciones como instrumento para estimar con 21 alumnos.

El resultado reveló que, analizando los desarrollos de la noción espacial, los alumnos presentaron un alto porcentaje en el nivel "inicio" en la preprueba. Sin embargo, con posprueba presentó porcentajes altos de niños de niveles "logros destacados". Se obtuvo niveles de significancias del ($p=0.000$), que es menor que 0.05, lo que permitió aceptar la hipótesis en su totalidad. La hipótesis se refería a la mejora con caracterización de posición, construcciones de sucesión para orden, reconocimientos de diversos direccionalidad y establecimientos de relación espacial.

En conclusión, las aplicaciones del juego lúdico permitieron que niños de 05 años alcanzaran niveles "logros destacados" en el desarrollo de sus nociones espaciales. Esto sugiere que el uso de situación más real y materiales concretos es fundamental para lograr un aprendizaje significativo en esta área. Se aprecia que existe una asociación entre las variables por lo que es de suma importancia establecer estrategias pertinentes e incluirlas en los procesos de enseñanzas y mejorar los rendimientos académicos.

De La Cruz & Ccasani (2022) plantearon como objetivo evaluar el impacto específico de los juegos didácticos, los cuales pueden ser cruciales para fomentar y mejorar las habilidades comunicativas en un grupo de estudiantes. Como parte de la intervención, se implementaron juegos lúdicos en la institución educativa. Antes de su aplicación, se observó que más del 50% de los niños no desarrollaban adecuadamente sus habilidades comunicativas orales. Sin embargo, tras la implementación de las actividades recreativas, se constató que el 75% de los alumnos alcanzó niveles óptimos en dichas habilidades, logrando el nivel deseado.

Entre las conclusiones del estudio, se destaca que los juegos lúdicos tienen un efecto positivo en el desarrollo de las destrezas comunicativas orales en alumnos de cinco años. Se aprecia que las habilidades comunicativas también tienen mejoras cuando son vinculadas con los juegos didácticos según lo visto en los resultados emitidos en esta investigación ya que tres de cuatro estudiantes alcanzaron niveles óptimos.

Huaranga (2021) en su tesis denominada: "Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los alumnos del Segundo Grado de Primaria de la I.E. 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca", El objetivo de estudio fue determinar los niveles de incidencia de actividad lúdica como estrategias didácticas en aprendizajes de área de Ciencia y Ambiente. La población muestral consistió en 52 estudiantes, divididos en un grupo experimental de 27

estudiantes de la sección "B" y un grupo control de 25 estudiantes de la sección "C". El método fue experimental, porque se enfocó en mediciones y semejanza de las variables respuestas antes y posterior de intervención experimental. Se utilizó un diseño cuasiexperimental con 02 grupo: uno de controles y uno de experimentales. En los grupos experimentales, implementaron actividad lúdica durante los procesos de enseñanzas-aprendizajes en múltiple actividad programada de área de Ciencia y Ambiente.

Los resultados del estudio establecieron que la actividad lúdica, como estrategias didácticas, optimizan de forma positiva los aprendizajes en niño de 2do primaria. Además, estas actividades contribuyen al desarrollo del valor y actitud, permiten los logros de la competencia establecida. Se aprecia que los niveles de influencias con actividad lúdica como estrategias didácticas, mejoran positivamente al aprendizaje en los niños según los resultados obtenidos, lo que demuestra la pertinencia en beneficio del rendimiento académico

a) JUEGOS LÚDICOS

a.1) Definición

Cuasapu y Manguashca (2023) Las actividades lúdicas, ya sean físicas, mentales o espirituales, contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades, la formación de conexión y aumento de ánimo del individuo. Estas actividades hacen que el niño se vuelva más receptivos a la motivación hacia un aprendizaje. Según las definiciones del juego lúdico, se concluyen que se trata de actividad diseñada para estimular proceso de aprendizajes y avances de estudiantes de manera divertida y entretenida. Los juegos lúdicos incluyen elemento como desafío, recompensa y regla que motivan y comprometen al alumno durante la aplicación de los actos didácticos en clases. Hay diversos tipos de juego lúdico que puede emplear en pedagogías, tales como juego de mesa, juegos de simulaciones, juegos de rol y juego electrónico. Cada tipo se adapta al objetivo educativo, permitiendo al estudiante conseguir habilidad y conocimiento de forma amenas y divertidas.

Jurado (2021) manifiesta que la investigación destaca que los juegos lúdicos son ampliamente reconocidos por su importancia en la creación de problemas dentro de los procesos de aprendizaje en diversos niveles educativos. Un aspecto fundamental que favorece el aprendizaje es la generación de emociones positivas, las cuales

surgen especialmente cuando se enfrenta a un problema en contextos lúdicos. Estas emociones se intensifican cuando el problema es valorado por otros, como el profesor o la profesora, o por los compañeros de clase. Esta valoración externa refuerza el compromiso y la motivación de los estudiantes, contribuyendo a una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y efectiva.

La investigación también subraya la importancia del juego en los procesos de aprendizaje, especialmente en niños y niñas. Según Gallardo (como se cita en Satalaya, 2023), uno de los factores clave en este proceso es la generación de emociones positivas que resulta de la participación en juegos. Jugar a un juego, ya sea creado individualmente o en colaboración con otros jugadores, intensifica estas emociones positivas.

Cruzado (2023) afirma que integrar juegos lúdicos en la pedagogía aporta numerosos beneficios. Estos juegos aumentan la motivación de los estudiantes al crear un entorno atractivo y dinámico. Además, los juegos promueven habilidades esenciales como el razonamiento lógico y crítico, la resolución de conflictos, el trabajo en equipo y la creatividad, que son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Los juegos lúdicos funcionan como una herramienta educativa que ofrece experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas, lo que se traduce en una mayor participación y comprensión por parte de los alumnos. La interacción a través del juego es un método efectivo para fomentar la empatía y reducir el egocentrismo. Es vital respetar la diversidad en términos de género y características físicas, y los adultos, especialmente los educadores, juegan un papel clave en la formación de ciudadanos respetuosos y tolerantes.

a.2) Juegos Recreativos:

Lo lúdico se define principalmente como una actividad realizada para la recreación y el entretenimiento. Esta actividad tiene la capacidad de comunicar sentimientos, felicidad y bienestar, así como de estimular y motivar a los participantes a través del deseo de ganar, facilitando la interacción con otras personas. Debido a estos aspectos, se considera fundamental e indispensable para incrementos de cualesquiera individuos. Respecto a la clasificación de juego recreativo, Dávila (2022) indica que estos juegos se enfocan en el aspecto recreativo de la actividad, priorizando la satisfacción por encima de la competencia. No deben ser obligatorios para los

participantes y pueden realizarse tanto en espacios abiertos como en interiores. Estas actividades se pueden categorizar en cuatro grupos: juegos sensoriales, juegos físicos, juegos mentales y juegos sociales. Cada tipo de juego se define por los objetivos de los participantes y sus respectivas reglas.

Bautista et al. (2020) sostienen que los juegos sensoriales están vinculados con la percepción y las sensaciones, mientras que los juegos motores están diseñados para mejorar la coordinación de movimientos. Por otro lado, los juegos intelectuales promueven el razonamiento, la reflexión y la creatividad innovadora. Los juegos sociales, en cambio, se enfocan en unir a las personas y fomentar la cooperación con un sentido de responsabilidad colectiva.

Cabrera (como se cita en Cruzado, 2023) sostiene que los juegos recreativos pueden clasificarse en dos categorías: juegos corporales y juegos mentales. También se conocen como juegos de salón, ya que, además de proporcionar entretenimiento, requieren esfuerzo físico para dominarlos. Estos juegos no solo fomentan la diversión y el disfrute de la actividad física, sino que también sirven como un método pedagógico para enseñar y desarrollar habilidades motoras básicas.

a.3) Regla de Juego:

El juego implica regla y requiere con consenso y aceptación de todos los participantes. Principalmente, la regla puede ser percibida como inevitable, incuestionable e inmutable, y están estrechamente relacionadas con la autoridad de los adultos. Sin embargo, a medida que los niños crecen, aprenden que la regla puede cambiar si las mayorías de jugador lo consideran necesario (Zacañino & García, como se cita en Cruzado, 2023). La norma o regla de juegos conforme al acuerdo establecido antes de comenzar y durante los desarrollos del juego. Estas reglas no solo guían el comportamiento durante el juego, sino que también pueden incluir aspectos morales, intelectuales y psicomotores que los estudiantes aprenden y aplican a través del juego.

El juego se considera un método de enseñanza ampliamente utilizado por los educadores. Según Varea (2020), la habilidad para ejecutar acciones fluidamente, como cantar o moverse, reflejan las comprensiones del aspecto cambiante de los juegos y permite a los participantes avanzar a la siguiente etapa del juego. Las reglas ayudan a prevenir conflictos y tensiones, asegurando que el juego se desarrolle de manera ordenada y satisfactoria para todos los involucrados.

a.4) Juego Simbólico:

De acuerdo con Delgado & Díaz (como se cita en Cruzado, 2023), el juego representacional o socio dramático es una técnica mediante la cual los niños adquieren conocimiento sobre las culturas y práctica diaria. En esta actividad, los pequeños imitan situaciones y comportamientos observados en su entorno, pero fuera del contexto original. Usan una variedad de objetos y su propio cuerpo para recrear y representar lo que han visto. En el juego representacional, los niños adoptan diferentes roles y escenarios que les permiten explorar y conocer aspectos de su cultura, como actividades domésticas, interacciones sociales, profesiones y situaciones cotidianas. Por ejemplo, pueden interpretar a un médico atendiendo a un paciente, a una madre cuidando a su bebé o a un superhéroe enfrentando a un villano. Para crear un entorno simulado, utilizan juguetes, disfraces y utensilios domésticos.

Cubas (2022) señala que este tipo de juego fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en niños. Mediante el juego de representación, los niños desarrollan su imaginación y creatividad, colaboran y se comunican con los demás, resuelven problemas y comprenden diferentes puntos de vista. Además, esta actividad proporciona la posibilidad de experimentar roles y situaciones de forma segura y controlada, facilitando el procesamiento y la comprensión de aspectos complejos de la realidad.

Por lo tanto, el juego de representación o dramático social constituye una actividad sumamente valiosa para el aprendizaje infantil. Mediante la imitación de situaciones y comportamientos, los niños tienen la oportunidad de adquirir conocimiento acerca de su cultura y las prácticas cotidianas. Además, esta actividad les facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales de manera divertida y segura. Según Gamarra (2020), el juego es esencial para promover la autonomía y el desarrollo independiente de los niños. Los niños, naturalmente, intentan emular a los adultos en sus rutinas diarias, pero a través de los juegos, logran tomar decisiones y asumir diversos roles. Durante el juego, los niños exploran distintas identidades como la de un padre, una madre, un médico y un bombero, asumiendo responsabilidades y el poder de actuar como adultos.

b) RENDIMIENTO ACADÉMICO

b.1) Definición

Porto (2021) describe el rendimiento académico como la evaluación del conocimiento adquirido en el entorno escolar, desde el nivel preescolar hasta el universitario. Un estudiante con un rendimiento académico destacado es aquel que consigue y mantiene calificaciones elevadas en pruebas y tareas. En esencia, el rendimiento académico representa el progreso en las habilidades del estudiante, mostrando los conocimientos obtenidos durante el proceso educativo. Además, también consideran las capacidades de los alumnos para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está condicionado tanto por las aptitudes como por las actitudes del estudiante.

En el entorno educativo, se puede notar que los profesores frecuentemente aprecian más el esfuerzo que las habilidades naturales. Esto no significa que las habilidades no sean relevantes; en realidad, son cruciales para la autoestima de cada alumno. Sin embargo, la clave radica en que algunos estudiantes pueden esperar ser reconocidos únicamente por sus habilidades, mientras que, en realidad, el reconocimiento suele estar más asociado al esfuerzo continuo y a la disposición para mejorar y aprender constantemente. Así, se premia a quienes se esfuerzan por superarse cada día y muestran una actitud proactiva hacia el aprendizaje, más allá de sus habilidades naturales. (Gardey, 2021).

Según Vizconde (2020), el rendimiento académico es un elemento clave en el proceso educativo y se emplea para evaluar cuánto conocimiento logran adquirir los estudiantes. Este rendimiento se mide a través de calificaciones, que actúan como indicadores del desempeño de cada estudiante. El principal objetivo de evaluar rendimiento académico es determinar los niveles de aprendizajes alcanzando por los estudiantes, lo cual se realiza mediante evaluación por docentes, que incluyen prueba y actividad adicional para monitorear y diagnosticar el progreso del estudiante. Según Silvestre (2020), el rendimiento académico se define como el aprovechamiento óptimo de las enseñanzas impartidas por el docente. Sin embargo, este proceso está influenciado por varios factores. Por ejemplo, aunque se supone que todos los estudiantes llegan a la institución educativa motivados para aprender, en la práctica, no siempre es así. Incluso si los alumnos están inicialmente motivados, pueden encontrar algunas actividades educativas aburridas o irrelevantes. En este contexto,

es crucial que el docente encuentre estrategias efectivas para fomentar una participación activa de los estudiantes en clase y generar un estado de motivación que impulse su interés por el aprendizaje.

b.2) Habilidad de Representar

Según Pereros del Ministerio de Educación de Chile (como se cita en Cruzado, 2023), para desarrollar la habilidad de representación en matemáticas y otras áreas, es fundamental emplear diversas formas de representación, tanto concretas como simbólicas, y ser capaz de traducir entre el lenguaje natural y la expresión matemática. Esto se puede lograr mediante la elaboración de narrativas y tablas basadas en expresiones matemáticas simples, ecuaciones o representaciones. Es crucial poder trasladar situaciones entre diferentes niveles de representación para comprender y trabajar con conceptos matemáticos, como las fracciones. La propuesta de actividades busca promover el desarrollo de esta habilidad a través de la construcción del concepto de fracción y su operación. En resumen, utilizar diversas formas de representación y habilidades de traducción entre el lenguaje natural y el matemático es esencial para entender y manipular conceptos matemáticos, representaciones, dibujos de objetos, figuras, ideas, etc.

b.3) Habilidad para planificar

Las planificaciones conforme Tirapu, et al (como se cita en Cruzado, 2023) menciona que en la cognición humana, la planificación es esencial para organizar y ejecutar acción de forma eficientes y efectivas. Este proceso implica analizar múltiple factor, como objetivo, el recurso disponible y posible obstáculo. Asimismo, son crucial para solución de problema, planificación juega un papel importante en el desarrollo social al permitir una interacción más efectiva con los demás. La planificación, al involucrar análisis de situación y evaluación de múltiple alternativa ante de tomar decisión, es fundamental para el funcionamiento cognitivo complejo. En conclusión, la organización es fundamental para ejecutar actividades enfocadas en el futuro de manera eficaz y tiene un efecto considerable en la solución de problemas, el procesamiento cognitivo superior y el progreso social. Según Lombardi et al. (citado en Cruzado, 2023), la organización incluye elementos como la definición de metas, la evaluación de los recursos accesibles y la anticipación de posibles dificultades. Esta

competencia nos habilita para proyectar el futuro y delinear un trayecto hacia él. Asimismo, Bernal (2022) indica que la organización también impulsa el crecimiento social. Al estructurar nuestras acciones de forma ordenada y orientada, podemos interactuar de manera más efectiva con los demás y satisfacer las expectativas sociales. Por ejemplo, preparar una reunión requiere coordinar horarios, elegir un lugar apropiado y organizar los temas a discutir, lo que propicia una comunicación más efectiva y satisfactoria entre los asistentes.

Según Warneken et al. (como se cita en Cruzado, 2023), la organización es crucial para el análisis de situaciones y la evaluación de alternativas antes de tomar decisiones. Permite valorar las repercusiones y elegir la opción más adecuada para nuestros objetivos en diversos contextos. La planificación es vital para tomar decisiones fundamentadas al considerar opciones y consecuencias antes de actuar. Es una habilidad cognitiva esencial que ayuda a fijar metas, diseñar estrategias y anticipar resultados, lo cual no solo resuelve problemas, sino que también impacta en el desarrollo social y en el funcionamiento cognitivo avanzado como una función ejecutiva clave.

Según Murphy et al. (2022), el proceso de crianza y desarrollo de los niños en sus primeros años muestra diferencias significativas en funciones de edades. Conforme de 03-05 años, los niños comienzan a instituir meta y entender el paso necesario para lograrlas. A 05 años, presentan mayores capacidades para formular hipótesis, que refleja desarrollos cognitivos más avanzados. Con 07-11 años, los niños siguen perfeccionando su habilidad de planificaciones y elaboración del plan, mostrando una mayor capacidad para realizar mediante acción de forma organizadas y eficientes. No obstante, el desarrollo máximo de estas habilidades suele ocurrir entre los cinco y ocho años, ya que, después de esta etapa, no se observan cambios significativos con la edad. En conclusión, el niño progresa con la habilidad de planificaciones y ejecuciones en medida que crecen, destacándose la diferencia conforme las edades.

b.4) Habilidad para ejecutar

Pérez-Marfil et al. (2020) destacan que el desarrollo cerebral inicia durante la etapa perinatal, desde la gestación hasta después del parto, y que las cortezas cerebrales al nacer son inmaduras, lo cual le otorga un gran potencial para su formación. Este desarrollo temprano es crucial no solo para el bienestar durante la

infancia, y transcurso de la vida, porque es fundamental para conseguir habilidad básica. Con ello, los textos subrayan la relevancia de desarrollos cerebrales con los primeros años y su impacto en la salud y habilidades futuras. Según Cortés-Pascual et al. (como se cita en Cruzado, 2023), la estimulación del entorno puede afectar el ritmo de desarrollo de la corteza cerebral. Se destaca la relevancia de la interacción entre factores genéticos y ambientales para un desarrollo físico, social y psicológico óptimo. Los riesgos para el desarrollo neurocognitivo normal abarcan circunstancias perinatales, nutrición, infecciones, sustancias tóxicas y prácticas de crianza, así como condiciones socioeconómicas como la pobreza y la exposición a la violencia.

Cardoso et al. (2020) indican que cuanto mayor es el tiempo que un niño o niña está expuesto a condiciones adversas, mayores son los efectos perjudiciales en su salud. Además, subrayan que las habilidades cognitivas avanzadas son fundamentales en el desarrollo cerebral, ya que están relacionadas con capacidades de crear, supervisar, regular, ejecutar y ajustar comportamiento para lograr objetivo complejo. La función es vital para que el individuo se adapte a nuevas y complejas situaciones.

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo de investigación.

Medianero (2022) la investigación básica se define como aquella que se enfoca y limita a la comprensión de un problema específico. Puede adoptar dos enfoques: descriptivo o analítico. A menudo, una investigación comienza como un estudio descriptivo, que busca detallar y explicar las características del fenómeno estudiado. Posteriormente, puede evolucionar hacia un estudio analítico, que se adentra en las causas y relaciones subyacentes al problema investigado.

La definición de investigación descriptiva de Hernández y Mendoza (2018) señala que la investigación descriptiva trata de describir cualidades y aspectos significativos de cualquier fenómeno que se estudie. Describe patrones demográficos o grupales

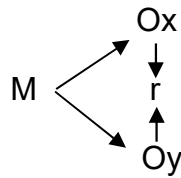
En el nivel correlacional, como afirman Hernández y Mendoza (2018): El estudio del nivel correlacional está asociado a establecer el grado de vinculación de dos o más variables en una muestra o contexto particular (p. 93), ya que describe el nivel de asociación entre las dos variables estudiadas

Se aplicó el método cuantitativo porque se utiliza la medición estadística para recolectar datos y evaluar la hipótesis respecto al comportamiento que existe de las variables.

3.2. Diseño de investigación.

Rajiv et al. (2022) La investigación no experimental se distingue por no manipular una variable independiente. En lugar de intervenir en las variables, los investigadores se limitan a medirlas tal como ocurren de manera natural, ya sea en un entorno de laboratorio o en el mundo real.

Martínez (2020) el diseño transversal es una metodología de investigación que implica examinar información de varios casos en un momento específico en el tiempo. Este enfoque es comúnmente utilizado en investigaciones cuantitativas con un propósito descriptivo, buscando detectar patrones de asociación entre variables.



Dónde:

M = muestra: estudiantes

V1 = Juegos lúdicos

V2 = Rendimiento académico

r = relación

3.3. Variables y Operacionalización.

Variable 1: Juegos lúdicos

Cuasapu y Maiguashca (2023) afirman que es la realización física, mental o espiritual en la que estas actividades recreativas favorecen el desarrollo de habilidades, conexiones y el estado de ánimo de las personas, haciendo que los niños sean más receptivos a las motivaciones para el aprendizaje.

Variable 2: Rendimiento académico

Vizconde (2020) sostiene que el desempeño académico es un elemento esencial en el proceso educativo y se emplea para evaluar la cantidad de conocimientos que los estudiantes logran adquirir. Este desempeño se cuantifica mediante la asignación de calificaciones, que actúan como un indicador de su rendimiento.

La operacionalización de las variables estará demostrada en el apartado Anexos del presente proyecto.

3.4. Población de estudio

Población. -

Se constituyo que población de 75 alumnos de la I.E.I 0.0912 Provincia de Rioja, Región San Martín. Sucasaire (2022) señala que en las investigaciones, es crucial seleccionar las poblaciones y muestra representativa con característica relevante y similar. Las elecciones de estas se basan en accesibilidades de los investigadores al elemento potencial. Es importante examinar factor como

disponibilidades y viabilidades logísticas para asegurar que la muestra sean adecuadas y evitar sesgo en resultado.

La muestra se entiende como un subconjunto de una población, representando un subgrupo con características y particularidades similares. Según Hernández et al. (2018), la muestra es una porción de la población que mantiene las mismas tipologías. Trabajar con toda la muestra, en lugar de solo una parte, facilita la investigación, ya que se incluyen todos los elementos sin discriminación, permitiendo identificar rasgos compartidos con mayor precisión. Por esta razón, se optó por una muestra censal, es decir, se incluyó a los 75 participantes en su totalidad.

Criterios de inclusión y exclusión. -

En cuanto al criterio de inclusión, estos son: Que el padre de familia acepte que su hijo sea parte del estudio, tener año cumplido y con criterio de exclusiones, serán aquello niño que no corresponden a grupo a consultar, ya que no están vinculados para la información objetiva por el hecho que no interactúan directamente. Se obtuvo de las muestras con total de 75 niños de niveles inicial con 03 grupo

:

Tabla 01
Población de la Institución Educativa N° 00912

Muestra	Varones	Mujeres	Total
3 años	8	10	18
4 años	12	17	29
5 años	10	18	28
Total	30	45	75

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la medición de las variables de actividad física y autoestima, se empleó las técnicas de encuestas según lo definido por Feria et. al. (2020) en donde señala que la encuesta es considerada como técnica investigativa vinculada como el método de indagación empírica, adoptando una posición teórica, en relación con el cuestionario.

Flores (2023) señala que el uso del cuestionario como técnica de investigación son métodos eficientes para recopilar información sobre opinión y perspectiva de las poblaciones específicas. La respuesta obtenida a través de cuestionarios puede

ofrecer datos valiosos que ayudan a tomar decisiones fundamentadas y a desarrollar investigación más detalladas y completa. En cuanto a la validez de los instrumentos, estos fueron para los dos cuestionarios respaldados por docentes de reconocida trayectoria en la presente investigación, quienes opinan de validez y estableció su aplicabilidad, por ello se entregó, de las matrices de consistencias, matriz operacional de variable. (Ver Anexos). Para la confiabilidad del instrumento conforme Llul (2021) las confiabilidades no son valores absolutos, sino que se expresan en termino de grado por los errores inherentes con mediciones. Es esencial controlar estos errores y establecer los niveles de confianzas requeridos. Evalúan las precisiones y consistencias de medición es fundamental, ya que la confiabilidad influye directamente en validez de interpretaciones y en toma de decisión basado con resultado obtenido, para ello se aplicó una prueba piloto de 15 estudiantes para determinar coeficientes del Alfa del Cronbach, demostrando solidez de instrumentos, tal como aprecia en los resultados:

Tabla 02
Confiabilidad de los instrumentos

Variables	Alfa de Cronbach	Números de elementos
Juegos Lúdicos	0,821	17
Rendimiento Académico	0,753	16

3.6. Procedimiento de recolección de datos e informaciones.

Dentro del proceso de investigación, se escogió la muestra de estudio, seguidamente se determinaron los instrumentos a utilizar, los mismos que fueron validados y confiabilidades por juicio de expertos. Finalmente se aplicaron los instrumentos ya contextualizados para que seguidamente se pueda hacer uso de la estadística descriptiva e inferencial.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Técnicas de Procesamiento de Datos:

La técnica para procesar y analizar los datos recolectados, serán la estadística descriptiva, que según Rendón et al (como se cita en Cruzado, 2023) es aquella que se encarga de resumir los datos obtenidos en una investigación usando gráficos, tablas,

cuadros, entre otros. La base de datos fue vinculada con la hoja de cálculo de Excel para luego asociarlo con el programa SPSS versión 22 en donde se realizó la aplicación de estadísticas descriptivas e inferenciales. La primera se utilizó para analizar frecuencias y porcentajes de manera independiente para cada variable y sus dimensiones, con el fin de determinar los niveles en los que se encuentran (ya sea bajo, regular o alto). La segunda, es decir, la estadística inferencial, se realizó en el programa SPSS versión 25 y se enfocó en el contraste de hipótesis. Se comenzó evaluando la normalidad con el test de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño de la muestra era inferior a 50 datos. Este test permitió identificar el estadístico de correlación correspondiente, ya sea Pearson ($\text{sig.} > 0.05$) o Rho de Spearman ($\text{sig.} < 0.05$).

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis Estadístico Descriptivo:

4.1.1. Resultados descriptivos de la variable: Juegos lúdicos

Tabla N° 03

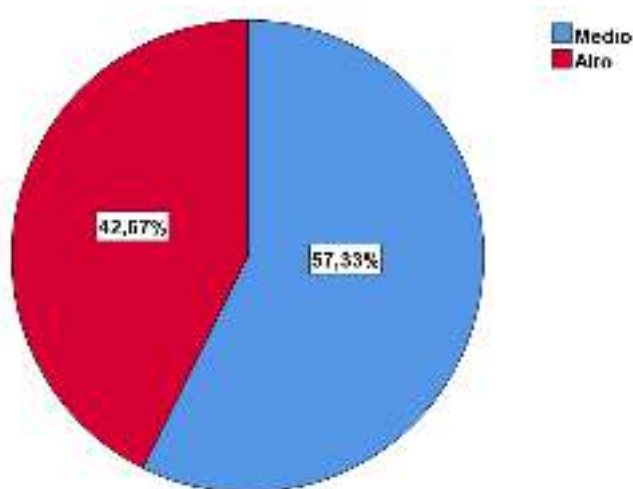
Niveles de los juegos lúdicos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	00	00%
Medio	40	57%
Alto	35	43%
Total	75	100%

Fuente: Cuestionario

Figura N° 01

Niveles de los juegos lúdicos



Interpretación: Según la información obtenida de las respuestas de los encuestados, se puede observar que predomina en el nivel medio con un 57%, es decir, 40 docentes emitieron su percepción para este nivel, seguido del alto con un 43% y ninguno para el nivel bajo, lo que es un indicador positivo en términos medios para la Institución Educativa N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín en relación a la percepción hacia la variable denominada juegos lúdicos y sus dimensiones : juegos recreativos, reglas de juego y juegos simbólicos.

4.1.1.1 Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable juegos lúdicos

Tabla N° 04

Niveles de las dimensiones de los juegos lúdicos

Niveles	D1: Juegos Recreativos		D2: Reglas de Juego		D3: Juego Simbólico	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
	Bajo	02	03,0	05	07,0	11
Medio	43	57,0	56	75,0	39	52,0
Alto	30	40,0	14	19,0	25	33,0
Total	75	100	75	100	75	100

Nota: Describe la distribución de frecuencias de las dimensiones de la variable juegos lúdicos

Interpretación: Estos resultados reflejan que existe una predisposición relativamente buena en dimensión de variables juego lúdico en cuanto a identificar, elegir, participaren los juegos recreativos, sintiéndose motivados, respetando las reglas pertinentes y aplicando con entusiasmo dichas actividades.

4.1.2. Resultados descriptivos de la variable: Rendimiento académico

Tabla N° 05

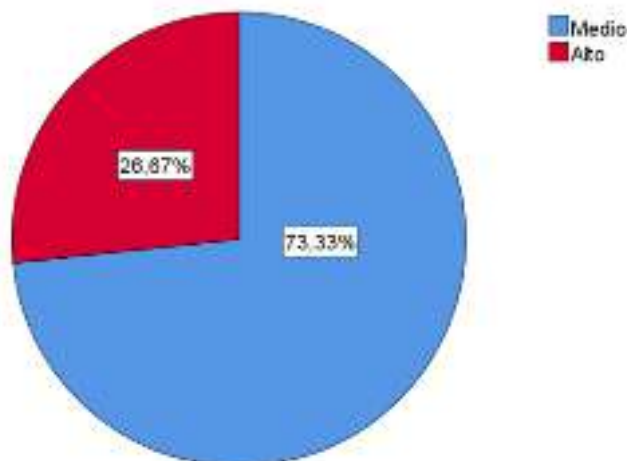
Niveles de la variable rendimiento académico

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	00	00%
Medio	55	73%
Alto	20	27%
Total	75	100%

Fuente: Cuestionario

Figura N° 02

Niveles de la variable rendimiento académico



Interpretación: En relación con percepción hacia variables denominada rendimientos académicos se observa que casi las $\frac{3}{4}$ partes de participantes se encuentra en términos medios en cuanto al rendimiento académico.

4.1.2.1 Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable rendimiento académico

Tabla N° 06

Niveles de las dimensiones de la variable rendimiento académico

Niveles	D1: Habilidades de Representación		D2: Habilidades de Planificación		D3: Habilidades de Ejeución	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
	Bajo	09	12,0	00	00,0	05
Medio	54	72,0	43	57,0	44	59,0
Alto	12	16,0	32	43,0	26	35,0
Total	75	100	75	100	75	100

Nota: Describe la distribución de frecuencias de las dimensiones de la variable rendimiento académico

Interpretación: Estos resultados reflejan que existe una predisposición relativamente buena en dimensión de variables juego lúdico en cuanto a que los niños representan y relacionan con facilidad a individuo, objetos en dibujos, respetando la secuencia del juego, demostrando capacidades para correr, saltar y desplazarse con facilidades, así como los controles a desempeñar con objeto, comprendiendo la instrucción dada por el docente al momento de la realización del juego

4.2. Análisis Estadístico Inferencial:

Antes de aplicar el análisis inferencial, se procedió a la aplicación de la prueba de normalidad para establecer qué tipo de estadística a implementar, en donde se verificó que las variables juegos lúdicos y rendimiento académico no siguen una distribución normal ya que el p-valor es menor a máximo establecido del 0,05 según los resultados obtenidos, con ello emplearan las pruebas del Rho Sperman para calcular las correlaciones de la variable.

Tabla N° 07
Prueba de Normalidad

	Pruebas de Normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1 Juegos lúdicos	0,104	75	0,044	0,977	75	0,196
V2 Rendimiento académico	0,064	75	0,200*	0,989	75	0,753

Fuente: Datos que se obtuvieron de las encuestas (elaboración propia)

Interpretación.- Con tabla se pueden observar el resultado de las pruebas de normalidades, en donde tomando en cuenta la cantidad de la muestra encuestada que es de 75 participantes, cifras que está por encima de 50, es que se considerará la prueba de Kolmogorov – Smirnov, así mismo se observa que las variables juegos lúdicos no siguen distribuciones normales ya que el p-valores es del 0,044, cifra que se encuentra por debajo del $\alpha(0,05)$ es por ello que empleará el ensayo de Rho Spearman para calcular la correlación de variable.

Contrastación de la Hipótesis General

Hg: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023.

H0: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023

Tabla N° 08

Correlación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico

			Juegos Lúdicos	Rendimiento Académico
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	0,265*
		Sig. (bilateral)	.	0,021
		N	75	75
	Rendimiento Académico	Coefficiente de correlación	0,265*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,021	.
		N	75	75

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis General

Interpretación: Según los resultados mostrados se evidencia una asociación entre ambas variables en estudio para juego lúdico y rendimientos académicos, donde se plasma que, sí se presenta una correlación, por mostrar un nivel de significancia o p-valor del 0,021 cifra que se encuentra por debajo del límite del 0,05 que es el tope para establecer la correlación entre ambas variables, también se muestra el coeficiente de dicha correlación que es 0,265* el cual y según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enuncia que se trata de la correlación positiva media; por lo tanto y ante estos resultados se rechazan las hipótesis nulas y se aceptan las hipótesis del estudio, concluyendo que existen como indica el resultado la relación entre ambas variables en estudio, es decir, que si el juego lúdico presenta mejoras con alumnos de Educación Inicial N° 00912, Región San Martín, el rendimiento académico también mejorará en el mismo sentido y magnitud del 27%.

Contrastación de la Hipótesis Específica 1

Hg: Existe relación significativa entre los juegos recreativos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023.

H0: No existe relación significativa entre los juegos recreativos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023

Tabla N° 09

Correlación entre los juegos recreativos y el rendimiento académico

			Juegos Recreativos	Rendimiento Académico
Rho de Spearman	Juegos Recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	-0,24
		Sig. (bilateral)	.	0,841
		N	75	75
	Rendimiento Académico	Coefficiente de correlación	-0,24	1,000
		Sig. (bilateral)	0,841	.
		N	75	75

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis Específica N° 01

Interpretación: Según lo mostrados con tabla, llegan a evidencia que no presenta ningún tipo de correlación con las dimensiones juego recreativo y variable rendimientos académicos, señalando con certeza que los niveles de significancia o p-valores es del 0,841; indicador que está muy por encima del 0,05 que es la cifra referencial para establecer la correlación entre ambas, por lo tanto se llega aceptar la primera hipótesis específica nula en donde señala que no hay relaciones significativas con los juegos recreativos y rendimientos académicos con estudiantes de I.E.I N° 00912.

Contrastación de la Hipótesis Específica 2

Hg: Existe relación significativa entre las reglas de juego y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023.

H0: No existe relación significativa entre las reglas de juego y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023

Tabla N° 10

Correlación entre las reglas de juego y el rendimiento académico

			Reglas de Juego	Rendimiento Académico
Rho de Spearman	Reglas de Juego	Coeficiente de correlación	1,000	0,190
		Sig. (bilateral)	.	0,120
		N	75	75
	Rendimiento Académico	Coeficiente de correlación	0,190	1,000
		Sig. (bilateral)	0,102	.
		N	75	75

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis Específica N° 02

Interpretación: Con los datos emitidos por la estadística, se llega a evidenciar que no presenta ningún tipo de correlación con dimensión regla del juego y variables rendimientos académicos, señalando como evidencias que los niveles de significancias o p-valores es del 0,120; indicador que está muy por encima del 0,05 que es la cifra referencial para establecer la correlación entre ambas, por lo tanto se llega a aceptar la segunda hipótesis específica nula en donde señala que no existe relación significativa entre las reglas de juego y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912.

Contrastación de la Hipótesis Específica 3

Hg: Existe relación significativa entre los juegos simbólicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023.

H0: No existe relación significativa entre los juegos simbólicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023

Tabla N° 11

Correlación entre los juegos simbólicos y el rendimiento académico

			Juegos Simbólicos	Rendimiento Académico
Rho de Spearman	Juegos Simbólicos	Coefficiente de correlación	1,000	0,362**
		Sig. (bilateral)	.	0,001
		N	75	75
	Rendimiento Académico	Coefficiente de correlación	0,362**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	.
		N	75	75

Nota: Presenta el análisis inferencial de la Hipótesis Específica N° 03

Interpretación: Con tabla mostrada se puede plasmar que se presenta una correlación entre las dimensiones juegos simbólicos y variables rendimiento académico, porque se puede señalar que si existe correlaciones, al presentar niveles de significancias o p-valor del 0,001 cifra que está por debajo del 0,05 que es el indicador para establecer la correlación entre ambas, también se muestra el coeficiente de dicha correlación del 0,362** el cual y según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) enuncia que se trata de correlación positiva media; por lo tanto y ante estos resultados se rechazan enfáticamente; con tercera hipótesis nulas y se dan por aceptados las hipótesis específica del estudio, concluyendo que si existe asociación como muestran los resultados una vinculación entre ambas, es decir, que si los juegos simbólicos presentan mejoras en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, también mejorará el rendimiento académico del 36%.

4.3. Discusión de los resultados

Primero, se realizó un análisis estadístico descriptivo sobre la primera variable juegos lúdicos, y se encontró que el nivel medio fue dominante, representando el 57%, es decir, más de la mitad de las personas eligieron este nivel, seguido por el nivel alto con el 43 por ciento y ninguno en el bajo. Respecto con primeras dimensiones de las variables, juegos recreativos, muestran resultados con 57% de respuestas en los niveles medios, luego de niveles altos, con 40% y un 03% en nivel bajo. Las segundas dimensiones de las variables, denominadas reglas del juego, muestran que el 75% de las respuestas se obtienen en un nivel medio, un 19% en un nivel alto y un 07% en un nivel bajo. La tercera y última dimensión de esta variable, denominada juegos simbólicos, resultó en un 52% de respuestas en el nivel medio, un 33% de respuestas altas y un 15% de respuestas bajas.

Con relación se puede presentar, conforme el resultado emitido por parte de población encuestado predomina el nivel medio en todas las dimensiones, siendo el mayor porcentaje la dimensión reglas de juego, la cual evidencia las $\frac{3}{4}$ partes de los encuestados.

Enfocado a pruebas estadísticas descriptivas de segunda variables denominadas rendimiento académico se observa que predominan un 73% los niveles medios, luego de 27% del alto y ninguno respondió en el nivel bajo, por lo que estos resultados señalan una tendencia positiva por parte de los encuestados. Con primera dimensión de las variables, denominada habilidad de representación, se muestran resultados de 72% para los niveles medios, luego de altos con 16% y 12% para bajos. Para la segunda dimensión denominada habilidades de planificación predomina también niveles medios con 57%, posterior con altos en 43% y ninguna encuestada señaló en los niveles bajos. Para tercera y últimas dimensiones denominadas habilidades de ejecución se evidenció que mayor de 50% de encuestado optaron por niveles medios con 59%, seguido del alto con 35% y 07% para bajo.

Con relación se puede presentar, conforme el resultado emitido por parte de población encuestado predomina en casi todas sus dimensiones el nivel medio en más de la mitad, siendo un caso máximo la dimensión habilidades de representación, la cual predomina en un 72%

Respecto al objetivo general de la investigación, que consistió en determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico de los estudiantes de

la I.E.I N° 00912, en la Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023, se puede afirmar que existe una vinculación entre ambas variables, con un grado de correlación positiva moderada conforme señalado por Hernández Sampieri y Mendoza (2018). En consecuencia, se puede concluir que, si se mejoran los juegos lúdicos, el rendimiento académico de los estudiantes mejorará directamente. Esto se respalda por un nivel de significancia de 0,021, que se encuentra por debajo del límite establecido de $p\text{-valor} < 0.05$, lo que permite aceptar la hipótesis de investigación planteada y rechazar la hipótesis nula. Además, se encontró un valor de correlación de Spearman de 0,265*, lo cual indica, según la tabla de correlación, un grado de intensidad de correlación positiva media, que oscila entre 0,11 y 0,50, de acuerdo con lo mencionado por Hernández Sampieri y Mendoza en su estudio.

En contraste con estudio ejecutado por Yanes (2022) con su tesis titulada “Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022”, se encontraron que hay relación directas y significativas con juegos lúdicos y el rendimiento académico ($\rho = .405$; $p\text{-valor} < .05$). La investigación reveló que los mayores porcentajes de alumnos se ubica en niveles deficientes con cuanto a los juegos lúdicos (46.7%), mientras que, en el rendimiento académico, la mayoría se encontraba en niveles medios (43.3%). Se concluyó que, a mayores puntajes en el juego lúdico, mayores serán los rendimientos académicos, y a menores puntajes con juegos lúdicos, menores serán los rendimientos académicos de alumnos.

En comparación con los hallazgos de Manzanares (2022) en su tesis titulada “Uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de Premedia del Colegio San Antonio, Panamá”, que tenía como objetivo establecer la relación con empleo del videojuego y rendimientos académicos, los resultados indicaron unas relaciones significativas con usos, frecuencias y tiempos dedicados al videojuego y rendimientos en asignaturas de matemática. No obstante, no se encontraron asociaciones significativas entre el uso de videojuegos y el rendimiento en otras asignaturas.

El resultado obtenido en estudio, junto con constatación, confirma relación planteada con objetivo general. Es evidente que existe una correlación entre las variables; así, un incremento del 100% en los juegos lúdicos se asocia con un aumento del 27% en el rendimiento académico de los niños de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín. Aunque este incremento en el rendimiento académico no

es significativamente alto, se observa una manifestación de la relación con una intensidad baja.

En relación con el primer objetivo específico, que fue identificar la relación entre la dimensión de juegos recreativos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023, se evidencia que no existe tal relación. Esto implica que, aunque la dimensión de juegos recreativos pueda mostrar algunas mejoras, el rendimiento académico no experimentará una mejora sustancial. Este hallazgo se respalda en el nivel de significancia obtenido, que es de 0.841, cifra que supera el umbral establecido de p -valor < 0.05 . Asimismo, se aceptan la hipótesis nulas y se rechazan la hipótesis del estudio, indicando que no presenta relación significativa con los juegos recreativos y el rendimiento académico.

En contraste con la investigación realizada por Tarazona (2022), que examinó como el juego lúdico puede ser empleado como estrategias para promover nociones espaciales en niños de 5 años, se concluyeron que el juego lúdico es efectivo para este propósito. Tarazona recomendó fomentar un desarrollo de capacidad espacial en niño de 05 años mediante uso de situación autentica y recurso tangible que promuevan interacción. Esta estrategia busca lograr un aprendizaje más significativo y valioso, en comparación con los resultados de la presente investigación, que no encontró la relación significativa con juegos recreativos y rendimientos académicos.

De manera similar a manifestado en la investigación de Calla (2023), titulado "Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución Educativa Pública, Juliaca, Perú," no se encontró las correlaciones estadísticas significativas con adicciones al videojuego y rendimientos académicos de estudiantes de 6to grado ($\rho=0.005$; $p=0.961$). La investigación reveló que, en términos de las dimensiones evaluadas, no existe una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. Estos resultados indican que no hay una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en la población estudiada, coincidiendo con la ausencia de relaciones significativas con juegos recreativas y rendimientos académicos observada con presente investigación.

Con resultados obtenidos en la presente investigación, al ser contrastados, confirman que no existen correlación con juegos recreativos y rendimientos

académicos, tal como se planteó en el primer objetivo específico. Esto implica que, aunque los juegos recreativos puedan mejorar en un 100%, el rendimiento académico no necesariamente aumentará en la misma medida.

En relación con el segundo objetivo específico, que consistía en identificar la relación entre las reglas de los juegos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023, se evidenció que no existen relaciones significativas con las dimensiones de las reglas de juego y rendimientos académicos. Esto implica que, aunque las reglas de los juegos puedan mostrar algunas mejoras, el rendimiento académico no experimentará una mejora sustancial. Este hallazgo se respalda en niveles de significancia obtenidos, que son de 0.120, cifras que están por encima del umbral del p-valor < 0.05 . Por ello, se aceptan las hipótesis nulas y se rechazan hipótesis del estudio, indicando que no hay relación significativa con las reglas de los juegos y el rendimiento académico.

En contraste con la investigación realizada por Duran (2023), quien examinó el efecto de estrategia lúdico-didáctica con resolución de problemas matemáticos por alumnos de educación medias, el resultado demostró que esta estrategia optimizó significativamente con capacidad de los estudiantes para resolver problemas matemáticos, con diferencias promedios de 08 puntos con grupos y niveles de significancias de 95% ($p = 0.000$). De manera similar, la investigación De La Cruz y Casani (2022) evaluó el efecto del juego didáctico en fomentos y mejoras de habilidad comunicativa en grupos de alumnos, concluyendo que el juego lúdico presenta un impacto positivo en desarrollo de habilidad comunicativa hablada en alumno de 05 años. Estos hallazgos contrastan con los resultados de la presente investigación, que no encontró una relación significativa entre las dimensiones evaluadas (juegos recreativos y regla del juego) y rendimientos académicos.

Los resultados obtenidos en la presente investigación, al ser contrastados, confirman que no existe una correlación significativa entre las reglas del juego y el rendimiento académico, como se planteó en el segundo objetivo específico. Esto implica que, aunque las reglas del juego puedan mejorar en un 100%, el rendimiento académico no necesariamente aumentará en la misma medida.

En relación con el tercer objetivo específico, que consistía en identificar la relación entre la dimensión de juego simbólico y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023, se

ha evidenciado que sí existe una correlación entre ambas variables. Esta correlación es de grado positivo y bajo, conforme indicado por Hernández Sampieri y Mendoza (2018). Esto sugiere que, si los juegos simbólicos muestran algunas mejoras, el rendimiento académico también podría mejorar de manera leve.

Este hallazgo se respalda en el nivel de significancia obtenido, que es de 0.001, cifra que está por debajo del umbral establecido de p -valores < 0.05 . Con ello, se aceptan las hipótesis planteadas con el estudio y se rechaza las hipótesis nulas, indicando que hay relación entre las dimensiones de juegos simbólicos y rendimientos académicos. Asimismo, se observó valor del 0.362** en la correlación de Spearman, lo que indica con grados de correlaciones positivas bajas, que oscilan con 0.20 y 0.39, según la tabla de correlación mencionada por Hernández Sampieri y Mendoza.

Estos resultados coinciden con lo manifestado por Cruzado (2023) en su tesis titulada “Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una institución educativa, Lima, 2023”, cuyo propósito fue establecer relación con juego lúdico y rendimientos académicos. Con su estudio, se observaron las correlaciones positivas moderadas del 0.599 con juego lúdico y rendimientos académicos, así como correlación positiva moderada con dimensión del juego recreativo y juegos simbólicos.

Esto sugiere que ejecución de estrategia didáctica basadas en juego lúdico puede presentar impactos positivos en rendimientos académicos y en el desarrollo de habilidades como la representación, planificación, ejecución, manipulación de objetos y seguimiento de instrucciones. Cruzado concluyó que integrar estrategia lúdica con educación es fundamental para optimizar significativamente los aprendizajes del estudiante. Asimismo, el resultado conseguido en su investigación podría servir para promover desarrollo de estrategia lúdica con otros entornos educativos, sugiriendo su potencial para mejorar el aprendizaje en diferentes instituciones.

De manera similar a lo estipulado por De La Cruz y Casani (2022), quienes evaluaron el efecto específico del juego didáctico en fomento y mejoras de habilidad comunicativa de grupos de alumnos, se observó que mayor de 50% de niño inicialmente no desarrollaron habilidad comunicativa oral. Sin embargo, tras aplicación de actividad recreativa se evidencio que 75% de estudiantes alcanzaron grado optimo de habilidad comunicativa oral, logrando niveles deseados. La conclusión de su investigación es que el juego lúdico presenta un impacto positivo en desarrollo de la destreza comunicativa oral en estudiantes.

El resultado conseguido con presente estudio, al ser contrastados, ratifican la relación planteada con tercer objetivo específico. Se evidencio que hay correlaciones bajas con los juegos simbólicos y rendimientos académicos. Es decir, un incremento del 100% en los juegos simbólicos se asocia con un aumento del 36% en el rendimiento académico. Aunque este aumento no es significativo, sí se manifiestan de forma leve en intensidades

V. CONCLUSIONES

1. En relación al objetivo general de este estudio, que busca determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023, se encontró que el nivel de significancia fue del 0,021 menor al valor estadístico de $p= 0.05$, esto confirma la existencia de una correlación positiva media entre las variables juegos lúdicos y rendimiento académico, es decir, si los juegos lúdicos mejoran, el rendimiento académico mejorará en la misma dirección y magnitud en un 27%.
2. En cuanto al objetivo específico número 01, cuyo propósito fue el de identificar la relación que existe entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico en los niños, se encontró que el nivel de significancia fue del 0,841 cifra mayor al valor estadístico de $p= 0,05$ esto confirma que no presenta correlación entre los juegos recreativos y el rendimiento académico.
3. En cuanto al objetivo específico número 02, cuyo propósito fue el de identificar la relación que existe entre la dimensión reglas de juego y rendimiento académico en los niños, se encontró que el nivel de significancia fue del 0,102 cifra mayor al valor estadístico de $p= 0,05$ esto confirma que no presenta correlación entre las reglas de juego y el rendimiento académico
4. En cuanto al objetivo específico número 03, cuyo propósito fue el de identificar la relación que existe entre la dimensión juego simbólico y rendimiento académico en los niños, se encontró que el nivel de significancia fue del 0,001 cifra menor al valor estadístico de $p= 0,05$ esto confirma la existencia de una correlación positiva media entre la los juegos simbólicos y el rendimiento académico, es decir, si los juego simbólicos mejoran, el rendimiento académico también mejora en la misma dirección y magnitud en un 36%.

VI. RECOMENDACIONES

1. Con respecto a los juegos lúdicos, es necesario llevar a cabo talleres, programas y políticas dirigidos a los niños de la Institución Educativa, por ello se deberán desarrollar actividades lúdicas, divertidas, y capaces de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, permitiendo relacionarse con otras personas y poder desarrollarse íntegramente como persona
2. En lo que respecta al rendimiento académico, se debe implementar un programa de fortalecimiento que esté orientado al desarrollo de habilidades integrales, emociones, estilos de aprendizaje, hábitos de estudio y todo lo que permita la mejora en sus tareas académicas.
3. En futuras investigaciones, es importante seguir explorando y profundizando en el análisis del juego lúdico y rendimientos académicos, esto permitirá identificar causas y consecuencias que contribuyan a optimizar el rendimiento en la institución académica.
4. Sensibilizar a los padres sobre la importancia de apoyar a sus hijos en la realización de tareas a través de actividades lúdicas, en las que ellos se sientan involucrados y participen de manera activa y creativa en la resolución de dichas tareas.
5. Capacitación permanente hacia los docentes en la implementación de estrategias lúdicas orientadas a optimizar y mejorar el rendimiento académico, permitiendo a los estudiantes desarrollar sus habilidades, capacidades y destrezas. Además, se buscarán aliados estratégicos para apoyar a los alumnos con dificultades de aprendizaje, facilitando el intercambio de experiencias en la aplicación de dichas estrategias lúdicas

REFERENCIAS

- Arias et. al. (2014) Fluencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa.
- Bautista et. al. (2020). Relación entre autoestima y asertividad en estudiantes universitarios. *Revista académica de investigación*, 1(34), 1-26.
- Cabrera, F. (2019). Influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de la institución educativa inicial Virgen María de Guadalupe-Ica. (Informe de tesis de maestría). Huancavelica.: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Cardoso, H. F., Forlini, J. B., y Dias, J. P. (2020). Climate and organizational support: Evaluation and relationship between the thematic areas. *Revista CES Psicología*, 12(2), 65-82. Scopus. <https://doi.org/10.21615/cesp.12.2.6>
- Cortés-Pascual, A., Moyano-Muñoz, N., y Quilez-Robres, A. (2019). The relationship between executive functions and academic performance in primary education: review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 10, 1582.
- Cuasapud, J., & Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://n9.cl/7i5dip>
- Cruzado Huaman, G. M. (2023). Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una institución educativa Lima, 2023.
- Calla Apaza, A. (2023). Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución educativa pública, Juliaca, Perú.
- Caro, D., & Hermoza, D. (2023). Perú: tendencias en los resultados en PISA 2000-2022. PISA 2022 en: umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2022/.
- Chan, C., y Chan, Y. (2018). The Use of Playful Activities in Promoting Young Children's Learning. *Journal of Educational Psychology*, 110(4), 579-590. doi:10.1037/edu0000234
- De La Cruz, M. y Ccasani, L. (2022). Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la I.E.I. N°277-32 "Kapulis" San Carlos, distrito de San Jerónimo, provincia de Andahuaylas, 2020. Tesis para optar el grado de magister. Universidad José Carlos Mariátegui.
- Delgado, H. y Díaz, A. (2019). La influencia del juego libre en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas entre 7 a 8 años de edad. Tesis para optar el grado de maestro. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Durán Carrera, R. D. P. (2023). Influencia de estrategias lúdico-didácticas en la resolución de problemas matemáticos en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de LA IE "Víctor Andrés Belaúnde" del distrito de Chancay provincia de San Marcos, 2018.
- Feria, A. H., y Gonzáles, S. M., y Mantecón, L. S. (2020) La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? <https://acortar.link/Jjja3K>
- Foster, A., & Shah, M. (2018). Mindfulness and learning: Celebrating the affective dimension of education. In *Learning, education and games* (Vol. 1, pp. 207-226). ETC Press.

- Gallardo, J y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24 ISSN: 1989-3558.
- Gamarra, M. (2020). Estado del arte: juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad Cayetano Heredia.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy.
- Gardey, A. (2021). Rendimiento Académico. <https://definicion.de/rendimientoacademico/>
- Gutiérrez Muñoz, P. A., Gamboa Ortega, J. D. C., & Lemos Garrido, L. B. (2022). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1° del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
Computers in Entertainment, 20-20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Huaranga Ita, M. R. Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los alumnos del segundo grado de primaria de la IE 21578 de Paramonga de la provincia de Barranca–2014.
- Hernández, R y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: Editorial Mc Graw Hill Education.
- Humeres, P, Medel, G, & Montenegro, U. (2022). ¿Cómo se articulan los aspectos éticos con la formación clínica de los futuros odontólogos en Chile? Una pregunta crucial. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 25(2), 63-71. <https://dx.doi.org/10.335 88/fem.252.1179>
- Jurado, U. M. (2021). Creación de problemas y de juegos para el aprendizaje de las Matemáticas. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 1-17.
- Lombardi, C., Casey, B., Thomson, D., Nguyen, H., & Dearing, E. (2017). Maternal support of young children's planning and spatial concept learning as predictors of later math (and reading) achievement. *Early Childhood Research Quarterly*, 41, 114–125. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.07.004>
- Manzanares, P., & Zharell, G. (2022). Uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de premedia del Colegio San Antonio, Barú.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (2019). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, Learning, and Instruction*, 3, 223-253.
- Martínez, Z. C. (2020) Diseño de investigación, muestreo y métodos de recolección de datos. <https://escueladedatos.online/tutorial/disenodeinvestigacionmuestreoymetodosderecolecciondedatos/>
- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C. A., & Rodríguez-Rodríguez, F. J. (2020). Influencia de los juegos en el rendimiento académico: Un estudio bibliográfico. *Educación XX1*, 23(2),
- Martínez, A., y Salinas, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación* ISSN 1390-9150/ Vol. 7 / Nro. 3 / julio-septiembre.
- Medianero, B. S. (2022) Investigación en Gestión Pública: Conceptos Básicos y Clasificación General. Universidad Mayor de San Marcos. Recuperado de:
https://economia.unmsm.edu.pe/doc_trab/dt2022/DT-IEE-UNMSM-2022-01.pdf

- Meriño Barboza, J y Madariaga Jiménez, I. (2023). Estrategias para la prevención y resolución de conflictos escolares. Corporación Universidad de la Costa.
- Merino, W. y Briceño, A. (2018). El rendimiento académico de los niños y niñas de 4- 6 años que proceden de hogares con conflictos familiares en la escuela “caminemos juntos” en el barrio tierras coloradas de la ciudad de Loja.
- Muñoz, G. (2020). Análisis del rendimiento académico en los/as estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal. [Tesis de maestría. Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6377/1/T2718-MGEd%20La%20A-Analisis.pdf>
- Stylianou, M. (2022). Sustainable Engagement in Open and Distance Learning With Play and Games in Virtual Reality: Playful and Gameful Distance Education in VR. University of Patras. doi: 10.4018/978-1-6684-4291-3.ch019
- Pérez-Marfil, M., Fernández-Alcántara, M., Fasfous, A., Burneo-Garcés, C., Pérez- García, M., y Cruz-Quintana, F. (2020). Influence of Socio- Economic Status on Psychopathology in Ecuadorian Children. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 43.
- PISA 2022 MINEDU en: umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2022/.
- Pilicita, C. (2017). Los juegos recreativos y su aporte para el desarrollo de las habilidades motoras básicas de los niños de educación general básica en la escuela Rebeca Jarrín. (Tesis de maestría). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Porto, J. P. (2021). Rendimiento académico. <https://definicion.de/rendimientoacademico/>
- Porto, J. P. (2021). Rendimiento académico. <https://definicion.de/rendimientoacademico/>
- Rajiv S. Jhangiani, I-Chant A. Chiang, Carrie Cuttler, & Dana C. Leighton (2022). Métodos de investigación en psicología. <https://acortar.link/RPCosN>
- Rendón-Macías ME, Villasís-Keever MÁ, Miranda-Navales MG. Estadística descriptiva. *Rev Alerg Mex.* 2016;63(4):397-407. Disponible en:
<http://revistaalergia.mx/ojs/index.php/ram/article/view/230>
- Rus, A. E. (2020) Investigación correlacional. Obtenido de:
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-correlacional.html>
- Satalaya Sandoval, D. (2023). Juegos lúdicos y su relación con el aprendizaje de las matemáticas en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi-Ucayali, 2022.
- Santaria, E. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa “Mercedes Dibós de camino” de la provincia de Ica, 2017. Trabajo final de posgrado. Universidad Nacional de La Plata.
- Silvestre, D. (2020). *Relación entre motivación y rendimiento académico en los estudiantes de la escuela de Educación Primaria –UNDAC Pasco* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión] Repositorio de la UNDAC.
http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1838/1/T026_45469606_M.pdf

- Stylianou, M. (2022). Sustainable Engagement in Open and Distance Learning With Play and Games in Virtual Reality: Playful and Gameful Distance Education in VR. University of Patras. doi: 10.4018/978-1-6684-4291-3.ch019
- Sucasaire, J. (2022). Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra en investigación. (J. S. Pilco, Ed.) Lima, Perú: Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú.
- Tarazona Solis, E. J. (2022). Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar nociones espaciales en niños de 5 años, institución educativa inicial N° 1143 "Semillitas del Saber", CFF, San Luis, 2020.
- Tirapu, J.; Muñoz, J.; Pelegrín, C. & Albéniz, A. (2005). Propuesta de un protocolo para la evaluación de las funciones ejecutivas. *REV Neurol*, (41), 177-186.
- Tufinio, M. (2020). Actividades lúdicas en la educación inicial. Tesis para optar segunda especialización. Universidad Nacional de Tumbes.
- Varea, V. (2012). Explorando el juego y el jugar: Implicancias de los jugadores en dos situaciones de juego. Tesis para obtener el grado de magister. Universidad Nacional de La Plata.
- Velasco, G. (2016). El rendimiento académico en la etapa de educación secundaria en Chiapas (México): una aproximación comparativa a los resultados Internacionales, Nacionales y a La Cotidianeidad Escolar. UAB. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Vizconde, A. (2020). El rendimiento académico y la inteligencia emocional en estudiantes de una Institución Educativa de Huarney. USIL.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warneken, F., & Tomasello, M. (2009). The roots of human altruism. *British Journal of Psychology*, 100(3), 455-471.
- Yanez, R. M. (2023). Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022.
- Zabala-Vargas, S., Ardila-Segovia, D., García-Mora, L. y Benito-Crosetti, B. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Revista de Investigación en Educación*, 18(1)Zacañino.
- L. y García, L. (2018). El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza. *Repensar la niñez en el siglo XXI*, Argentina. Universidad. X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
- Zacañino, L. y García, L. (2008, 15 de noviembre) El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza [congreso]. *Repensar la niñez en el siglo XXI*, Argentina. Universidad. <https://feeye.uncuyo.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Zacanino1.pdf>.

ANEXOS

Anexo I. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA
<p>Problema general</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023?? <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué manera se relaciona la dimensión juegos recreativos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023? - ¿De qué manera se relaciona la dimensión reglas de juego y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023? - ¿De qué manera se relaciona la dimensión juego simbólico y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023? 	<p>Objetivo general:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023 <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar la relación que existe entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023 - Identificar la relación que existe entre la dimensión reglas de juego y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023 - Identificar la relación que existe entre la dimensión juego simbólico y rendimiento académico en los estudiantes de la I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023 	<p>Hipótesis general</p> <p>Ha: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico.</p> <p>Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>H1a: Existe relación significativa entre los juegos recreativos y el rendimiento académico</p> <p>H1o: No existe relación significativa entre los juegos recreativos y el rendimiento académico</p> <p>H2a: Existe relación significativa entre las reglas de juego y el rendimiento académico</p> <p>H2o: No existe relación significativa entre las reglas de juego y el rendimiento académico</p> <p>H3a: Existe relación significativa entre los juegos simbólicos y el rendimiento académico</p> <p>H3o: No existe relación significativa entre los juegos simbólicos y el rendimiento académico</p>	<p>Variable 1: Desnutrición infantil</p> <p>Variable 2: Rendimiento escolar</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>El tipo de investigación es Básica</p> <p>Método de investigación</p> <p>Es de método descriptivo - correlacional</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>El diseño de la investigación es no experimental y de alcance correlacional</p>

Anexo II. Operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Item
VI: Juegos Lúdicos	Cuasapu y Maiguashca (2023) señala que es la realización física, mental o espiritual en donde estas actividades divertidas contribuyen al progreso de las habilidades, las conexiones y el ánimo de los individuos y hacen que los niños sean más receptivos a las motivaciones hacia el aprendizaje.	Se destaca la importancia de definir claramente cada una de las dimensiones a evaluar, establecer criterios de inclusión y exclusión para los participantes y seleccionar una muestra representativa de la población objetivo. Una vez obtenidos los datos, se utilizará herramientas de análisis estadístico para identificar patrones y relaciones entre las diferentes variables evaluadas.	• Juegos recreativos	<ul style="list-style-type: none"> • El juego • Elaboración • Motivación 	Pregunta 01 Pregunta 02 Pregunta 03 Pregunta 04 Pregunta 05 Pregunta 06 Pregunta 07
			• Reglas de juego	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir • Respetar • Propuestas de reglas 	Pregunta 08 Pregunta 09 Pregunta 10 Pregunta 11
			• Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Representar • Planificar • Ejecutar 	Pregunta 12 Pregunta 13 Pregunta 14 Pregunta 15 Pregunta 16 Pregunta 17

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Escala
V2: Rendimiento Académico	Vizconde (2020), el rendimiento académico es un componente fundamental en el proceso educativo y se utiliza para la realización de las cantidades de conocimientos que los estudiantes logran adquirir. Este se mide a través de la asignación de calificaciones que sirven como indicador de su desempeño.	Las dimensiones de habilidad para representar, planificar y ejecutar son consideradas para evaluar la construcción mediante métodos correlacional. A través de esta evaluación, se puede obtener una visión detallada de las habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados por el estudiante durante su proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad de representar • Habilidad para planificar • Habilidad para ejecutar 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad visual • Habilidad para dibujar • Establecimiento de metas • Organización de actividades • Toma de decisiones • Coordinación motora gruesa y fina • Manipulación de objetos • Seguimiento de instrucciones 	Pregunta 01 Pregunta 02 Pregunta 03 Pregunta 04 Pregunta 05 Pregunta 06 Pregunta 07 Pregunta 08 Pregunta 09 Pregunta 10 Pregunta 11 Pregunta 12 Pregunta 13 Pregunta 14 Pregunta 15 Pregunta 16

Anexo III. Autorización de la Institución.

CARTA DE ACEPTACIÓN

Consta por el presente que la Sra. LUZ IRAIDA BECERRA VASQUEZ con DNI: 78107495 aplico el instrumento de evaluación en su trabajo de investigación: "Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de la I.E.I N° 00912 ANGAIZA, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023" a parte del personal de la Institución y con fines académicos como requisito para la presentación de su investigación.

Atentamente,



Elsa Vásquez Regalado
Directora IE. 00912 - Angaiza

Recibido el 15-02-24
Hora: 10:32 am.
[Handwritten signature]

Anexo IV. Declaración jurada de consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado docente de la I.E. N°00912, solicito su apoyo para la realización de la investigación denominada “Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de la I.E.I N° 00912 Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023”.

Se detalla que:

- La encuesta está conformada por dos cuestionarios de 17 preguntas para la primera variable juegos lúdicos y de 16 preguntas para la segunda variable rendimiento académico, las cuales deberán ser respondidas con total honestidad.
- La información que se me brinde será utilizada únicamente para esta investigación, además de que los datos obtenidos con la encuesta serán tratados de manera anónima.
- La participación en la mencionada encuesta es totalmente voluntaria, en el cual el encuestado tiene la libertad de responder las preguntas que considere.
- Si surgen dudas acerca de la investigación, el cliente puede realizar las consultas que considere necesarias.

Chiclayo, 27 de setiembre del 2023.



Becerra Vásquez Luz Iraida
DNI: 78107495

Anexo V. Instrumentos de recolección de datos.

CUESTIONARIO SOBRE JUEGOS LÚDICOS

Instrucciones: Estimado Docente, el presente instrumento es para ser aplicado a los estudiantes de educación inicial, el título del proyecto es: Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en la Institución Educativa N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023. Se le agradece contestar todas las preguntas, marcando con "X" la opción que crea necesario de acuerdo a los siguientes valores:

Valoración en escala Likert:

- Nunca (1)
- Casi nunca (2)
- Algunas veces (3)
- Casi siempre (4)
- Siempre (5)

	ITEM	Valoración				
		N	CN	AV	CS	S
	Juegos Lúdicos					
1	¿Identifica las características del juego?					
2	¿Identifica diferentes juegos recreativos?					
3	¿Elige con facilidad un juego recreativo?					
4	¿Participa en la elaboración del juego recreativo con entusiasmo?					
5	¿Propone un juego que le agrada?					
6	¿Se siente motivado para participar en los juegos recreativos?					
7	¿Motiva a sus compañeros a participar en el juego recreativo?					
8	¿Comparte las reglas de juego con sus compañeros?					
9	¿Respeto las reglas de juego con sus compañeros?					
10	¿No intenta modificar las reglas de juego durante el juego?					
11	¿Propone las reglas de juego antes del inicio?					
12	¿Representa en dibujos el juego lúdico?					
13	¿Escenifica o lo cuenta el juego lúdico?					
14	¿Participa en la planificación con la profesora y sus compañeros del juego lúdico?					
15	¿Propone la forma cómo debe desarrollarse el juego lúdico?					
16	¿Aplica con entusiasmo el juego lúdico?					
17	¿No abandona el juego lúdico durante su aplicación?					

CUESTIONARIO SOBRE RENDIMIENTO ACADÉMICO

Instrucciones: Estimado Docente, el presente instrumento es para ser aplicado a los estudiantes de educación inicial, el título del proyecto es: Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en la Institución Educativa N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023. Se le agradece contestar todas las preguntas, marcando con “X” la opción que crea necesario de acuerdo a los siguientes valores:

Valoración en escala Likert:

- Nunca (1)
- Casi nunca (2)
- Algunas veces (3)
- Casi siempre (4)
- Siempre (5)

	ITEM	Valoración				
		N	CN	AV	CS	S
Rendimiento Académico						
1	¿Genera representaciones originales en un dibujo?					
2	¿Representa a personas, objetos y formas en un dibujo?					
3	¿Relaciona en un dibujo un juego lúdico a las personas, objetos y formas?					
4	¿Los dibujos que representa son fácilmente reconocibles?					
5	¿Decide qué actividad realizar con facilidad?					
6	¿Opta por una actividad de acuerdo al objetivo señalado para la clase?					
7	¿Respeto la secuencia del juego lúdico?					
8	¿Participa con ideas para la organización de las actividades del desarrollo del juego lúdico?					
9	¿Toma decisiones sobre el lugar donde se va desarrollar el juego lúdico?					
10	¿Toma decisiones sobre la conformación de grupos para el desarrollo del juego lúdico?					
11	¿Demuestra capacidad para correr, saltar y desplazarse con facilidad?					
12	¿Demuestra control al jugar con objetos y sus compañeros con sus manos y dedos?					
13	¿Sostiene con facilidad los objetos que se van a utilizar en el juego lúdico?					
14	¿Manipula lápices, pinceles para la representación de los juegos lúdicos?					
15	¿Comprende las instrucciones dadas por la profesor(a)?					
16	¿Cumple con claridad las instrucciones dadas por la profesora en el momento de la ejecución de los juegos lúdicos?					

Anexo VI. Juicio de Expertos

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO FACULTAD DE DE DERECHO Y EDUCACIÓN

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres : Mg. Victor Dustin Gonzales Llontop
1.2. D.N.I : 16796657
1.3. Institución donde labora : María inmaculada- Ferreñafe
1.4. Autor del Instrumento : Becerra Vásquez Luz Iraida
1.5. Título de la Investigación : Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de la I.E.I N° 00912 Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.



Nº	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION : 100%

Chiclayo, noviembre 2023

Victor Dustin Gonzales Llontop
DNI: 16796657

**UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN**

FICHA TECNICA/OPINION DE EXPERTOS

I.- DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Experto :** Valdiviezo Carhuachinchay Sandra Isabel
1.2 Cargo : Jefa de Centros de Producción
1.3 Institución o Centro Laboral : Universidad Señor de Sipán
1.4 Nombre del Instrumento : Cuestionario
1.5 Título de la Investigación : Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de la I.E.I N° 00912 Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023
1.6 Autor(a): Becerra Vásquez Luz Iraida **Bach.:** En Educación Inicial.

II.- ASPECTOS A VALIDAR



INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 00-20%	REGULAR 21-40%	BUENO 41-60%	MUY BUENO 61-80%	EXCELENTE 81-100%
CLARIDAD	Esta expresado con un lenguaje apropiado.				X	100%
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	100%
ACTUALIDAD	Adecuado con la innovación y la mejora continua.				X	100%
ORGANIZACION	Se denota organización lógica.				X	100%
SUFICIENCIA	Comprende aspectos en calidad y cantidad.				X	100%
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar múltiples aspectos en la investigación.				X	100%
CONSISTENCIA	Sustentados en aspectos teórico-científicos.				X	100%
COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones e indicadores.				X	100%
METODOLOGIA	Responde a los propósitos de la investigación				X	100%
PERTINENCIA	El instrumento es adecuado para el propósito de la investigación.				X	100%
PROMEDIO						100%

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

El instrumento está valorado al 100%.

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Chiclayo, septiembre del 2023

Valdiviezo Carhuachinchay Sandra Isabel
DNI: 03117083

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DE DERECHO Y EDUCACIÓN

Informe de opinión de expertos del instrumento de Investigación

I.- DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y Nombres : CLAUDIA MONTOYA CABRERA
1.2. D.N.I : 41856956
1.3. Institución donde labora : IEI. San Juan Maria Vianney
1.4. Autor del Instrumento : Becerra Vásquez Luz Iraida
1.5. Título de la Investigación : Juegos lúdicos y rendimiento de los estudiantes de la I.E.I N° 00912 Provincia de Rioja, Región San Martín, Ar

II.- ASPECTOS DE VALIDACION

Evalúe cada ítem y coloque la puntuación que usted crea conveniente. La puntuación debe ser entre: 01 – 40 DEFICIENTE; 41 – 90 REGULAR; 91 – 100 EXCELENTE.



Nº	ITEMS	INDICACIONES	DEFICIENTE (01 - 40)	REGULAR (41 - 90)	EXCELENTE (91 - 100)
1	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado			X
2	Objetividad	Está expresado en capacidades observables			X
3	Actualidad	Adecuado con la innovación y la mejora continua de los servicios educativos.			X
4	Organización	Existe organización lógica en el instrumento			X
5	Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad con respecto a las variables de investigación			X
6	Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de las variables de investigación			X
7	Consistencia	Basado en aspectos teóricos de conocimiento			X
8	Coherencia	Existe coherencia entre los índices e indicadores y dimensiones			X
9	Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X

III.- OPINION DE APLICABILIDAD : Aplicación a la población de estudio.

IV.- PROMEDIO DE VALORACION : 100%



Claudia Katrina Montoya Cabrera
DNI: 41856956

Chiclayo, noviembre 2023

Anexo VII. Declaratoria de Autenticidad

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - ASESOR

Yo, Lazo Pérez María, docente de la Universidad Particular de Chiclayo, asesor de la Tesis titulada: “Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de la I.E.I N° 00912 Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023”, de la autora Becerra Vásquez Luz Iraida, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

Chiclayo, diciembre del 2023.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD - AUTOR

Yo, Bach. Becerra Vásquez Luz Iraida perteneciente a la Facultad de Derecho y a la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Particular de Chiclayo, identificado con DNI N° 78107495, cuyo informe de tesis se denomina “Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de la I.E.I N° 00912 Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023”

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales APA de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, en el desarrollo de la presente tesis no se ha realizado plagio alguno.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada, es decir, no ha sido publicada con anterioridad para la obtención de algún grado académico o título profesional.
- 4) Los datos que se han presentado en los resultados son reales, no han sido falseados, duplicados ni copiados, por lo tanto, los resultados que se presentan en este informe de tesis se han obtenido realizando la investigación pertinente.

De identificarse alguna falta de fraude como datos falsos, plagio (información sin citar los autores que corresponden), auto plagio (presentar como nuevo un trabajo de investigación propio publicado anteriormente), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Particular de Chiclayo.

Chiclayo, diciembre del 2023.



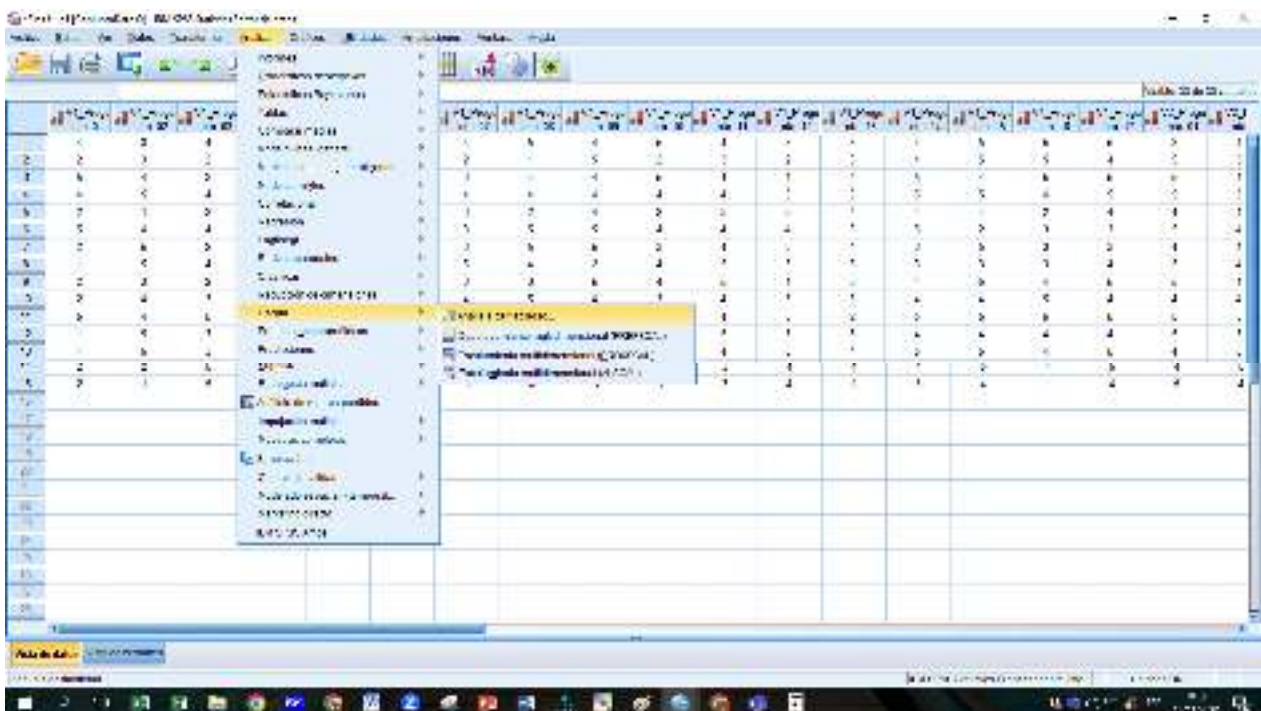
Becerra Vásquez Luz Iraida
DNI: 78107495

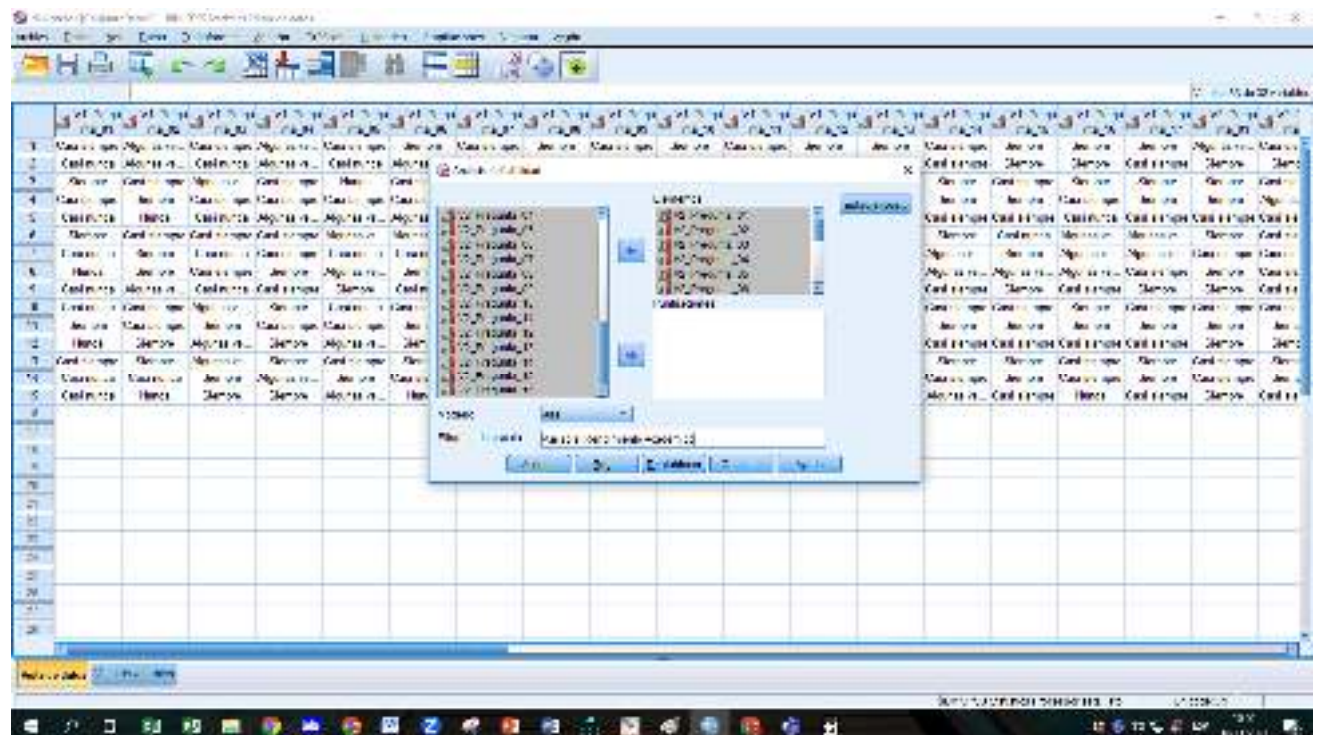
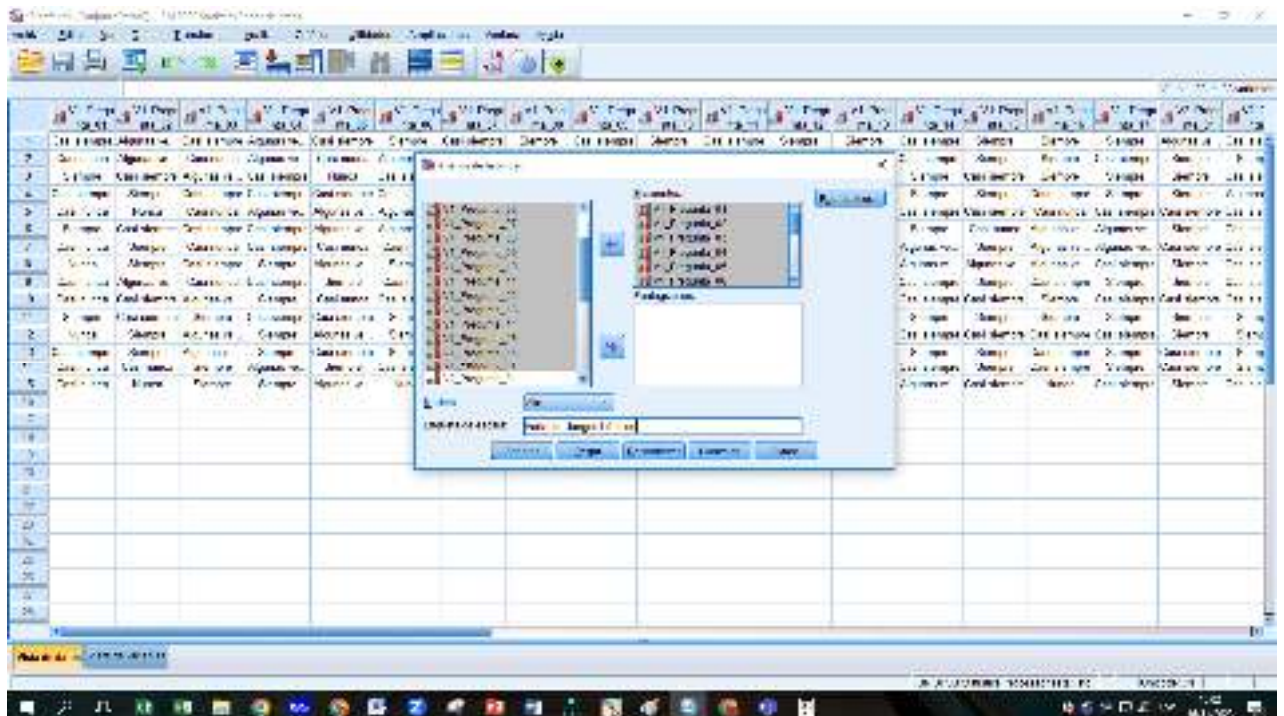
Anexo VIII. Base de Datos de Prueba Piloto (Alfa de Cronbach).

APLICACIÓN DE LA PRUEBA PILOTO PARA ESTABLICER LA CONFIABILIDAD DE LOS DOS INSTRUMENTOS																																
Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en la Institución Educativa N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, Año 2023																																
N°	VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS															VARIABLE 2: RENDIMIENTO ACADÉMICO																
	Dimensión 1: Juegos Recreativos					Dimensión 2: Juegos de Juego					Dimensión 3: Juegos Simbólicos					Dimensión 1: Habilidad de Representar				Dimensión 2: Habilidad para Planificar				Dimensión 3: Habilidad para Decidir								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
P1	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4
P2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	
P3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
P4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
P5	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P6	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
P7	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P8	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
P9	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P10	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P11	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P12	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P13	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P14	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4
P15	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4

Valoración en Escala Likert:

Nunca (1) Casi nunca (2) Algunas veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)





→ Fiabilidad

[ConjuntoDatos0]

Escala: Variable: Juegos Lúdicos

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,821	17

→ Fiabilidad

Escala: Variable: Rendimiento Académico

Resumen de procesamiento de casos

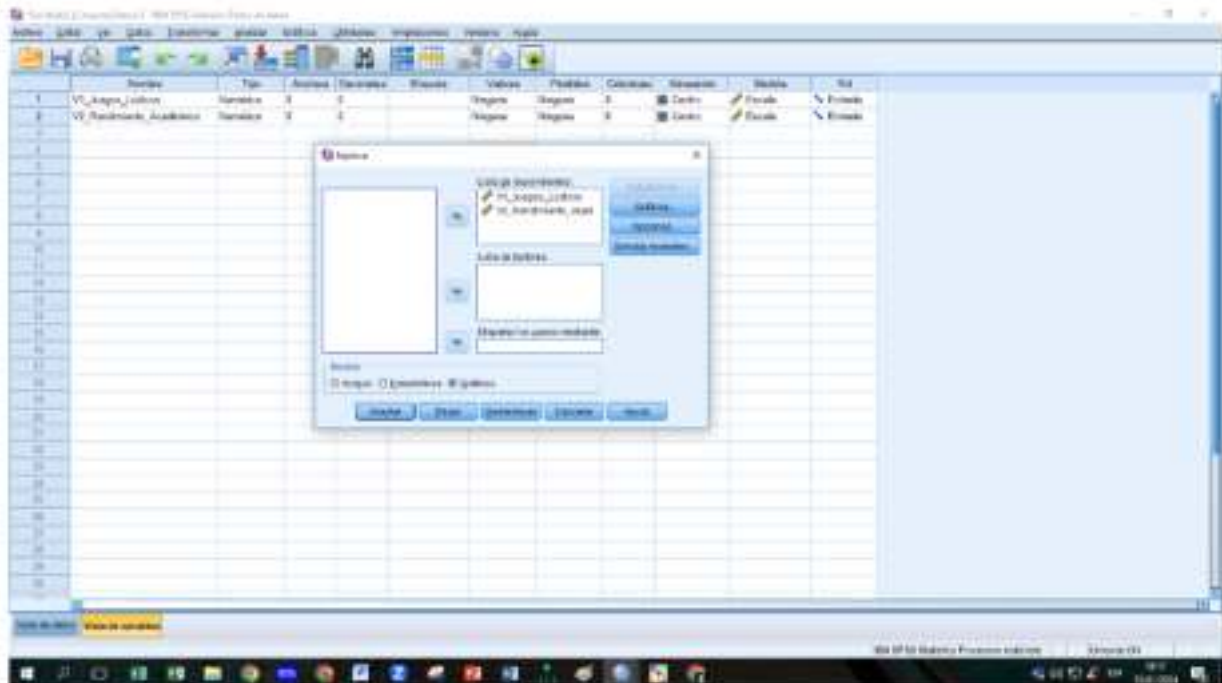
		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,753	16

Anexo IX. Evidencia de la aplicación de la Prueba de Normalidad



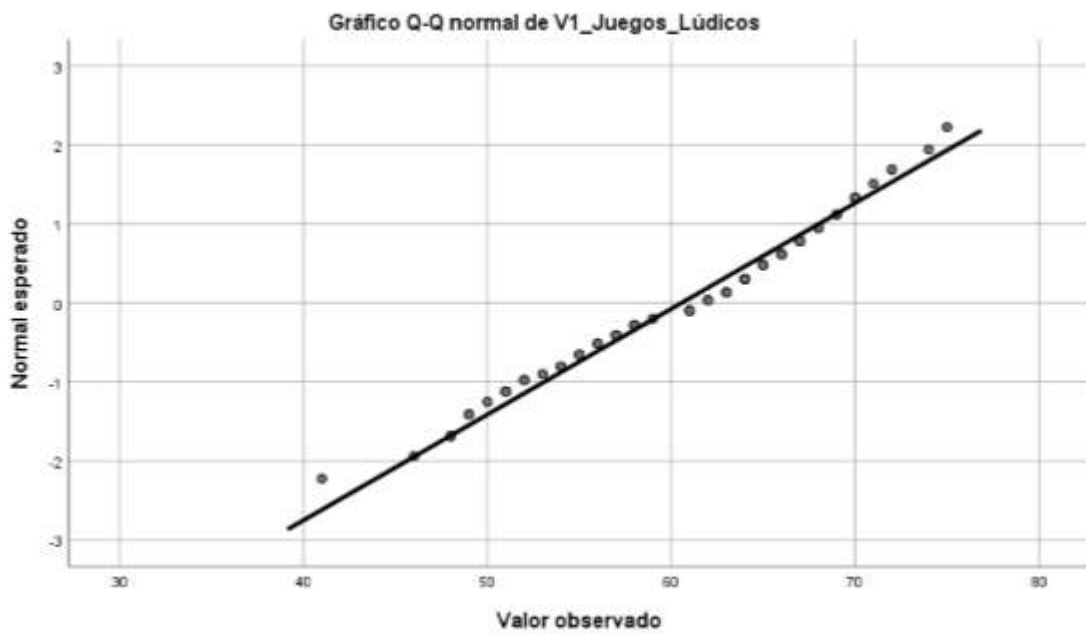
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1_Juegos_Lúdicos	,104	75	,044	,977	75	,196
V2_Rendimiento_Académico	,064	75	,200 [*]	,989	75	,753

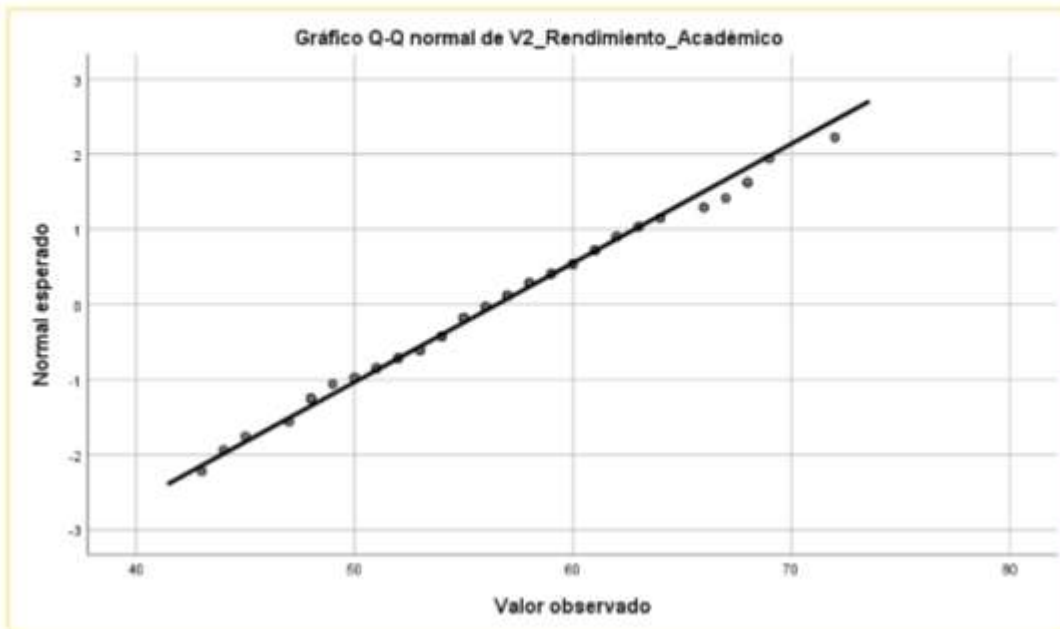
*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

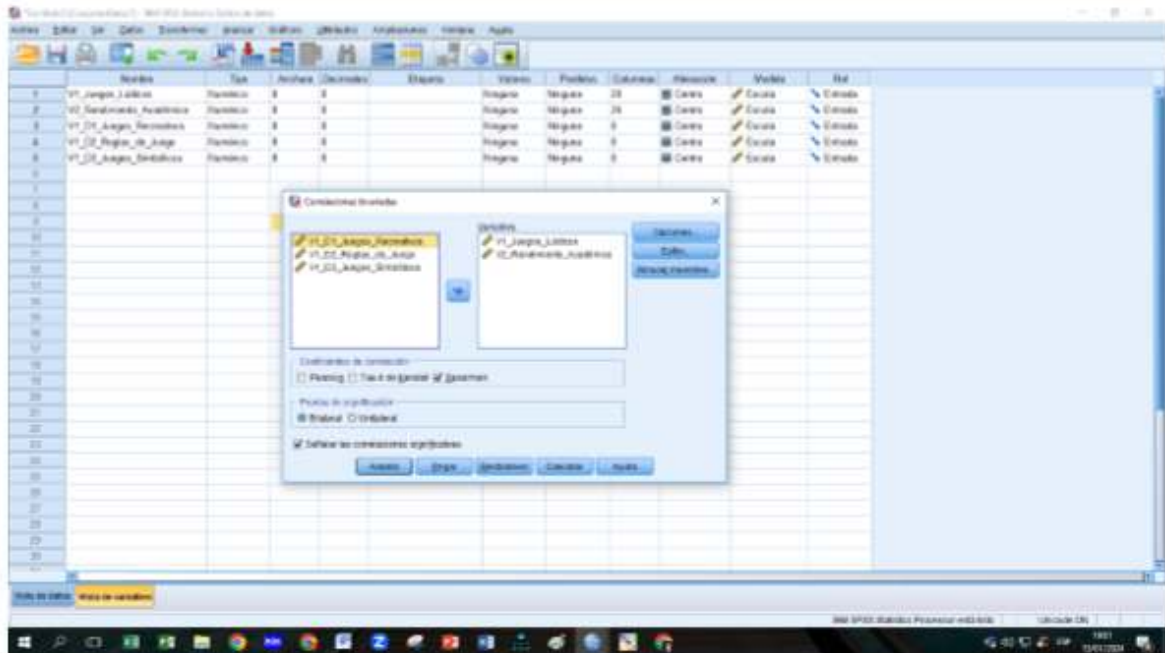
V1_Juegos_Lúdicos



V2_Rendimiento_Académico



Anexo X. Evidencia de la contrastación de la hipótesis general y específicas.

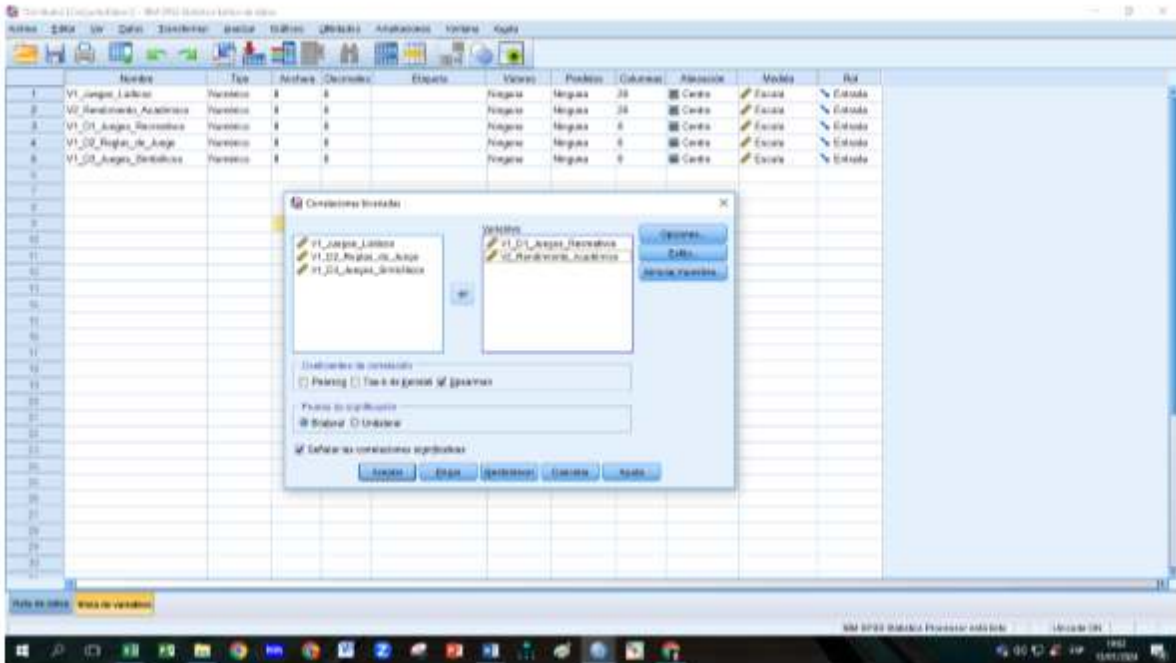


➔ Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			V1_Juegos_Lúdicos	V2_Rendimiento_Académico
Rho de Spearman	V1_Juegos_Lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	,265*
		Sig. (bilateral)	.	,021
		N	75	75
	V2_Rendimiento_Académico	Coefficiente de correlación	,265*	1,000
		Sig. (bilateral)	,021	.
		N	75	75

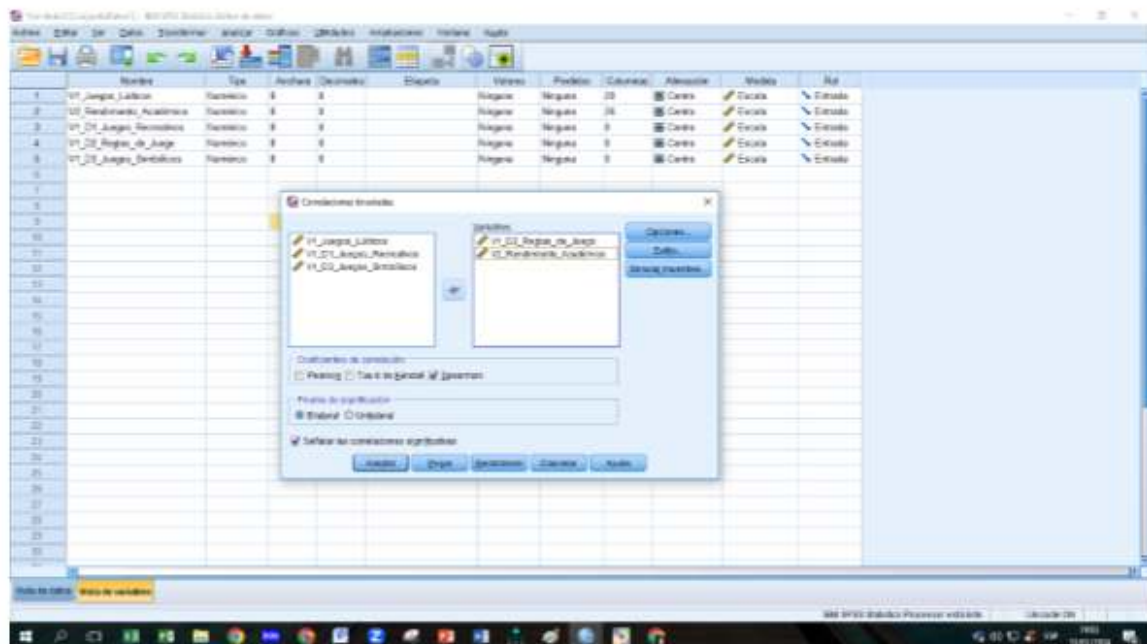
*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).



➔ **Correlaciones no paramétricas**

Correlaciones

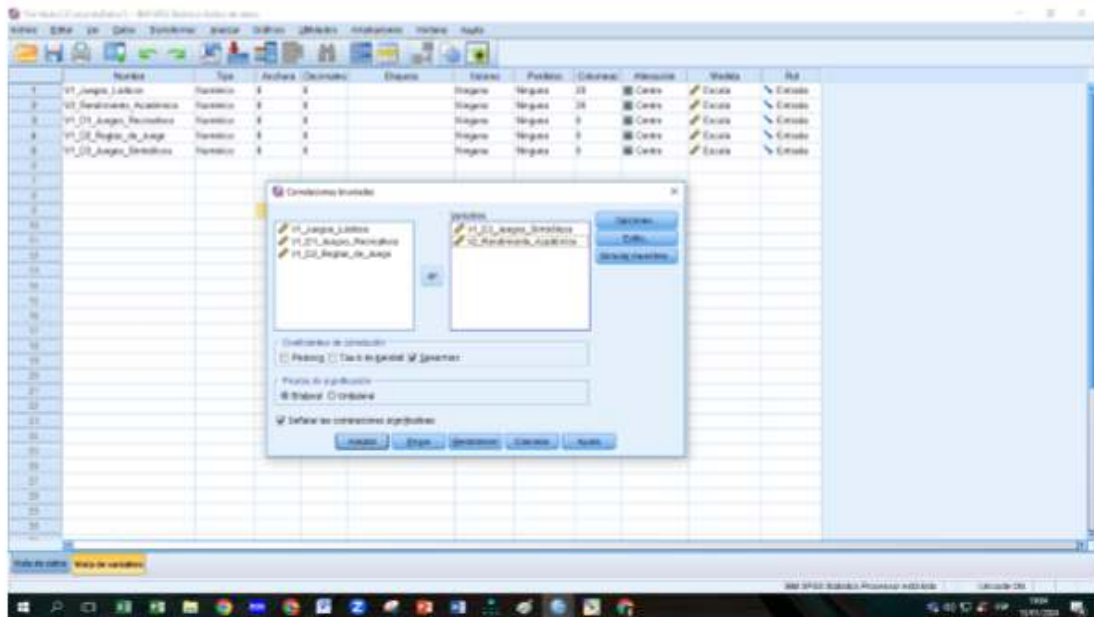
			V1_D1_Juegos_Recreativos	V2_Rendimiento_Academico
Rho de Spearman	V1_D1_Juegos_Recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	-,024
		Sig. (bilateral)	.	,841
		N	75	75
	V2_Rendimiento_Academico	Coefficiente de correlación	-,024	1,000
		Sig. (bilateral)	,841	.
		N	75	75



➔ Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

			V1_D2_Reglas_de_Juego	V2_Rendimiento_Academico
Rho de Spearman	V1_D2_Reglas_de_Juego	Coefficiente de correlación	1,000	,190
		Sig. (bilateral)	.	,102
		N	75	75
	V2_Rendimiento_Academico	Coefficiente de correlación	,190	1,000
		Sig. (bilateral)	,102	.
		N	75	75



➔ **Correlaciones no paramétricas**

Correlaciones			V1_D3_Juegos_Simbólicos	V2_Rendimiento_Académico
Rho de Spearman	V1_D3_Juegos_Simbólicos	Coefficiente de correlación	1,000	,362**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	75	75
	V2_Rendimiento_Académico	Coefficiente de correlación	,362**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	75	75

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Anexo XI. tablas de frecuencias

Tabla de frecuencia

¿Identifica las características del juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,3	1,3	1,3
	Casi nunca	15	20,0	20,0	21,3
	Algunas veces	17	22,7	22,7	44,0
	Casi siempre	20	26,7	26,7	70,7
	Siempre	22	29,3	29,3	100,0
	Total		75	100,0	100,0

¿Identifica diferentes juegos recreativos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	9	12,0	12,0	12,0
	Algunas veces	17	22,7	22,7	34,7
	Casi siempre	20	26,7	26,7	61,3
	Siempre	29	38,7	38,7	100,0
	Total		75	100,0	100,0

¿Elige con facilidad un juego recreativo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	10	13,3	13,3	13,3
	Algunas veces	17	22,7	22,7	36,0
	Casi siempre	27	36,0	36,0	72,0
	Siempre	21	28,0	28,0	100,0
	Total		75	100,0	100,0

¿Participa en la elaboración del juego recreativo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	10	13,3	13,3	13,3
	Algunas veces	15	20,0	20,0	33,3
	Casi siempre	26	34,7	34,7	68,0
	Siempre	24	32,0	32,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Propone un juego que le agrada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	2,7	2,7	2,7
	Casi nunca	8	10,7	10,7	13,3
	Algunas veces	21	28,0	28,0	41,3
	Casi siempre	23	30,7	30,7	72,0
	Siempre	21	28,0	28,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Se siente motivado para participar en los juegos recreativos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,3	1,3	1,3
	Casi nunca	9	12,0	12,0	13,3
	Algunas veces	16	21,3	21,3	34,7
	Casi siempre	24	32,0	32,0	66,7
	Siempre	25	33,3	33,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Motiva a sus compañeros a participar en el juego recreativo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	2,7	2,7	2,7
	Casi nunca	9	12,0	12,0	14,7
	Algunas veces	23	30,7	30,7	45,3
	Casi siempre	19	25,3	25,3	70,7
	Siempre	22	29,3	29,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Comparte las reglas de juego con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	4,0	4,0	4,0
	Casi nunca	16	21,3	21,3	25,3
	Algunas veces	20	26,7	26,7	52,0
	Casi siempre	19	25,3	25,3	77,3
	Siempre	17	22,7	22,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Respetas las reglas de juego con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	15	20,0	20,0	20,0
	Algunas veces	16	21,3	21,3	41,3
	Casi siempre	16	21,3	21,3	62,7
	Siempre	28	37,3	37,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿No intenta modificar las reglas de juego durante el juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	19	25,3	25,3	25,3
	Algunas veces	18	24,0	24,0	49,3
	Casi siempre	17	22,7	22,7	72,0
	Siempre	21	28,0	28,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Propone las reglas de juego antes del inicio?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	17	22,7	22,7	22,7
	Algunas veces	18	24,0	24,0	46,7
	Casi siempre	19	25,3	25,3	72,0
	Siempre	21	28,0	28,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Representa en dibujos el juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	17,3	17,3	17,3
	Casi nunca	14	18,7	18,7	36,0
	Algunas veces	21	28,0	28,0	64,0
	Casi siempre	12	16,0	16,0	80,0
	Siempre	15	20,0	20,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Escenifica o lo cuenta el juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	18,7	18,7	18,7
	Casi nunca	10	13,3	13,3	32,0
	Algunas veces	11	14,7	14,7	46,7
	Casi siempre	14	18,7	18,7	65,3
	Siempre	26	34,7	34,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Participa en la planificación con la profesora y sus compañeros del juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	20,0	20,0	20,0
	Casi nunca	8	10,7	10,7	30,7
	Algunas veces	11	14,7	14,7	45,3
	Casi siempre	14	18,7	18,7	64,0
	Siempre	27	36,0	36,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Propone la forma cómo debe desarrollarse el juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	17	22,7	22,7	22,7
	Casi nunca	8	10,7	10,7	33,3
	Algunas veces	12	16,0	16,0	49,3
	Casi siempre	7	9,3	9,3	58,7
	Siempre	31	41,3	41,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Aplica con entusiasmo el juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	16	21,3	21,3	21,3
	Casi nunca	7	9,3	9,3	30,7
	Algunas veces	10	13,3	13,3	44,0
	Casi siempre	19	25,3	25,3	69,3
	Siempre	23	30,7	30,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿No abandona el juego lúdico durante su aplicación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	14,7	14,7	14,7
	Casi nunca	10	13,3	13,3	28,0
	Algunas veces	15	20,0	20,0	48,0
	Casi siempre	19	25,3	25,3	73,3
	Siempre	20	26,7	26,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Genera representaciones originales en un dibujo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	16,0	16,0	16,0
	Casi nunca	14	18,7	18,7	34,7
	Algunas veces	17	22,7	22,7	57,3
	Casi siempre	18	24,0	24,0	81,3
	Siempre	14	18,7	18,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Representa a personas, objetos y formas en un dibujo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	6,7	6,7	6,7
	Casi nunca	12	16,0	16,0	22,7
	Algunas veces	13	17,3	17,3	40,0
	Casi siempre	21	28,0	28,0	68,0
	Siempre	24	32,0	32,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Relaciona en un dibujo un juego lúdico a las personas, objetos y formas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	16,0	16,0	16,0
	Casi nunca	6	8,0	8,0	24,0
	Algunas veces	13	17,3	17,3	41,3
	Casi siempre	16	21,3	21,3	62,7
	Siempre	28	37,3	37,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Los dibujos que representa son fácilmente reconocibles?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	10,7	10,7	10,7
	Casi nunca	10	13,3	13,3	24,0
	Algunas veces	12	16,0	16,0	40,0
	Casi siempre	17	22,7	22,7	62,7
	Siempre	28	37,3	37,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Decide qué actividad realizar con facilidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	17	22,7	22,7	22,7
	Algunas veces	16	21,3	21,3	44,0
	Casi siempre	20	26,7	26,7	70,7
	Siempre	22	29,3	29,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Opta por una actividad de acuerdo al objetivo señalado para la clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	12	16,0	16,0	16,0
	Algunas veces	23	30,7	30,7	46,7
	Casi siempre	23	30,7	30,7	77,3
	Siempre	17	22,7	22,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Respetar la secuencia del juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	14	18,7	18,7	18,7
	Algunas veces	24	32,0	32,0	50,7
	Casi siempre	20	26,7	26,7	77,3
	Siempre	17	22,7	22,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Participa con ideas para la organización de las actividades del desarrollo del juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	11	14,7	14,7	14,7
	Algunas veces	18	24,0	24,0	38,7
	Casi siempre	17	22,7	22,7	61,3
	Siempre	29	38,7	38,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Toma decisiones sobre el lugar donde se va desarrollar el juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	9	12,0	12,0	12,0
	Algunas veces	20	26,7	26,7	38,7
	Casi siempre	29	38,7	38,7	77,3
	Siempre	17	22,7	22,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Toma decisiones sobre la conformación de grupos para el desarrollo del juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	10	13,3	13,3	13,3
	Algunas veces	23	30,7	30,7	44,0
	Casi siempre	23	30,7	30,7	74,7
	Siempre	19	25,3	25,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Demuestra capacidad para correr, saltar y desplazarse con facilidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	9,3	9,3	9,3
	Casi nunca	11	14,7	14,7	24,0
	Algunas veces	17	22,7	22,7	46,7
	Casi siempre	13	17,3	17,3	64,0
	Siempre	27	36,0	36,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Demuestra control al jugar con objetos y sus compañeros con sus manos ay dedos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	20,0	20,0	20,0
	Casi nunca	8	10,7	10,7	30,7
	Algunas veces	14	18,7	18,7	49,3
	Casi siempre	12	16,0	16,0	65,3
	Siempre	26	34,7	34,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Sostiene con facilidad los objetos que se van a utilizar en el juego lúdico?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	6	8,0	8,0	8,0
	Casi nunca	7	9,3	9,3	17,3
	Algunas veces	21	28,0	28,0	45,3
	Casi siempre	23	30,7	30,7	76,0
	Siempre	18	24,0	24,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Manipula lápices, pinceles para la representación de los juegos lúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	13,3	13,3	13,3
	Casi nunca	8	10,7	10,7	24,0
	Algunas veces	16	21,3	21,3	45,3
	Casi siempre	14	18,7	18,7	64,0
	Siempre	27	36,0	36,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Comprende las instrucciones dadas por la profesor(a)?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	13,3	13,3	13,3
	Casi nunca	10	13,3	13,3	26,7
	Algunas veces	18	24,0	24,0	50,7
	Casi siempre	18	24,0	24,0	74,7
	Siempre	19	25,3	25,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

¿Cumple con claridad las instrucciones dadas por la profesora en el momento de la ejecución de los juegos lúdicos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	13,3	13,3	13,3
	Casi nunca	16	21,3	21,3	34,7
	Algunas veces	12	16,0	16,0	50,7
	Casi siempre	17	22,7	22,7	73,3
	Siempre	20	26,7	26,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

Anexo XIV. Capturas de pantalla del trabajo de investigación aplicado.



Anexo
Instrumento de recolección de datos
Encuesta de Juegos lúdicos y rendimiento académico

Estimado Docente, el presente es para ser aplicado a los estudiantes de educación inicial, el título del proyecto es: **Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, AÑO 2023.** Agradeceré contestar todas las preguntas, marcando con x la opción que crea necesario de acuerdo a las siguientes valores.
Valoración: escala Likert.
1) Nunca 2) Casi nunca 3) Algunas veces 4) Casi siempre 5) Siempre

ITEM	Valoración				
	N	CN	AV	CS	S
Juegos Lúdicos					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

Anexo
Instrumento de recolección de datos
Encuesta de Juegos lúdicos y rendimiento académico

Estimado Docente, el presente es para ser aplicado a los estudiantes de educación inicial, el título del proyecto es: **Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, AÑO 2023.** Agradeceré contestar todas las preguntas, marcando con x la opción que crea necesario de acuerdo a las siguientes valores.
Valoración: escala Likert.
1) Nunca 2) Casi nunca 3) Algunas veces 4) Casi siempre 5) Siempre

ITEM	Valoración				
	N	CN	AV	CS	S
Juegos Lúdicos					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

sección: Conejitos. 4 AÑOS

Anexo
Instrumento de recolección de datos
Encuesta de Juegos lúdicos y rendimiento académico

Estimado Docente, el presente es para ser aplicado a los estudiantes de educación inicial, el título del proyecto es: **Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes I.E.I N° 00912, Provincia de Rioja, Región San Martín, AÑO 2023.** Agradeceré contestar todas las preguntas, marcando con x la opción que crea necesario de acuerdo a los siguientes valores.
Valoración: escala Likert.
1) Nunca 2) Casi nunca 3) Algunas veces 4) Casi siempre 5) Siempre

ITEM	Valoración				
	N	CN	AV	CS	S
Juegos Lúdicos					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					

