



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial
en una institución educativa Lima, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación

AUTORA:

Cruzado Huaman, Giovanna Mussy (orcid.org/0000-0001-9564-0294)

ASESOR:

Mg. Lopez Kitano, Aldo Alfonso (orcid.org/0000-0002-2064-3201)

CO-ASESOR:

Dr. Aguilar Padilla, Fernando Ysaías (orcid.org/0000-0002-0634-0028)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A mi amado esposo Ronal Fausto Jorge Hinostroza. Agradezco su amor incondicional, apoyo y paciencia durante mi trayectoria académica. Dedico este informe de tesis como muestra de mi compromiso y agradecimiento. Me siento enormemente bendecida por tenerlo a mi lado.

Agradecimiento

A Dios, Universidad César Vallejo, Mag. Alfonso López Kitano y Dr. Francisco Vásquez Carrillo, les agradezco desde el fondo de mi corazón por su invaluable apoyo y guía a lo largo de mi tesis. Este logro no habría sido posible sin ustedes. Les estaré eternamente agradecida.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023", cuyo autor es CRUZADO HUAMAN GIOVANNA MUSSY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, 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 César Vallejo.

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 César Vallejo.

LIMA, 28 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO DNI: 09754852 ORCID: 0000-0002-2064-3201	Firmado electrónicamente por: ALOPEZKI el 31-07- 2023 12:11:03

Código documento Trilce: TRI - 0625849



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CRUZADO HUAMAN GIOVANNA MUSSY estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
CRUZADO HUAMAN GIOVANNA MUSSY DNI: 47419173 ORCID: 0000-0001-9564-0294	Firmado electrónicamente por: GCRUZADO CR1 el 27- 08-2023 21:58:11

Código documento Trilce: INV - 1264457

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de la investigación	17
3.2 Variables y operacionalización	18
3.3 Población	18
3.3.2 Muestra	19
3.3.3 muestreo	19
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	19
3.5 Procedimientos	20
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	35
VII. RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	46

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Cuadro de población y muestra	19
Tabla 2. Cuadro de juicio de expertos	20
Tabla 3. Cuadro de confiabilidad de las variables	31
Tabla 4. Prueba de hipótesis general	23
Tabla 5. Prueba de hipótesis 1	24
Tabla 6. Prueba de hipótesis 2	25
Tabla 7. Prueba de hipótesis 3	27

Resumen

El propósito del presente estudio es determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico de estudiantes en la institución educativa Lima, durante 2023. El enfoque de investigación es de tipo correlacional elemental a nivel básico y utiliza un diseño no experimental basado en la observación. Para recopilar y analizar datos, se sigue un enfoque cuantitativo siguiendo las pautas establecidas por las normas APA en su séptima edición y se utilizan dos variables: juegos lúdicos y rendimiento académico. En la muestra de 70 estudiantes de nivel inicial, se observó una correlación positiva moderada de 0,599 entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico, y correlaciones positivas moderadas con las dimensiones de juegos recreativos y juego simbólico, lo que sugiere que la implementación de estrategias didácticas, juegos lúdicos puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico y habilidades para representar, planificar, ejecutar, manipulación de objetos y el seguimiento de instrucciones. En conclusión, este estudio destaca la importancia de incorporar estrategias lúdicas en la educación para mejorar significativamente el aprendizaje de los estudiantes. Además, los resultados obtenidos podrían ser utilizados para fomentar la implementación de estrategias lúdicas en el entorno educativo en otras instituciones.

Palabras clave: Juegos lúdicos, rendimiento académico, estrategias didácticas, habilidades.

Abstract

The purpose of this study is to determine the relationship between recreational games and the academic performance of students at the Educational Institution Lima, during 2023. The research approach is of an elementary correlational type at the basic and uses a non-experimental design based on observation. To collect and analyze data, a quantitative approach is followed following the guidelines established by the APA standards in its seventh edition and two variables are used: playful games and academic performance. In the sample of 70 initial level students, a moderate positive correlation of 0.599 was observed between recreational games and academic performance, and moderate positive correlations with the dimensions of recreational games and symbolic games, which suggests that the implementation of didactic strategies Playful, playful games can have a positive impact on academic performance and abilities to represent, plan, execute, manipulate objects, and follow instructions. In conclusion, this study highlights the importance of incorporating playful strategies in education to significantly improve student learning. In addition, the results obtained could be used to promote the implementation of playful strategies in the educational environment in other institutions.

Keywords: Playful games, academic performance, teaching strategies, skills.

I. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, se manifestó un aumento de interés en comprender el vínculo entre las actividades divertidas y el éxito académico de los dicentes. Diversas teorías y estudios recientes han explorado cómo la incorporación de estrategias lúdicas en el entorno educativo puede influir en la motivación académico de los dicentes. Indica la teoría del juego, el juego es una acción intrínsecamente estimulante que involucra la participación activa, el enfoque de aprendizaje centrado en la experiencia y el crecimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales. Desde esta perspectiva, se argumenta que la introducción de juegos lúdicos en el contexto educativo puede generar un mayor compromiso, interés y motivación por parte de los estudiantes, lo que a su vez puede impactar positivamente en su rendimiento académico. Además, la teoría del aprendizaje socioconstructivista sugiere que el juego proporciona un entorno propicio para la construcción activa de conocimiento, promoviendo la interacción social, la capacidad para solucionar problemas y la habilidad creativa están estrechamente relacionadas.

La problemática educativa en una institución educativa, concretamente en el nivel inicial, la muestra estará compuesta por 70 estudiantes, y se emplearán diversos métodos para garantizar una enseñanza eficiente en los estudiantes. Es crucial fundamentar académicamente la elección del enfoque metodológico para garantizar resultados significativos en la investigación y optimizar el proceso educativo.

Este trabajo sobre sobre el plan de las estrategias didácticas de juegos en el desempeño de los dicentes es importante para reflexionar sobre su aplicación y ayudar a los docentes a proponer esta metodología en beneficio de sus estudiantes. Esto reducirá el desinterés de los estudiantes por los estudios y promoverá su desarrollo de aprendizaje. Es necesario realizar este trabajo de investigación para fomentar la educación y lograr mejores resultados académicos.

Respecto al Problema general, se planteó las siguientes interrogantes: ¿Qué relación existe entre Juegos lúdicos y Rendimiento en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima 2023? Los problemas específicos son P.E.1 ¿Qué relación existe entre Juegos recreativos y la habilidad de representar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023? E.2 ¿Qué relación existe entre reglas de juego y la habilidad de planificar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023? E.P.3 ¿Qué relación existe entre juego simbólico y la habilidad de ejecutar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023?

Objetivo general, determinar la relación existe entre Juegos lúdicos y Rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023. Los Objetivo específico son los siguientes O.E.1 Determinar la relación existe entre Juegos recreativos y la habilidad de representar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023. O.E.2. Determinar la relación existe entre reglas de juego y la habilidad de planificar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023. O.E.3 Determinar la relación existe entre juego simbólico y la habilidad de ejecutar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023.

Hipótesis general, la relación es significativa entre Juegos lúdicos y Rendimiento en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023. H.E.1 La relación es significativa entre Juegos recreativos y la habilidad de representar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023. H.E.2 La relación es significativa entre reglas de juego y la habilidad de planificar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023. H.E.3 La relación es significativa entre juego simbólico y la habilidad de ejecutar en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Duran (2023) se propuso en su investigación el objetivo de la acción investigativa determinaron examinar el impacto de estrategias lúdico-didácticas en la solución de acciones problemáticas en matemática en estudiantes del nivel de educación media. Se empleó un diseño cuasiexperimental con equipos de control y experimental, y la muestra consistió en 30 estudiantes. Los resultados demostraron que las estrategias mencionadas mejoraron significativamente la solución de las situaciones problemáticas en matemáticas, con una diferencia promedio de 8 puntos entre los grupos, con un nivel de significancia del 95% y valor de p igual a 0,000.

Orellana y Valenzuela (2019) buscaron que los niños desarrollen conciencia corporal, exploren el mundo con sus sentidos y movimiento, y aprendan a controlar, coordinar y distinguir las partes del cuerpo en relación al tiempo y espacio. Concluyen que, la mayor cantidad de los docentes no alcanzan el proceso de integración de los juegos en las distintas áreas de aprendizaje, lo que limita los Términos verbal, creatividad y física de los niños.

Lastre et al. (2017) investigaron la conexión, el respaldo familiar y el desempeño escolar de 98 estudiantes de tercer grado de educación primaria, obtenida a través del uso de estadística descriptiva y análisis de correspondencia múltiple. Se refiere al rol de la familia en el éxito académico, este trabajo es correlacional y se realizó un estudio a docentes y padres de familia y los resultados fueron no tan favorables ya que la mayoría son de recursos escasos, sus trabajos son informales y no dedican mucho tiempo a sus hijos, de tal forma de detecto un escaso rendimiento académico pero aquellas familias que retroalimenta a sus niños en casa la situación cambian para el beneficio de sus hijos.

Merino y Briceño (2018) en este trabajo de investigación se aplicó varios métodos para poder encontrar una respuesta a esta problemática de dicho trabajo. El método deductivo, analítico y se llegó a una conclusión y es que para

que los dicentes lleguen a obtener u buen rendimiento académico tienen que tener una buena base familiar, guiándoles y reforzadas sus conocimientos. El conflicto a falta de saber comunicarse con pertinencia produce niveles bajos de en el rendimiento escolar académico.

Chimba (2019) el trabajo fue descriptivo, exploratorio y nos explica el poder que tienen los juegos para un buen rendimiento académico en los dicentes, por la cual se realizó entrevistas a los familiares, profesores de los dicentes y encuestas, se presentó un programa de los juegos lúdicos para reforzar y motivar a los dicentes en horas de clases. En los resultados parece un 47% de docentes que manifiestan el uso significativo de las actividades lúdicas en sus clases.

Martínez y Salinas (2020) se propusieron en su investigación centrarse en demostrar la efectividad, se investigaron distintas formas de mejorar el ambiente educativo a través de actividades divertidas con el fin de formar las habilidades y competencias de los alumnos. Para ello, se utilizó la teoría de Gardner como base para desarrollar una propuesta educativa que promueve la participación estudiantil mediante el juego. Se realizó una investigación para describir, comparar y a largo plazo que empleó técnicas de evaluación psicométrica y encuestas. Antes y después de una experiencia educativa que incorporaba elementos lúdicos, se administró el Cuestionario de Identificación de Inteligencias Múltiples para evaluar los resultados obtenidos. El experimento se implementó con 36 adolescentes, con una edad promedio de 13 años y una distribución de género de 56% hombres y 44% mujeres. Los resultados mostraron una mejora en la intervención desencadenó cambios notables en el desempeño de los estudiantes. Se observaron mejoras significativas en habilidades como la inteligencia verbal, matemática, espacial, interpersonal e intrapersonal, lo que tuvo un impacto directo en su rendimiento, lo que sugiere que la inclusión de herramientas lúdicas en el proceso educativo aumenta el desempeño académico y potencia la destreza cognitiva de los alumnos.

Zabala-Vargas, et al. (2020) se propusieron dar cumplimiento el objetivo de esta investigación especializada reside en presentar una revisión sistemática acerca del uso del aprendizaje apoyado en juegos en la educación matemática, durante la enseñanza del área de matemáticas del nivel superior ha cambiado sustancialmente gracias al uso de la tecnología en las clases. Esto ha generado nuevos escenarios de aprendizaje y ha permitido la creación de juegos educativos que pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje. Así mismo se han mostrado efectivos para llamar la atención de los estudiantes, fomentar su involucramiento, y mejorar los resultados de aprendizaje. Con el fin de llevar a cabo esta investigación, se propuso, se implementó una metodología que incluyó una revisión exhaustiva de registros en cinco índices bibliográficos y bases de datos relevantes en el campo educativo. Se realizó un análisis bibliométrico y se examinó la calidad de los estudios elegidos, se produjeron conclusiones basadas en los hallazgos. A través de este proceso, se identificaron 19 registros que tratan diferentes formas de mediación en el aprendizaje apoyado en juegos. Estas mediaciones se enfocan en el desarrollo cognitivo, emocional, afectivo, así como en el fomento de habilidades interpersonales y conductuales. Los hallazgos ofrecen una base a los expertos involucrados en la investigación de este tema, así como también a las entidades educativas, y con el fin de analizar la relevancia y los beneficios positivos de incorporar actividades lúdicas en los procesos educativos, tanto en su formato digital como en otros, se llevará a cabo un estudio que permita evaluar el impacto de estas actividades en el aprendizaje de los docentes.

Huaranga (2021) nos dice: El uso de los juegos como instrumento metódico en las tareas educativas hace que el currículo sea atractivo hacia los niños de 2do grado de las I.E. que promueve su vitalidad y hace del juego sea un apoyo importante para la cristiandad y los profesores como para las innovaciones en la elaboración del currículo, además prepara a los estudiantes, logra importantes aprendizajes en ellos, lo que permite aumentar el transcurso de los aprendizajes y las enseñanzas. Durante la prueba inicial del grupo experimental, se encontró que la mayoría de las 27 unidades (59.26%) obtuvieron calificaciones bajas entre 0 y 10 puntos. Sólo el 40.74% de los

estudiantes recibieron calificaciones entre 11 y 13 puntos, y ninguno de ellos obtuvo calificaciones altas entre 14 y 20 puntos. Como resultado, podemos inferir que la amplia mayoría de los estudiantes obtuvieron calificaciones que no aprobaban la prueba, posteriormente, se observó una leve asimetría negativa.

Eulogio y Lopez (2011) concluye que: Los juegos lúdicos impacta de una gran manera en los estudiantes en el área de números de dicha I.E. teniendo en cuenta la zona, la economía y familiar por la cual este trabajo llego a la conclusión, la validez de los juegos lúdicos para que la formación de los docentes sea todo un éxito.

Salasar et al. (2018) su objetivo es: La conexión que hay en los juegos Lúdicos y la evaluación académica en matemáticas. Se utilizan autores a modo de tipos de descripción, métodos de descripción y sus diseños son descriptivos. El creador de este trabajo de investigación nos informa que los infantes son eficaces porque tienen la aptitud de jugar, porque ellos son los protagonistas en el juego, que es el primero en su desarrollo, lo que les dará superior para comprender y un alto valor por las matemáticas. Finalizando su investigación, apunta que los juegos es un medio con alta importancia para el aprendizaje para la resta y la suma, sino también de diferentes razonamientos, ya que accede a los estudiantes mejorar inicialmente su forma de pensar a partir de sus conocimientos previos, aprender nuevos conocimientos del profesor y aumentar lo ya aprendido.

Santaria (2018) d en este estudio de investigación se aplico un evaluación de las técnicas de aprendizaje y se llegó a una conclusión donde los docentes para que puedan tener un mejor rendimiento académico se tiene que aplicar diferentes estrategias lúdicas y utilizando distintas herramientas por parte de los docentes para que obtenga mejores resultados.

Ibañez y Medina (2019) este trabajo de investigación concluye que: Hay una conexión significativamente entre ambas variables y los docentes, paga

llegar a esa conclusión se tomó el diseño no experimental y un cuestionario se les realizó a los docentes de dicha I.E.

Tarazona (2022) considera en el año 2020, ejecuto un estudio con el fin de determinar cómo los juegos lúdicos pueden ser utilizados como estrategia para desarrollar las nociones de tipo espaciales en pequeños de 5 años de edad. La metodología cuantitativa, el tipo experimental y el diseño pre-experimental fueron utilizados en el estudio. Se evaluó a 21 estudiantes utilizando técnicas de observación y una escala de estimación. Los resultados indicaron que los niños mejoraron significativamente, evidenciando una mejora en su avance en su examen final, comparando con la evaluación inicial, en términos de su habilidad para identificar posiciones, crear secuencias ordenadas, reconocer diferentes direcciones y establecer relaciones espaciales. Con un sustento en los análisis realizados, se concluyó que los juegos lúdicos son efectivos, por lo cual se recomienda promover el fomento de las capacidades espaciales en pequeños de 5 años de edad. Para lograr esto, se aconseja emplear situaciones auténticas y recursos palpables que fomenten la interacción y así lograr un aprendizaje más valioso.

Tufinio (2020) propuso como objetivo de su trabajo de tesis, examinar el impacto de las actividades relacionadas con los juegos en el campo educativo y su contribución para el desarrollo de formación de los estudiantes. Se concluye que, en los últimos años, el juego ha adquirido un rol transformador en la educación y ha evolucionado en diversas formas y entornos. Además, se destaca la amplia variedad de juegos virtuales, incluyendo los juegos serios y videojuegos, que son practicados por los niños en diferentes modalidades. Por lo tanto, es importante que el sistema educativo les brinde una instrucción adecuada para que puedan ser aprovechados al máximo.

De La Cruz y Ccasani (2022) se plantearon el propósito evaluar los efectos específicos de los juegos didácticos pueden desempeñar un papel muy importante en el fomento y mejora de las habilidades comunicativas de un grupo de estudiantes. Como intervención, se implementaron juegos lúdicos en

esta institución educativa y, previo a su aplicación, se evidenció que más del 50% de los niños no desarrollaban habilidades comunicativas orales. No obstante, luego de la implementación de actividades recreativas, se observó que un 75% de los alumnos alcanzó niveles óptimos de habilidades comunicativas orales, logrando el nivel deseado. Entre las conclusiones obtenidas a partir de la investigación, se determina que los juegos lúdicos tienen una autoridad positiva en el fomento de destrezas comunicativas habladas en alumnos de cinco años.

A nivel internacional se tienen en cuenta los siguientes autores, Cuasapu y Maiguashca (2023) dicen que la realización física, mental o espiritual. Las 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. A partir de las definiciones de juegos lúdicos, se concluye que se refieren a actividades divertidas y entretenidas creadas específicamente para estimular el procedimiento del aprendizaje y el avance de los alumnos. Estos juegos incluyen diferentes elementos como desafíos, recompensas y reglas para motivar y comprometer a los estudiantes en el momento de la aplicación del acto didáctico de una clase.

Existen varios tipos sobre juegos lúdicos que pueden ser utilizados en la pedagogía, como entretenimiento de tablero, entretenimiento de simulación, entretenimiento de interpretación y entretenimiento electrónicos, que se adaptan a los objetivos educativos específicos. Estos juegos permiten a los estudiantes adquirir habilidades y conocimientos de manera amena y divertida.

La inclusión de juegos lúdicos en la pedagogía tiene múltiples beneficios. Por un lado, aumenta la motivación de los estudiantes al crear un ambiente atractivo y emocionante. Además, los juegos fomentan habilidades como el razonamiento lógico y criticidad, la solución de conflictos, las actividades en el trabajo en equipo y la inventiva, que son fundamentales para el desarrollo de los estudiantes.

Los juegos lúdicos son una herramienta educativa que propicia experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas, lo que se traduce en un mayor nivel participativo y de comprender a partir de los alumnos. La interrelación con otros individuos es una forma efectiva de fomentar la empatía y derribar el egocentrismo. Es crucial respetar la diversidad en términos de género y aspectos físicos, y los adultos, en particular los educadores, tienen un papel fundamental en la formación de ciudadanos respetuosos y tolerantes.

Características de los juegos: La relevancia del juego en los procesos de desarrollo está vinculada con la evolución de las actividades recreativas en las diferentes formas de juego que surgen durante la infancia. Estas formas de juego son el resultado de los cambios que experimenta el niño en relación a sus estructuras cognitivas. En este sentido, el juego se convierte en un modelo ejemplar de aprendizaje, en el que la participación activa del niño es fundamental, ya que interactúa con una realidad más allá de sí mismo. A través del juego, el niño se adapta inteligentemente a la realidad y experimenta la transición de una organización mental a otra.

Juegos recreativos: Lo lúdico es una actividad que principalmente se realiza para recreación y entretenimiento. Puede comunicar sentimientos, felicidad, bienestar, estímulos y motivación por ganar, lo que facilita la interacción con otras personas. Por esta razón, se convierte en una actividad esencial e imprescindible para el crecimiento de cualquier individuo.

Clasificación de juegos recreativos: Al referir sobre los juegos recreativos Dávila (2022) dice que son aquellos que se enfocan en la parte recreativa de la actividad en lugar de la competencia, y la satisfacción es su objetivo principal. Nunca deben ser obligatorios para los participantes y los juegos pueden desarrollarse tanto en ambientes abiertos como en recintos cerrados. Estas actividades pueden ser divididas en cuatro grupos: juegos sensoriales, juegos físicos, juegos mentales y juegos sociales. Cada juego se puede definir tanto por los objetivos de los participantes como por sus reglas.

Mientras que Bautista et al. (2020) consideran que los juegos sensoriales están relacionados con la sensibilidad y las sensaciones, mientras que los juegos motores están diseñados para el desarrollo de la coordinación de movimientos. Los juegos intelectuales fomentan el razonamiento, la reflexión, la innovación creativa. Los juegos sociales se centran en reunir a las personas y fomentar la cooperación con un sentido de responsabilidad grupal.

Además, Cabrera (2019) asevera que los juegos recreativos se pueden dividir en dos grupos: juegos corporales y juegos mentales. Se les llama también juegos de salón ya que además de brindar placer, requieren esfuerzo físico para dominarlos. Además de promover la diversión y el placer de la actividad física, los juegos recreativos también son un medio metodológico para enseñar y desarrollar habilidades motoras básicas.

Reglas de juego: Los juegos que implican reglas requieren del consenso y/o la aceptación de todas las personas participantes. Inicialmente, las reglas se ven como algo inevitable, incuestionable e inmutable, estando relacionadas de manera estrecha con la autoridad de los adultos. Con el transcurso del tiempo, los pequeños adquieren conocimientos, que las reglas pueden cambiar si la mayoría de los jugadores lo cree necesario. (Zacañino y García, 2008).

Se entiende, entonces por normas o reglas de juego a los acuerdos antes de jugar y en el desarrollo de la aplicación misma. El estudiante inicia propiciando en los juegos reglas de carácter moral, intelectual y el desarrollo de la sicomotricidad. El juego es pues, uno de los métodos de enseñanza empleados por el profesor más amplios. Vereá (2018) afirma que la habilidad para cantar fluidamente y moverse con facilidad revela la comprensión de los aspectos cambiantes del juego, permitiendo así el avance hacia la siguiente etapa. La señal de "luz verde de forma" indica que la fase actual está plenamente activa y en curso. Las reglas de juego previenen conflictos y posibles tensiones durante el juego.

Juego simbólico: Según Delgado y Díaz (2019) consideran que el juego representacional o sociodramático es un método mediante el cual los infantes adquieren conocimientos, acerca de su cultura y las prácticas de la vida diaria. Durante esta actividad, los niños simulan situaciones y comportamientos que han observado en su entorno, pero fuera del contexto original. Por medio de

ello, utilizan una variedad de objetos y su propio cuerpo para recrear y representar lo que han presenciado.

En este tipo de juego, los niños asumen roles y escenarios que les permiten conocer y explorar los aspectos de su cultura, como actividades domésticas, interacciones sociales, profesiones o situaciones cotidianas. Pueden, por ejemplo, interpretar el rol de un doctor atendiendo a un paciente, una madre cuidando a su bebé o un superhéroe luchando contra un villano. Durante la actividad, utilizan objetos como juguetes, disfraces o utensilios domésticos para crear un entorno simulado y así, comprender de una mejor forma el mundo que les rodea.

Esta actividad posibilita, al decir de Cubas (2022) fomentar el progreso de capacidades mentales, afectivas e interpersonales en los infantes. Al jugar, aprenden a utilizar su imaginación y creatividad, a cooperar y comunicarse con otros niños, a resolver problemas y a comprender distintas perspectivas. Además, el juego representacional les da la oportunidad de experimentar roles y situaciones de una forma segura y controlada, lo que les permite procesar y comprender aspectos complejos de la vida real.

Por tanto, el juego representacional o sociodramático es una actividad muy valiosa para el aprendizaje de los niños. A través de la simulación de situaciones y comportamientos, los niños pueden adquirir conocimiento sobre su cultura y las prácticas de la vida diaria. Además, esta actividad les permite desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales de un modo divertido y seguro.

Por su parte Gamarra (2020) revela que jugar es fundamental para fomentar la independencia y el crecimiento autónomo de los niños. Inevitablemente, los niños intentan imitar a los adultos en sus actividades cotidianas, pero por medio de los juegos, ellos llegan a tomar decisiones y liderar diferentes roles. Durante el proceso del juego, los niños experimentan con diferentes identidades como la de un padre, una madre, un doctor y un bombero, en donde ellos mismos se convierten en responsables y asumen el poder de actuar como adultos.

Rendimiento académico: Velasco (2018) considera que la calidad del proceso educativo se ve reflejada en el rendimiento académico, el cual se evalúa a través de un enfoque externo y cuantitativo. Esta evaluación externa permite identificar la excelencia del sistema educativo, las aptitudes y competencias de los alumnos, los efectos de las políticas educativas y la obligación institucional son aspectos a considerar. El logro académico es un aspecto crucial en la evolución de los alumnos en cuanto a destrezas, saberes, actitudes y principios. Su medición suele llevarse a cabo en las escuelas mediante indicadores cuantitativos que varían según el grado escolar. Aunque también se puede evaluar internamente, a través de la propia escuela, o mediante evaluaciones externas realizadas por organizaciones independientes. Si bien la evaluación del rendimiento académico es importante, su enfoque restrictivo puede limitarse a la cantidad de logros alcanzados y no necesariamente a la medida del conocimiento.

Según Jiménez (2019) trata al rendimiento académico, en los términos que se encuentra relacionado con la evaluación del nivel de conocimiento que posee un estudiante en una materia específica. En otras palabras, refleja lo que el alumno ha aprendido en las distintas materias educativas y se compara con el rendimiento de los demás miembros del grupo. En este sentido, se presentarán los fundamentos teóricos del área de Ciencias Sociales, junto con las habilidades y competencias correspondientes según lo establecido en el Currículo Nacional. Con base a 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. Su principal objetivo radica en medir el nivel de aprendizaje que cada estudiante ha adquirido y, para ello, se realizan evaluaciones por parte del docente, incluyendo pruebas y actividades adicionales que permiten monitorear y diagnosticar su avance.

Habilidad de representar: Para Pereros del Ministerio de Educación de Chile (2016), desarrollar la habilidad de representación en el caso de

matemáticas y otras áreas, es necesario utilizar diferentes formas de representación, tanto concretas como simbólicas, y tener la capacidad de traducir entre la comunicación en lenguaje natural y la expresión matemática. Para lograr esto, se pueden crear narrativas y tablas basadas en expresiones matemáticas simples, ecuaciones o representaciones. Es importante poder transferir situaciones de distintos niveles de representación y tener esta habilidad es fundamental para poder comprender y trabajar con conceptos matemáticos, como las fracciones. La propuesta de actividades presentada busca guiar el desarrollo de esta habilidad a través de la construcción del concepto de fracción y su operación. En resumen, utilizar diferentes formas de representación y habilidades de traducción entre el lenguaje natural y matemático es esencial para poder entender y operar con conceptos matemáticos, representaciones, dibujos de objetos, figuras, ideas, etc.

Habilidad para planificar: La planificación según Tirapu, et al (2018) en la cognición humana, ya que permite organizar y llevar a cabo acciones de manera eficiente y efectiva. Al planificar, se deben considerar distintos factores, como los objetivos, los recursos disponibles y los posibles obstáculos. Además de ser importante para la resolución de problemas, la planificación también contribuye al desarrollo social ya que nos permite interactuar de manera efectiva con los demás. En cuanto al funcionamiento cognitivo complejo, la planificación es fundamental ya que implica la capacidad de analizar situaciones y considerar múltiples alternativas antes de tomar decisiones. En resumen, la planificación es esencial para llevar a cabo acciones dirigidas hacia el futuro de manera eficiente y tiene un gran impacto tanto en la resolución de problemas como en el funcionamiento cognitivo complejo y en el desarrollo social.

Al tener en cuenta la planificación, se toman en cuenta diversos aspectos, afirman Lombardi, et al (2017) como la identificación de los objetivos a lograr, la valoración de los medios a disposición y la consideración de posibles obstáculos o desafíos que puedan surgir en el camino. Es una habilidad que nos permite visualizar el futuro y trazar un camino hacia él.

Además de su importancia en la resolución de problemas, según Bernal (2022) la planificación también contribuye al desarrollo social. Al organizar nuestras acciones de manera secuencial y dirigida, somos capaces de interactuar de manera más efectiva con los demás y cumplir con las expectativas sociales. Por ejemplo, al planificar una reunión, debemos coordinar horarios, seleccionar un lugar adecuado y preparar los temas a tratar, lo cual facilita una comunicación más eficiente y satisfactoria entre los participantes.

Según Warneken et al. (2014), la planificación es fundamental para el análisis de situaciones y la consideración de alternativas antes de tomar decisiones. Facilita la evaluación de consecuencias y permite seleccionar la mejor opción para nuestros objetivos en diferentes escenarios. En conclusión, la planificación es esencial para tomar decisiones informadas al evaluar opciones y consecuencias antes de actuar. Se trata de una habilidad cognitiva crítica que ayuda a establecer metas, diseñar estrategias y prever consecuencias, lo que no solo resuelve problemas, sino que también influye en el desarrollo social y en el funcionamiento cognitivo complejo como función ejecutiva relevante.

El proceso de crianza y maduración de los infantes durante su temprana etapa de vida, según Murphy, et al (2022) destacan las diferencias que se observan en función de la edad. A partir de los tres a cinco años, los niños adquieren la capacidad de establecer metas y comprender los pasos necesarios para alcanzarlas. En el trayecto del crecimiento y maduración de los niños, se pueden observar cambios en sus habilidades de planificación. A los cinco años, muestran una mayor selectividad al elaborar hipótesis, lo que indica un desarrollo cognitivo más avanzado. Entre los siete y once años, los niños continúan desarrollando sus habilidades de planificación y ejecución de planes. Durante este periodo, son capaces de llevar a cabo acciones de manera más organizada y eficiente. Sin embargo, se considera que el punto máximo de desarrollo en estas habilidades se produce entre los cinco y ocho años, ya que

no se observan cambios significativos a medida que los niños se hacen mayores.

Podemos concluir que los niños progresan en sus habilidades de planificación y ejecución de planes a lo largo de su desarrollo, resaltando las diferencias según la edad.

Habilidad para ejecutar: El desarrollo del cerebro comienza desde la etapa perinatal, que se extiende desde la gestación hasta después del parto, dicen Pérez-Marfil, et al (2020) y afirma que la corteza cerebral nace inmadura, lo que significa que tiene un gran potencial de formación. Se destaca que el desarrollo cerebral, en sus primeros años, es esencial hacia el bienestar no solo durante esta etapa, sino también a lo largo de toda la vida. Además, se menciona que este desarrollo cerebral es crucial para adquirir habilidades básicas como ser humano. En resumen, el texto resalta la importancia del desarrollo cerebral temprano en la vida y cómo esto puede afectar la salud y las habilidades de una persona a lo largo de su vida.

Cortés-Pascual, et al. (2019) considera que la estimulación del entorno puede afectar el ritmo de maduración de la corteza cerebral. También se recalca el valor de la relación entre factores genéticos y del entorno para un desarrollo físico, social y psicológico adecuado. Se mencionan varios factores de riesgo para el desarrollo neurocognitivo normal, como las circunstancias perinatales, los factores nutricionales, las infecciones, las sustancias tóxicas y las prácticas de crianza. Además, se mencionan las condiciones socioeconómicas, como la pobreza y la exposición a la violencia, como factores que pueden afectar el desarrollo cerebral. En general, el texto proporciona una visión detallada de cómo los factores ambientales, sociales y genéticos pueden influir en el desarrollo cerebral.

Mientras más pronto consideran Cardoso, et al (2019) que por más tiempo un niño/a experimente ciertas condiciones, mayores serán los impactos adversos en la salud. Se subraya que las habilidades cognitivas superiores

desempeñan una función vital en la evolución cerebral y están relacionadas con la capacidad de generar, supervisar, regular, ejecutar y ajustar comportamientos apropiados para alcanzar objetivos complejos. Estas funciones son importantes porque ayudan al individuo a adaptarse a situaciones nuevas y complejas. En resumen, el texto señala la importancia de las condiciones tempranas y prolongadas en la salud del niño/a, enfatizando el rol determinante de las funciones ejecutivas en la potenciación del cerebro y la capacidad de adaptación del individuo a situaciones complejas.

Por lo general se infiere que la relevancia de los juegos de entretenimiento para el crecimiento completo de los estudiantes, según la perspectiva de Piaget. Estos juegos divertidos y entretenidos son útiles para el aprendizaje y el avance de los educandos cumpliendo objetivos educativos específicos. Al incluirlos en la pedagogía, se obtienen beneficios como aumentar la motivación, fomentar capacidades como el razonamiento crítico y la solución de acciones problemáticas, promover colaboración, la innovación, y facilitar la asimilación efectiva de conceptos. Del mismo modo, se mencionan los juegos de recreación, que se enfocan en el entretenimiento y clasificados según sus objetivos y reglas, y contribuyen al crecimiento y desarrollo de los individuos, mejorando habilidades motoras y cognitivas.

Asimismo, se describen los juegos simbólicos, en los que los niños aprenden a través de la práctica de roles y situaciones observados en su entorno, desarrollando habilidades cognitivas, emocionales y sociales, utilizando su imaginación y creatividad, cooperando con otros niños y resolviendo problemas de forma segura. El texto también comenta la evaluación del rendimiento académico, que puede estar limitada a la medición de logros sin reflejar el conocimiento real, basándose principalmente en indicadores cuantitativos. Por último, destacan dos habilidades importantes en el aprendizaje: la capacidad de representación, que implica usar diferentes formas de representación y transformar entre lenguajes natural y matemático, y la habilidad de planificación, que permite organizar y llevar a cabo acciones de manera eficiente y efectiva al considerar objetivos y recursos disponibles.

III. METODOLOGÍA

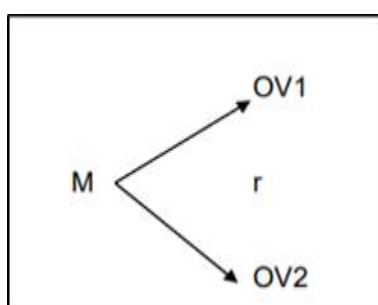
3.1 Tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La columna vertebral de esta investigación se mantuvo en un tipo de correlación de nivel básico, este trabajo de investigación. Es Cuantitativo porque busca comprender secuencias, guías, resultados, causas y efectos, teorías, comparaciones, hipótesis, entre otros. Ñaupas (2018) considera que las investigaciones cuantitativas buscan obtener datos con el objetivo de comprobar las hipótesis planteadas por medio de técnicas estadísticas, lo que facilita la verificación o actualización de teorías, además de reconocer atributos particulares de los individuos que forman parte del análisis.

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño difiere de una investigación no experimental, se fija en otros trabajos con situaciones existentes y estudiadas de expertos que realizaron un trabajo de investigación con otro tipo de enfoque como experimental. Conforme a Hernández y Mendoza (2018) los análisis que se desarrollan mediante este enfoque no implican interferencia o influencia alguna, sino que se restringen a la simple observación del fenómeno en su ambiente natural de interacción.



M : Muestra

Dónde:

OV1 : Juegos lúdicos.

OV2 : Rendimiento académico

R : Índice de correlación

3.2 Variables y operacionalización

3.2.1. Variable 01: Los juegos lúdicos

Dimensiones (Anexo)

Los juegos lúdicos es una estrategia divertida que permitirá a que los docentes puedan adquirir información importante por medio del juego e interactuando con sus demás compañeros. (Torres, 2023).

3.2.2. Variable: Rendimiento Académico

Esta variable nos permitirá reconocer en qué nivel de aprendizaje se encuentra los docentes y se pueda aplicar diferentes métodos y estrategias que involucre el juego para un buen rendimiento académico. (Meza, 2023).

Definición operacional

Variable 1: Juegos Lúdicos

Esta variable tiene un propósito que permite que los docentes puedan adquirir conocimientos de una manera divertida, significativa y es mediante el juego. En esta variable se tendrá que utilizar diferentes estrategias como materiales concretos que permitirá a que los docentes puedan razonar de manera, interactuar, dialogar, jugar, experimentar, inventar, imaginar de manera divertida y sin preocupaciones.

Variable 2: Rendimiento académico

Los docentes mediante los juegos lúdicos podrán aprender de manera divertida, práctico y adquirir conocimientos nuevos donde se verá el progreso o el avance en su aprendizaje y deducir su rendimiento académico.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Se conformó la población de 70 docentes de una I.E. del nivel inicial. Sucasaire (2022) según indica el título de la investigación, dice que para investigaciones es fundamental elegir la población y las muestras representativas con características relevantes similares. La elección se basa en la accesibilidad del investigador a posibles elementos. Se deben

considerar factores como la disponibilidad y viabilidad logística para garantizar muestras apropiadas y evitar sesgos en los resultados.

3.3.2. Muestra

La muestra se basa en el mismo número de la población, por interés del investigador. Se obtendrá de la muestra un total de 70 dicentes del nivel inicial de una I.E. por tres grupos:

Tabla 1

Población igual que la muestra de la institución educativa, 2023

Población/muestra	N° de varones	N° de mujeres	Total alumnos
4 años "C"	10	16	26
5 años "C"	11	13	24
4 años "D"	09	11	20
Total	30	40	70

Nota. Reporte Escala (2023)

3.3.3. Muestreo

Según Meriño Barboza y Madariaga (2023), aunque el muestreo no probabilístico por conveniencia selecciona muestras de manera práctica y económica, puede tener sesgos y limitaciones en la representatividad. Sin embargo, resulta útil en situaciones donde obtener una muestra representativa es difícil o costoso.

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Flores (2023) da a conocer que el uso articulador de la técnica del cuestionario es un método de investigación eficiente para recolectar información sobre las opiniones y perspectivas de una población determinada. Las respuestas obtenidas pueden proporcionar información valiosa para tomar decisiones informadas y desarrollar investigaciones más completas.

Sobre el instrumento se basa en una encuesta según Flores (2023) es elaborar y aplicar ampliamente un cuestionario es un método complementario de investigación empírica que permite obtener las opiniones y valoraciones de la muestra sobre temas específicos.

Confiabilidad

Según Llul (2021) la confiabilidad no es un valor absoluto, sino que se expresa en términos de grados debido al error presente en las medidas. Se debe controlar el error y determinar el nivel de confianza necesario. Es clave evaluar la precisión y consistencia de las mediciones, pues la confiabilidad es importante para la validez de las interpretaciones y la toma de decisiones basadas en resultados. Todo esto debe ser acorde al propósito y objetivos del curso. Variable Juegos Lúdicos, como rendimiento académico, en la prueba piloto de 17 y 16 estudiantes en el coeficiente de Alfa de Cronbach, demuestran solidez del instrumento que se aplica, tal como se aprecia en los resultados. El pilotaje se realizó con 17 estudiantes para la primera variable con Alfa de Cronbach obteniendo un resultado ,898 en la base de datos SPSS 27, así como en la variable 2 en un ,921 para el rendimiento académico.

Tabla 02

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,898	17

Nota: Base de datos SPSS 27

Variable Rendimiento Académico

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,921	16

Nota: Base de datos SPSS 27

Cuadro de confiabilidad de las variables

Tabla 3

Validores			
N°	Grado	Apellidos y Nombres	DNI
1	Doctor	José Manuel Palacios Sánchez	80228284
2	Doctor	Francisco Vásquez Carrillo	32760688
3	Magister	Aponte Alvarado, Ruth	18021983

3.5. Procedimientos

Este estudio comienza con un análisis de la problemática y las características de las variables que establecen el contexto del título de la investigación. Se plantea el problema general, las hipótesis y los objetivos del estudio, seguido de una revisión del marco teórico. Se emplea una metodología cuantitativa y correlacional no experimental, con detalles sobre las operacionalizaciones de variables, muestra y herramienta de recolección de datos. Se mencionan los permisos obtenidos y los resultados del estudio.

3.6. Métodos de análisis de datos

En este estudio, la data cuantitativa sobre las habilidades tecnológicas y los estilos de aprendizaje serán procesados y analizados mediante el empleo del software estadístico SPSS v.25. Se llevarán a cabo análisis tanto descriptivos como inferenciales, haciendo uso del coeficiente de correlación de Rho de Spearman para evaluar posibles conexiones de los dos variables. Antes de aplicar dichos métodos, se evaluará la normalidad de los datos con el objetivo de obtener resultados válidos y confiables. Este estudio permitirá obtener conclusiones precisas y basadas en evidencia, y proporcionará información relevante para arribar a las decisiones y el esbozo de estrategias educativas. En términos generales, se utilizará el software SPSS v.25 para procesar y analizar los datos cuantitativos relacionados a las habilidades tecnológicas y estilos de aprendizaje, permitiendo la obtención de información precisa y relevante.

3.7. Aspectos éticos

Según Humeres, et al. (2022) afirma que el estudio se enfocó en las éticas de beneficencia, justicia, autonomía y confidencialidad, asegurando la objetividad y sistematicidad en cada paso. Se garantizó el bienestar de los participantes, la validez y la integridad durante el proceso de investigación y análisis, y en la explicación interpretativa y comunicación de los resultados.

En el estudio llevado a cabo se respetaron las indicaciones de la séptima edición del manual de estilo APA para evitar el plagio y hacer un adecuado

reconocimiento de las contribuciones de los autores. Además, se siguieron las directrices establecidas por la escuela de posgrado para realizar investigaciones, empleando una metodología cuantitativa. Durante la obtención de datos se mantuvo la privacidad de los participantes y se aseguró la confidencialidad de la información recolectada, siendo esta utilizada exclusivamente con fines educativos.

Durante el desarrollo del estudio se aplicaron cuatro principios éticos descritos en el código de ética formalizado por la universidad. Esos principios son:

1. El principio de beneficencia, que busca el bienestar y beneficio de los participantes en el estudio;
2. El principio de no maleficencia, que implica una evaluación exhaustiva de los posibles riesgos y beneficios anticipados para preservar la integridad de los participantes;
3. El principio de autonomía, que reconoce la libertad de los participantes para decidir si desean seguir participando o retirarse del estudio en cualquier momento; y
4. El principio de justicia, que promueve tratar a todos los participantes de manera equitativa, sin ninguna forma de exclusión injustificada.

IV. RESULTADOS

Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y rendimiento académico en los discentes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023.

Hipótesis General

Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y rendimiento académico en los discentes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023.

Tabla 4

Relación de juegos lúdicos y rendimiento académico en discentes de nivel inicial.

			Jue g o s l ú d i c o s	Rendimiento Académico
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,00 0	,599**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	70	70	
	Rendimiento Académico	Coeficiente de correlación	,599* *	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
	N	70	70	

Nota: Base de datos SPSS 27

Según los resultados mostrados en la Tabla 4, se pudo apreciar una conexión positiva moderada (0,599) entre la variable de juegos lúdicos y el rendimiento académico. Además, Se encontró un nivel de significancia de $p=0,000$, que es menor a 0,05, lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula ya la aceptación de la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se puede concluir que existe una relación significativa entre ambas variables.

Objetivo específico 1

Reconocer la relación que existe entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, Lima 2023.

Hipótesis específica 1

Existe relación significativa entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

Primero. Planteamiento de la suposición

H₀: No existe relación significativa entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

H₁: Existe relación significativa entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

Segundo. Grado de confianza 95% ($\alpha = .05$)

Tercero. Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alterna (H₁) si solo si Sig. < .05

Se acepta la hipótesis nula (H₀) si solo si Sig. > .05

Cuarto. Contrastación de hipótesis de Rho-Spearman.

Tabla 5

Relación entre la dimensión juegos recreativos y la variable rendimiento académico

		Dimensión juegos recreativos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Dimensión juegos recreativos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,607**
		N	70
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,607**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	70

Nota: Base de Datos del Software SPSS 27

Según los datos mostrados en la Tabla 5, se evidencia una modificación moderadamente positiva (0.607) entre la dimensión de juegos recreativos y el rendimiento académico. Se estableció un nivel de

significancia de $p=0.000$, que resultó ser menor a 0.05 , lo que llevó al rechazo de la hipótesis nula ya la aceptación de la hipótesis alternativa. En consecuencia, se concluyó que hay una relación significativa entre la dimensión de los juegos recreativos y la variable de rendimiento académico.

Objetivo específico 2

Reconocer la relación que existe entre la dimensión reglas de juego y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, Lima 2023.

Hipótesis específica 2

Existe relación significativa entre la dimensión reglas de juego y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

Primero. Planteamiento de la suposición

H_0 : No existe relación significativa entre la dimensión reglas de juego y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

H_1 : Existe relación significativa entre la dimensión reglas de juego y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

Segundo. Grado de confianza 95% ($\alpha = .05$)

Tercero. Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alterna (H_1) si solo si Sig. < .05

Se acepta la hipótesis nula (H_0) si solo si Sig. > .05

Cuarto. Contrastación de hipótesis de Rho-Spearman.

Tabla 6

Relación entre la dimensión reglas de juego y la variable rendimiento académico

			Dimensión reglas de juego	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Dimensión reglas de juego	Coefficiente de correlación	1,000	,245*
		Sig. (bilateral)	.	,041
		N	70	70

	Coefficiente de correlación	,245*	1,000
Rendimiento académico	Sig. (bilateral)	,041	.
	N	70	70

Nota: Base de Datos del Software SPSS 25

Según los resultados presentados en la Tabla 6, se encontró una positiva positiva baja (0.245) entre la dimensión de "reglas de juego" y el rendimiento académico, con un nivel de significancia de $p=0.041$, que resultó ser menor a 0.05. Por lo tanto, la hipótesis nula fue rechazada y la hipótesis alternativa fue aceptada, lo que lleva a la conclusión de que efectivamente existe una relación significativa entre ambas variables.

Objetivo específico 3

Reconocer la relación que existe entre la dimensión juego simbólico y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, Lima 2023.

Hipótesis específica 3

Existe relación significativa entre la dimensión juego simbólico y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

Primero. Planteamiento de la suposición

H_0 : No existe relación significativa entre la dimensión juego simbólico y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

H_1 : Existe relación significativa entre la dimensión juego simbólico y rendimiento académico en los discentes del nivel inicial de una institución educativa, 2023.

Segundo. Grado de confianza 95% ($\alpha = .05$)

Tercero. Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alterna (H_1) si solo si Sig. < .05

Se acepta la hipótesis nula (H_0) si solo si Sig. > .05

Cuarto. Contrastación de hipótesis de Rho-Spearman.

Tabla 7*Relación entre la dimensión juego simbólico y la variable rendimiento académico*

			Dimensión juego simbólico	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Dimensión juego simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,535**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	70	70
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,535**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	70	70

Nota: Base de Datos del Software SPSS 25

Según los datos presentados en la Tabla 7, se demostró una influencia moderadamente positiva (0.535) entre la dimensión de "juego simbólico" y el rendimiento académico. Además, se encontró un nivel de significancia de $p=0.000$, que resultó ser menor a 0.05, lo que llevó al rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se concluyó que existe una relación significativa entre ambas variables mencionadas.

V. DISCUSIÓN

En el presente trabajo académico se ha examinado la relación entre las actividades lúdicas y el aprovechamiento escolar en la Institución Educativa Lima, en el año 2023. Los resultados obtenidos indican que se encontró una influencia moderada y positiva de 0,599 entre las actividades recreativas y el rendimiento académico, con un nivel de significancia de $p=0,000$, que es menor a 0,05. Como resultado, se niega la hipótesis nula y se plantea la hipótesis alternativa, lo que permite concluir que existe una relación significativa entre ambas variables. Además, se ha podido constatar que los juegos lúdicos pueden tener un impacto en el rendimiento académico de los docentes. El juego tiene un impacto en el rendimiento académico de los docentes. Según Vygotsky (1978), el juego es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo y social de los niños, ya que les proporciona la oportunidad de explorar, experimentar y construir conocimientos. Además, diversos estudios han señalado que los juegos lúdicos fomentan la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje (Malone y Lepper, 2019).

Estos hallazgos muestran la relevancia de los juegos lúdicos en el contexto educativo ha sido respaldada por diversos estudios, los cuales demuestran que dichos juegos están positivamente relacionados con el rendimiento académico de los docentes. En este sentido, los docentes y diseñadores de programas educativos podrían considerar la incorporación de juegos lúdicos como parte de sus estrategias pedagógicas, a fin de mejorar el rendimiento y motivación de los estudiantes. En definitiva, los juegos lúdicos constituyen una herramienta valiosa en el ámbito educativo para fomentar un aprendizaje activo, significativo y motivador.

El texto presentado hace referencia a la importancia de considerar las conclusiones de otros autores en el campo para poder contextualizar los hallazgos. En específico, se destaca la aseveración de Duran (2023) sobre cómo los juegos lúdicos generan un efecto beneficioso en el rendimiento académico o "mejoran el aprovechamiento estudiantil, ya que las estrategias implementadas en la investigación mejoraron significativamente la resolución

de problemas matemáticos. Además, el estudio de Martínez y Salinas (2020) respalda la afirmación de Duran al observar mejoras notables en habilidades como la inteligencia verbal, matemática, espacial, interpersonal e intrapersonal, lo que incidió Influye de forma inmediata en el rendimiento académico de los dicentes.

Es importante destacar cómo estas investigaciones señalan resultados positivos al utilizar juegos lúdicos como estrategia para mejorar el rendimiento académico. Sin embargo, también es relevante mencionar la necesidad de seguir investigando y explorando este campo para poder comprender mejor cómo se pueden aplicar estas conclusiones en entornos educativos específicos.

El uso de juegos en el aula se ha debatido ampliamente en la literatura académica, con estudios que muestran tanto beneficios como desventajas. En este sentido, el estudio de Orellana y Valenzuela (2019) muestra una perspectiva negativa hacia la integración de juegos en el proceso educativo, ya que indica que la mayoría de los docentes no logra hacerlo de manera efectiva, lo que limita el desarrollo verbal, creativo y físico de los niños. Esta situación puede estar relacionada con la ausencia de formación académica de los profesores en el empleo y propósito de los juegos, lo que dificulta su implementación adecuada en distintas áreas de aprendizaje. De hecho, estudios como el de Chan y Chan (2018) han señalado la imperiosa necesidad de fortalecer la capacitación fortaleciente de los profesores en la inclusión efectiva de juegos en el aula. Sin embargo, no se puede subestimar el potencial de los juegos lúdicos en el proceso educativo. Según el estudio de Chimba (2018), casi la mitad de los docentes informan un uso significativo de actividades lúdicas en sus clases, lo que indica una apertura hacia su implementación. Además, otros estudios como el de Moreno-Guerrero, Rodríguez-Jiménez y Rodríguez-Rodríguez (2020) han encontrado que la implementación de juegos en el aula puede elevar la calidad del aprendizaje, enseñanza y la productividad académica de los estudiantes. Es importante destacar que la integración efectiva de juegos en la educación requiere de una planificación cuidadosa y un enfoque pedagógico adecuado, como el enfoque

de Aprendizaje Basado en Juegos (GBL). Este enfoque se basa en la línea de diversión por medio de juegos didácticos que se pueden utilizar como un medio para impulsar mejores aprendizajes y el logro de competencias de una manera lúdica y divertida.

Si bien existen desafíos en la implementación de juegos lúdicos en el ámbito educativo, también existe evidencia de su potencial para mejorar el desempeño escolar y estimular el crecimiento integral de los alumnos. Es necesario continuar investigando y capacitando a los docentes y en relación al apoyo familiar, Lastre et al. (2017) encontraron que las familias de recursos escasos y con trabajos informales dedicaban menos tiempo a sus hijos, lo cual se asoció con un bajo rendimiento académico. No obstante, aquellos padres que brindaban retroalimentación y apoyo en el hogar experimentaron mejores resultados para sus hijos.

El uso de juegos recreativos en el ámbito educativo ha sido el centro de múltiples acciones investigativas que buscan determinar su impacto en el rendimiento académico. De tal modo, se encontró una conformidad positiva moderada ($Rho\ Spearman = 0,607, p=0,000$) entre la dimensión de juegos recreativos y el rendimiento académico. Este hallazgo coincide con los resultados obtenidos por Tarazona (2022), quien encontró una mejora en el desempeño en habilidades espaciales en personas pequeñas de 5 años gracias al uso de juegos lúdicos.

La investigación mostró que los juegos recreativos pueden tener un impacto significativo en el aprendizaje en el sentido de que son efectivos en el mejor tratamiento y mejora de lo académico por parte de los alumnos. Estos resultados muestran que los juegos son una herramienta posible para potencia el aprendizaje en áreas específicas y pueden utilizarse para fomentar la adquisición de habilidades y conocimientos valiosos. Los resultados sugieren que los juegos lúdicos pueden contribuir significativamente al aprendizaje, siendo importantes para mejorar el rendimiento académico en áreas específicas. Asimismo, estos resultados tienen importantes implicaciones pedagógicas, ya que sugieren que la inclusión de juegos lúdicos

en la enseñanza puede ser beneficioso a largo plazo para el desarrollo integral de los estudiantes.

Para abordar de manera efectiva el uso de juegos recreativos en la educación, se recomienda la implementación de situaciones auténticas que involucren a los estudiantes activamente en el proceso educativo, así como el uso de recursos palpables para fomentar un aprendizaje valioso. De esta manera, el aprendizaje se vuelve más significativo y los estudiantes pueden aplicarlo en situaciones reales. Lo que se desprende, que la implementación adecuada de juegos recreativos en el aula puede contribuir significativamente el desempeño estudiantil académico de los docentes. Los productos demuestran la importancia de utilizar herramientas pedagógicas innovadoras y efectivas para fomentar el trayecto del aprendizaje y la obtención de habilidades y conocimientos útiles.

En contraste, la dimensión de reglas de juego presentó una conexión relacional positiva baja con el aprovechamiento académico (Rho Spearman = 0,245, $p=0,041$). Merino y Briceño (2018) mencionan que la falta de habilidades de comunicación puede generar niveles bajos de rendimiento académico. De La Cruz y Ccasani (2022) también destacan que los juegos lúdicos tienen un efecto positivo en el procesamiento de habilidades para la comunicación en forma oral en pequeños de cinco años de edad.

La conexión relacional entre el juego simbólico y el rendimiento académico ha sido tema de la investigación en la literatura académica durante varias décadas. En lo que respecta a la relación encontrada en este estudio en particular, es importante destacar que la dimensión de juego simbólico mostró existe una correlación positiva y moderada en relación al rendimiento académico. Esto se ve respaldado por la investigación de Tarazona (2022), quien encontró que la capacidad de los docentes para intervenir en actividades imaginativas puede influir en su desempeño académico en general.

Es importante destacar que el juego simbólico, también conocido como juego imaginativo, es una actividad que se caracteriza por el uso de la imaginación de los niños para crear situaciones ficticias y desarrollar

habilidades creativas y sociales. A través de este tipo de juego, los niños pueden explorar diferentes roles, situaciones sociales, emociones y conceptos, lo que les permite desarrollar su criticidad e innovación. En términos académicos, el juego simbólico puede tener varias implicaciones en el desarrollo y proceso del aprendizaje y la productividad del aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, se ha demostrado que el juego simbólico puede mejorar la atención y la memoria de trabajo de los estudiantes, de forma, que impactarán en el desempeño académico positivamente. Además, el juego simbólico también ha sido asociado con la potenciación del lenguaje y el conocimiento del alfabeto en forma temprana, lo que podría explicar la correlación positiva encontrada en el presente estudio.

Una investigación previa realizada por Leigh et al (2018) encontró que el desarrollo del juego simbólico también en la investigación, los autores encontraron evidencia de que la participación en actividades de juego simbólico puede influir en la capacidad de los dicentes para aprender conceptos matemáticos y desarrollar habilidades lógicas. Al analizar los datos obtenidos, observaron que los niños que participaron en este tipo de actividades desarrollaron habilidades matemáticas y lógicas avanzadas, lo que repercutió positivamente en su rendimiento académico en estas áreas. Esto confirma la relación positiva entre el juego simbólico y el rendimiento académico en general. Los resultados de este estudio apoyan la necesidad de fomentar actividades lúdicas en el aula y su impacto en el aprendizaje. Asimismo, dichos hallazgos concuerdan con investigaciones previas que han destacado los beneficios de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades cognitivas, la resolución de problemas y las habilidades comunicativas. En conclusión, los resultados de esta investigación refuerzan la hipótesis planteada, demostrando una relación significativa entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico.

El uso de los juegos en el ámbito educativo ha sido temas investigativos en la literatura académica en los últimos años. En cuanto a la necesidad de una adecuada integración de los juegos en las diferentes áreas de aprendizaje, se han identificado algunos desafíos y oportunidades que deben

ser considerados. Por ejemplo, Orellana y Valenzuela (2019) destacan la importancia de una adecuada capacitación docente para la integración de los juegos en el aula. En este sentido, es esencial que los docentes tengan una formación adecuada en el uso de juegos educativos, y que conozcan cómo integrarlos en su práctica pedagógica. Para ello, es necesario contar con recursos y materiales didácticos que permitan el desarrollo de habilidades y conocimientos relevantes a través de los juegos.

Por otro lado, se ha subrayado la relevancia del apoyo familiar y del aprendizaje en el hogar. Lastre et al., (2017) sugieren que la participación activa de los padres en el proceso educativo de sus hijos puede tener un impacto significativo en el rendimiento y éxito académico de los estudiantes. En este sentido, se hace necesario que se promueva y fomente una educación integral, donde tanto la escuela como la familia tienen un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes.

Con esto se sugieren algunas estrategias que pueden ser empleadas para fortalecer el uso de juegos educativos. Por ejemplo, Tufinio (2020) sugiere que se debe considerar la diversidad de juegos disponibles, tanto físicos como digitales, y que se debe hacer hincapié en la creación y diseño de juegos educativos motivadores y relevantes para los estudiantes. Asimismo, se recomienda que se fomente el desarrollo de habilidades comunicativas y espaciales mediante el uso de juegos lúdicos. La importancia de utilizar estrategias pedagógicas que permitan una interacción auténtica y un aprendizaje significativo mediante los juegos, lo que podría tener un impacto positivo en los niveles de motivación, aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes.

En resumen, los resultados de esta investigación respaldan la importancia de implementar estrategias lúdicas y el apoyo familiar para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. La evidencia recopilada demuestra que los juegos lúdicos tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas, resolución de problemas, habilidades comunicativas y espaciales. Por tanto, es fundamental fomentar la integración

de los juegos lúdicos en el currículo escolar, proporcionando a los docentes la capacitación y los recursos necesarios para su implementación efectiva.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERO. Los resultados indican una influencia moderadamente positiva de 0,599 entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico, con un nivel de significancia $p=0,000$ menor a 0,05. Por lo tanto, se descartó la hipótesis nula y se fundamentó la hipótesis alternativa, lo que demuestra una relación significativa entre ambas variables.

SEGUNDO. Existe correlación positiva moderada entre la dimensión juegos recreativos y rendimiento académico con un Rho Spearman 0,607, con un nivel de significatividad de $p=0,000$ menor a 0.05, de tal modo, hubo por tanto, una correlación realmente significativa entre la dimensión juegos recreativos y la variable.

TERCERO. Los datos demuestran que existe una conexión baja pero positiva (0,245 según Rho de Spearman) entre la dimensión de "reglas del juego" y el rendimiento académico, con un nivel de significancia de $p=0,041$ menor a 0,05. En consecuencia, se concluye que hay una relación significativa entre la dimensión de las "reglas del juego" y la variable del rendimiento académico.

CUARTO. Los datos muestran que la dimensión de juego simbólico y el rendimiento académico tienen una correlación moderada positiva (0,535 según Rho de Spearman), con un nivel de significancia de $p=0,000$ menor a 0,05. Por lo tanto, se concluye que hay una relación significativa entre la dimensión de juego simbólico y la variable de rendimiento académico.

QUINTO. Realizada la presente investigación se concluye de una forma general que los docentes de la I.E, en el momento que se realiza la actividad lúdica llegan a llamar la atención de todos los docentes y hace que se involucren más en la actividad, lo que se puede notar que el juego lúdico es importante para un buen rendimiento académico.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERO. Se recomienda a los directivos educativos considerar en el Proyecto Curricular Institucional los juegos lúdicos y rendimiento académico en una Institución Educativa Lima, 2023.

SEGUNDO. Se recomienda a los docentes tener en cuenta en los Planes Curriculares Anuales de área sobre los juegos recreativos y rendimiento académico en una Institución Educativa Lima, 2023.

TERCERO. Se recomienda a los docentes fomentar el uso de reglas claras en el juego de los niños y niñas en tanto que se relaciona con la mejora del rendimiento académico en una Institución Educativa Lima, 2023.

CUARTO. Se recomienda a los docentes considerar en las experiencias de aprendizaje las variables juegos simbólicos y rendimiento académicos en una Institución Educativa Lima, 2023.

QUINTO. Se recomienda a los directivos realizar capacitaciones hacia los docentes, para brindarles conocimientos de creación y elaboración de juegos lúdicos y rendimiento académico en una institución educativa Lima, 2023.

REFERENCIAS

- Arias, C., Buitrago, M. Y Camacho, Y. (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, J., Ramos, B., Pérez, M., & Florentino, S. (2020). Relación entre autoestima y asertividad en estudiantes universitarios. *Revista académica de investigación*,1(34),1-26.
- Bernal, F. (2022). Competencias parentales y su influencia en la inhibición y planificación de escolares. *Revista VOLUMEN VI/ NÚMERO 2/ AÑO 3/ ISSN 977245257580*.
<http://ojs.revpropulsion.cl/index.php/revpropulsion/article/view/104/181>
- 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, C., Seabra, A., Gomes, C., y Fonseca, R. (2019). Program for the neuropsychological stimulation of cognition in students: Impact, effectiveness, and transfer effects on student cognitive performance. *Frontiers in Psychology*, 10, 1784.
- Chimba, I. (2019). Actividades lúdicas y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de básica de la escuela "Ciudad De Babahoyo" del Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/5343>
- 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., y Manguashca, M. (2023). Playful Approaches to Enhance Reading and Writing Skills in General Basic Education Students. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1). Retrieved from

- <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023Cubas>, K. (2022). Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial 067, Mochumí. Tesis para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo.
<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/694/737>
- 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
- Dávila, M. (2022). Juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa – Pasco, 2022. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98057/Davila_PMS-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- 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, R. (2018). Influencia de 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" del distrito de Chancay, provincia de San Marcos. Tesis de maestría. Universidad Nacional de Cajamarca.

<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5581/Tesis%20Roc%C3%ADo%20Dur%C3%A1n.pdf?sequence=1>

Espín, M (2021-2022). Estilos de aprendizaje en la comprensión y expresión del lenguaje en la educación inicial. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Eulogio, J y López, B (2011). Las actividades lúdicas en el aprendizaje de la noción de números naturales en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°30209 Paulina Salazar Alfaro-Saños Chico –El Tambo –Huancayo. Universidad Nacional del centro del Perú. <https://n9.cl/olaol>

<file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElJuegoEducativoParaElFortalecimientoDeLasIntelige-8298232.pdf>

<file:///C:/Users/USER/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18.pdf>

Flores, H. (2023). Estrategia didáctica para desarrollar la competencia investigativa en estudiantes de periodismo de una Universidad Privada de Lima. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/176fe11c-5c85-4886-8ca8-b4b2aa42952a/content>

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.

- Gikas, J., y Grant, M. M. (2019). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Gonzales, J. (2020). Efectos del uso del portafolio en el rendimiento académico del curso de aprendizaje infantil temprano en los estudiantes de una Universidad Pública De Lima. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad Peruana Cayetano Heredia. <https://n9.cl/oxesr>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cogdev.2014.02.003>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 20-20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Huaranga, M. (2021). 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 https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9281/huaranga_imr.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- 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/10.33588/fem.252.1179>
- Ibañez, C. y Medina, E. (2019) Actividades lúdicas y rendimiento escolar del área de matemática en los estudiantes del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Ramiro Prialé Prialé 7079 –

- Uranmarca – San Juan de Miraflores, 2012. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad César Vallejo. <https://n9.cl/6ds4j>
- Lamas, H. (2015). Sobre el rendimiento escolar. *Revista Propósitos y Representaciones*
<https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/74/152>
- Lastre, K., López, L., y Alcazar, C. (2018). Relación entre apoyo familiar y el rendimiento académico en estudiantes colombianos de educación primaria.
Psicogente, 21(39), 102-115.
<http://doi.org/10.17081/psico.21.39.2825>
- Leigh, J., y Flavell, H. (2018). Symbolic play and math development: A review. *Journal of Numerical Cognition*, 4(2), 222-248.
<https://doi.org/10.5964/jnc.v4i2.83>
- 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>
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (2019). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, Learning, and Instruction*, 3, 223-253.
- 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), 49-72.
- 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.
- 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.
- Meza, T. (2023). Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad César vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105871/Meza_DTR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Murphy, Y.E., Zhang, X., & Gatzke-Kopp, L. (2022). Early executive and school functioning: Protective roles of home environment by income. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 78, 101369.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101369>
- Ñaupas H., et al. (2018). Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis. (2. ed.). CEPREDIM.
<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>
- Orellana, O. y Valenzuela, M. (2019). La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del “centro infantil parvulitos” de la ciudad de Otavalo, Provincia De Imbabura. Propuesta lúdica alternativa. Universidad Técnica del Norte, Ecuador.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/653/3/FECYT%20870%20TESIS.pdf>
- Pedrerros, A. (2016). Desarrollo de habilidades: Aprender a pensar matemáticamente. 7° y 8° año de Educación Básica. Material. Unidad de Currículum y Evaluación y Profesionales del Nivel de Educación Media de la División de Educación General. Santiago - Chile: Ministerio de Educación.
<file:///C:/Users/USER/Downloads/mono-1037.pdf>
- Piaget, J. (1970). Genetic epistemology. Columbia University Press.

- 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.
- 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.
- Salazar et al. (2018) Los juegos educativos en el aprendizaje del área de matemática y rendimiento académico de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Andrés Avelino Cáceres. Ugel N°02-2013
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/868/TESIS%20JUEGOS%20EDUCATIVOS%202014%20%28FINAL%20%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- 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.
- Sucasaire Pilco, J. (2022). Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra en investigación. (Primera edición digital). Lima, Perú.
http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3096/1/Orientaciones_para_seleccion_y_calculo_del_tama%C3%B1o_de_muestra_de_investigacion.pdf
- Tarazona, E. (2022). Juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1143 “Semillitas del Saber” Carlos Fermín Fitzcarrald, San Luis, 2020. Tesis para optar el grado de magister. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

- Tirapu, J., Cordero, P., y Bausela, E. (2018). Funciones ejecutivas en población infantil: propuesta de una clarificación conceptual e integradora basada en resultado de análisis factoriales. Cuadernos de Neuropsicología / Panamerican Journal of Neuropsychology, 12(3), 1–31. <https://doi.org/10.7714/CNPS/12.3.203>
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26480/DIRECCION_NOCIONES_ESPACIALES_TARAZONA_SOLIS_ESPERANZA_JACINTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, I. (2023). Inteligencia emocional y el rendimiento académico en estudiantes de nivel primaria de las instituciones educativas públicas del distrito de Tarma. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad Nacional del Centro del Perú.
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/8899/T010_41239136_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
- Vizconde, A. (2020). El rendimiento académico y la inteligencia emocional en estudiantes de una institución educativa de Huarmey. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad San Ignacio de Loyola.

- Warneken, F., Steinwender, J., Hamann, K., & Tomasello, M. (2014). Young children's planning in a collaborative problem-solving task. *Cognitive Development*, 31, 48–58.
- 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), 135-150.
- 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".

ANEXOS

Anexo 01. Operacionalización de variables

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variable 1	Dimensiones conceptuales	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	
Juegos Lúdicos	Gallardo y Gallardo (2018), los juegos son considerados como un medio de entretenimiento y diversión que se pueden disfrutar en todas las etapas de la vida. Estas actividades permiten que los más pequeños puedan divertirse, explorar y experimentar con el mundo que les rodea, mientras que a su vez les ayuda a comprender su entorno y establecer relaciones positivas con otros individuos. Todo esto, sin duda, contribuye a su desarrollo y crecimiento personal. (p. 42)	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	El juego	¿Identifica las características del juego?	
					¿Identifica diferentes juegos recreativos?	
					¿Elige con facilidad un juego recreativo?	
				Elaboración	¿Participa en la elaboración del juego recreativo con entusiasmo?	
					¿Propone un juego que le agrada?	
					Motivación	¿Se siente motivado para participar en los juegos recreativos?
				¿Motiva a sus compañeros a participar en el juego recreativo?		
				Reglas de juego		Compartir
					Respetar	¿Respeta las reglas de juego con sus compañeros?
			¿No intenta modificar las reglas de juego durante el juego?			
			Propuestas de reglas	¿Propone las reglas de juego antes del inicio?		
			Juego simbólico	Representar	¿Representa en dibujos el juego lúdico?	
					¿Escenifica o lo cuenta el juego lúdico?	
				Planificar	¿Participa en la planificación con la profesora y sus compañeros del juego lúdico?	
					¿Propone la forma cómo debe desarrollarse el juego lúdico?	
Ejecutar	¿Aplica con entusiasmo el juego lúdico?					

					¿No abandona el juego lúdico durante su aplicación?
--	--	--	--	--	---

Tabla 2 Operacionalización de variables

Variable 1	Dimensiones conceptuales	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	
Rendimiento académico	Gonzales (2020) Es una construcción que puede ser evaluada mediante métodos cuantitativos y cualitativos, permitiendo obtener evidencia y una visión completa de las habilidades, conocimientos, actitudes y valores desarrollados por el estudiante durante su proceso de aprendizaje.	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.	Habilidad de representar	Creatividad visual	¿Genera representaciones originales en un dibujo?	
					¿Representa a personas, objetos y formas en un dibujo?	
					¿Relaciona en un dibujo un juego lúdico a las personas, objetos y formas?	
				Habilidad para dibujar	¿Los dibujos que representa son fácilmente reconocibles?	
					Establecimiento de metas	¿Decide qué actividad realizar con facilidad?
						¿Opta por una actividad de acuerdo al objetivo señalado para la clase?
			Organización de actividades	¿Respeta la secuencia del juego lúdico?		
				¿Participa con ideas para la organización de las actividades del desarrollo del juego lúdico?		
				Toma de decisiones simples	¿Toma decisiones sobre el lugar donde se va desarrollar el juego lúdico?	
			¿Toma decisiones sobre la conformación de grupos para el desarrollo del juego lúdico?			
			Habilidad para ejecutar	Coordinación motora gruesa y fina	¿Demuestra capacidad para correr, saltar y desplazarse con facilidad?	
					¿Demuestra control al jugar con objetos y sus compañeros con sus manos y dedos?	
	¿Sostiene con facilidad los objetos					

				Manipulación de objetos	que se van a utilizar en el juego lúdico?
					¿Manipula lápices, pinceles para la representación de los juegos lúdicos?
				Seguimiento de instrucciones	¿Comprende las instrucciones dadas por la profesora?
					¿Cumple con claridad las instrucciones dadas por la profesora en el momento de la ejecución de los juegos lúdicos?

Anexo 02

Matriz de consistencia Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Qué relación existe entre Juegos lúdicos y Rendimiento en la académica Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación existe entre Juegos lúdicos y Rendimiento en la académica Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p>	<p>La relación es significativa entre Juegos lúdicos y Rendimiento en la académica Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p>	<p>Juegos lúdicos</p>	<p>Tipo de investigación no experimental aplicativo Diseño: Correlacional de corte transversal Muestra:</p>
<p>Problemas específicos: ¿Qué relación existe entre Juegos recreativos y la habilidad de representar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre reglas de juego y la habilidad de planificar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre juego simbólico y la habilidad de ejecutar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023?</p>	<p>Objetivos específicos Determinar la: relación existe entre Juegos recreativos y la habilidad de representar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p> <p>Determinar la relación existe entre reglas de juego y la habilidad de planificar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p> <p>Determinar la relación existe entre juego simbólico y la habilidad de ejecutar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p>	<p>Hipótesis Específicas: La relación es significativa entre Juegos recreativos y la habilidad de representar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p> <p>La relación es significativa entre reglas de juego y la habilidad de planificar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p> <p>La relación es significativa entre juego simbólico y la habilidad de ejecutar en la Institución Educativa 158 Santa María distrito de San Juan de Lurigancho, Lima 2023.</p>	<p>rendimiento académico</p>	

Anexo 03

Consentimiento informado

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado

Estimado/a estudiante:

En la actualidad se está llevando a cabo la investigación científica titulada “*Juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023*”, por ello solicitamos contar con su valioso apoyo. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario con una duración aproximada de 30 minutos. Los datos acopiados serán tratados con estricta reserva, sin acceso a otras personas, no posee fines diagnósticos y sólo se manipularán con propósito del presente estudio.

De aceptar participar en la investigación, debe firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio.

En caso tenga alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, debe levantar la mano y solicitar la aclaración, explicando cada una de ellas de forma personalizada.

Gracias por tu gentil colaboración.

[] Acepto participar voluntariamente en la investigación.

Nombre: _____

Colegio: _____

Grado: ____ Sexo: (M) (F) Edad: ____

Fecha:/...../.....

Firma

Anexo 4
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 de inicial en una Institución Educativa Lima, 2023.**

Agradeceré contestar todas las preguntas, marcando con x la opción que creas 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	¿Identifica las características del juego?	1	2	3	4	5
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?	1	2	3	4	5
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?	1	2	3	4	5
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?					
N°	ITEM	Valoración				
		N	CN	AV	CS	S

Rendimiento académico						
18	¿Genera representaciones originales en un dibujo	1	2	3	4	5
19	¿Representa a personas, objetos y formas en un dibujo?					
20	¿Relaciona en un dibujo un juego lúdico a las personas, objetos y formas?					
21	¿Los dibujos que representa son fácilmente reconocibles?	1	2	3	4	5
22	¿Decide qué actividad realizar con facilidad?					
23	¿Opta por una actividad de acuerdo al objetivo señalado para la clase?					
24	¿Respeto la secuencia del juego lúdico?					
25	¿Participa con ideas para la organización de las actividades del desarrollo del juego lúdico?	1	2	3	4	5
26	¿Toma decisiones sobre el lugar donde se va desarrollar el juego lúdico?					
27	¿Toma decisiones sobre la conformación de grupos para el desarrollo del juego lúdico?					
28	¿Demuestra capacidad para correr, saltar y desplazarse con facilidad?					
29	¿Demuestra control al jugar con objetos y sus compañeros con sus manos ay dedos?					
30	¿Sostiene con facilidad los objetos que se van a utilizar en el juego lúdico?					
31	¿Manipula lápices, pinceles para la representación de los juegos lúdicos?					
32	¿Comprende las instrucciones dadas por la profesora?					
33	¿Cumple con claridad las instrucciones dadas por la profesora en el momento de la ejecución de los juegos lúdicos?					

Anexo 5
Evaluación de juicio de expertos

Señor: DR. José Manuel Palacios Sánchez

Docente de la UCV

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de educación de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima norte, promoción, aula 4, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: JUEGOS LUDICOS Y RENDIMIENTO ACADEMICO y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



José Manuel Palacios Sánchez DNI 80228284

Nombre completo del tesista, Giovanna Mussy Cruzado Huaman DNI 47419173

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: cuestionario

Definición de la variable:

Juegos Ludicos

Dimensión 1:

Juegos recreativos, reglas de juego y juego simbólico

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Juegos recreativos, reglas de juego y juego simbólico	¿Identifica las características del juego?	4	4	4	
	¿Identifica diferentes juegos recreativos?	4	4	4	
	¿Elige con facilidad un juego recreativo?	4	4	4	
	¿Participa en la elaboración del juego recreativo con entusiasmo?	4	4	4	

	¿Propone un juego que le agrada?	4	4	4	
	¿Se siente motivado para participar en los juegos recreativos?	4	4	4	
	¿Motiva a sus compañeros a participar en el juego recreativo?	4	4	4	
	¿Comparte las reglas de juego con sus compañeros?	4	4	4	
	¿Respeto las reglas de juego con sus compañeros?	4	4	4	
	¿No intenta modificar las reglas de juego durante el juego?	4	4	4	
	¿Propone las reglas de juego antes del inicio?	4	4	4	
	¿Representa en dibujos el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Escenifica o lo cuenta el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Participa en la planificación con la profesora y sus compañeros del juego lúdico?	4	4	4	
	¿Propone la forma cómo debe desarrollarse el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Aplica con entusiasmo el juego lúdico?	4	4	4	
	¿No abandona el juego lúdico durante su aplicación?	4	4	4	

Dimensión 2: Rendimiento académico

Dimensión 2:

Habilidad de representar, Habilidad para planificar y Habilidad para ejecutar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidad de representar, Habilidad para planificar y Habilidad para ejecutar	¿Genera representaciones originales en un dibujo	4	4	4	
	¿Representa a personas, objetos y formas en un dibujo?	4	4	4	
	¿Relaciona en un dibujo un juego lúdico a las personas, objetos y formas?	4	4	4	

	
--	---

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo sobre Los juegos ludicos
Autor (a):	Giovanna Mussy Cruzado Huaman
Objetivo:	Establecer los niveles del uso de los Juegos Lúdicos y Rendimiento
Administración:	Docentes del nivel Inicial
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Instituciones Educativa de Lima
Dimensiones:	D1 Diversión D2 Razonamiento D3 Materiales concretos
Confiabilidad:	0.959
Escala:	Likert 1. Siempre 2. Casi siempre 3 . A veces 4. Nunca 5. Casi nunca
Niveles o rango:	Bajo 11-13 Moderado 14-16 Alto 17-20
Cantidad de ítems:	16 preguntas
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 10 minutos

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juegos Ludicos por Giovanna Mussy Cruzado Huaman en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.

El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Cuestionario

Definición de la variable:

Juegos Ludicos

Dimensión 1:

Juego recreativos, reglas de juego y juego simbólico

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego recreativos, reglas de juego y juego simbólico	¿Identifica las características del juego?	4	4	4	
	¿Identifica diferentes juegos recreativos?	4	4	4	
	¿Elige con facilidad un juego recreativo?	4	4	4	
	¿Participa en la elaboración del juego recreativo con entusiasmo?	4	4	4	
	¿Propone un juego que le agrada?	4	4	4	
	¿Se siente motivado para participar en los juegos recreativos?	4	4	4	
	¿Motiva a sus compañeros a participar en el juego recreativo?	4	4	4	
	¿Comparte las reglas de juego con sus compañeros?	4	4	4	
	¿Respeto las reglas de juego con sus compañeros?	4	4	4	

	¿No intenta modificar las reglas de juego durante el juego?	4	4	4	
	¿Propone las reglas de juego antes del inicio?	4	4	4	
	¿Representa en dibujos el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Escenifica o lo cuenta el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Participa en la planificación con la profesora y sus compañeros del juego lúdico?	4	4	4	
	¿Propone la forma cómo debe desarrollarse el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Aplica con entusiasmo el juego lúdico?	4	4	4	
	¿No abandona el juego lúdico durante su aplicación?	4	4	4	

Dimensión 2: Rendimiento académico

Dimensión 2:

Habilidad de representar, Habilidad para planificar y Habilidad para ejecutar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidad de representar, Habilidad para planificar y Habilidad para ejecutar	¿Genera representaciones originales en un dibujo	4	4	4	
	¿Representa a personas, objetos y formas en un dibujo?	4	4	4	
	¿Relaciona en un dibujo un juego lúdico a las personas, objetos y formas?	4	4	4	
	¿Los dibujos que representa son fácilmente reconocibles?	4	4	4	
	¿Decide qué actividad realizar con facilidad?	4	4	4	
	¿Opta por una actividad de acuerdo al objetivo señalado para la clase?	4	4	4	
	¿Respeto la secuencia del juego lúdico?	4	4	4	

--	--

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo sobre Los juegos ludicos
Autor (a):	Giovanna Mussy Cruzado Huaman
Objetivo:	Establecer los niveles del uso de los Juegos Lúdicos y Rendimiento
Administración:	Docentes del nivel Inicial
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Instituciones Educativa de Lima
Dimensiones:	D1 Diversión D2 Razonamiento D3 Materiales concretos
Confiabilidad:	0.959
Escala:	Likert 1. Siempre 2. Casi siempre 3 . A veces 4. Nunca 5. Casi nunca
Niveles o rango:	Bajo 11-13 Moderado 14-16 Alto 17-20
Cantidad de ítems:	16 preguntas
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 10 minutos

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juegos Ludicos por Giovanna Mussy Cruzado Huaman en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.

	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.
--	---------------	---

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

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Cuestionario

Definición de la variable:

Juegos Ludicos

Dimensión 1:

Juego recreativos, reglas de juego y juego simbólico

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego recreativos, reglas de juego y juego simbólico	¿Identifica las características del juego?	4	4	4	
	¿Identifica diferentes juegos recreativos?	4	4	4	
	¿Elige con facilidad un juego recreativo?	4	4	4	
	¿Participa en la elaboración del juego recreativo con entusiasmo?	4	4	4	
	¿Propone un juego que le agrada?	4	4	4	
	¿Se siente motivado para participar en los juegos recreativos?	4	4	4	
	¿Motiva a sus compañeros a participar en el juego recreativo?	4	4	4	
	¿Comparte las reglas de juego con sus compañeros?	4	4	4	
	¿Respeta las reglas de juego con sus compañeros?	4	4	4	
	¿No intenta modificar las reglas de juego durante el juego?	4	4	4	

	¿Propone las reglas de juego antes del inicio?	4	4	4	
	¿Representa en dibujos el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Escenifica o lo cuenta el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Participa en la planificación con la profesora y sus compañeros del juego lúdico?	4	4	4	
	¿Propone la forma cómo debe desarrollarse el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Aplica con entusiasmo el juego lúdico?	4	4	4	
	¿No abandona el juego lúdico durante su aplicación?	4	4	4	

Dimensión 2: Rendimiento académico

Dimensión 2:

Habilidad de representar, Habilidad para planificar y Habilidad para ejecutar

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidad de representar, Habilidad para planificar y Habilidad para ejecutar	¿Genera representaciones originales en un dibujo	4	4	4	
	¿Representa a personas, objetos y formas en un dibujo?	4	4	4	
	¿Relaciona en un dibujo un juego lúdico a las personas, objetos y formas?	4	4	4	
	¿Los dibujos que representa son fácilmente reconocibles?	4	4	4	
	¿Decide qué actividad realizar con facilidad?	4	4	4	
	¿Opta por una actividad de acuerdo al objetivo señalado para la clase?	4	4	4	
	¿Respeto la secuencia del juego lúdico?	4	4	4	
	¿Participa con ideas para la organización de las actividades del desarrollo del juego lúdico?	4	4	4	

	¿Toma decisiones sobre el lugar donde se va desarrollar el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Toma decisiones sobre la conformación de grupos para el desarrollo del juego lúdico?	4	4	4	
	¿Demuestra capacidad para correr, saltar y desplazarse con facilidad?	4	4	4	
	¿Demuestra control al jugar con objetos y sus compañeros con sus manos ay dedos?	4	4	4	
	¿Sostiene con facilidad los objetos que se van a utilizar en el juego lúdico?	4	4	4	
	¿Manipula lápices, pinceles para la representación de los juegos lúdicos?	4	4	4	
	¿Comprende las instrucciones dadas por la profesora?	4	4	4	
	¿Cumple con claridad las instrucciones dadas por la profesora en el momento de la ejecución de los juegos lúdicos?	4	4	4	
	¿Genera representaciones originales en un dibujo	4	4	4	



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	DOCTOR EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 13/12/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 05/03/2018 Fecha egreso: 16/08/2021	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 14/10/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 05/03/2007 Fecha egreso: 15/12/2009	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	MAESTRO EN EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 30/10/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 01/09/2017 Fecha egreso: 15/09/2018	UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP S.A.C. PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 20/12/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA ESPECIALIDAD EN HISTORIA Y GEOGRAFIA Fecha de diploma: 20/09/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
VASQUEZ CARRILLO, FRANCISCO DNI 32760688	MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACION EDUCATIVA Fecha de diploma: 07/07/2011 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
VASQUEZ CARRILLO, FRANCISCO DNI 32760688	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA ESPECIALIDAD HISTORIA Y GEOGRAFIA Fecha de diploma: 30/09/1994 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VASQUEZ CARRILLO, FRANCISCO DNI 32760688	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA HISTORIA Y GEOGRAFIA Fecha de diploma: 30/09/1994 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VASQUEZ CARRILLO, FRANCISCO DNI 32760688	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 26/04/1994 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VASQUEZ CARRILLO, FRANCISCO DNI 32760688	DOCTOR EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 07/04/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA- ESPECIALIDAD: TEATRO Fecha de diploma: 28/10/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO "VIRGILIO RODRÍGUEZ NACHE" <i>PERU</i>
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA- ESPECIALIDAD: TEATRO Fecha de diploma: 28/10/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO "VIRGILIO RODRÍGUEZ NACHE" <i>PERU</i>
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 11/06/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 15/10/2016 Fecha egreso: 03/03/2018	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	BACHILLER EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA TEATRO Fecha de diploma: 30/12/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 22/03/2014 Fecha egreso: 01/10/2016	ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO "VIRGILIO RODRÍGUEZ NACHE" <i>PERU</i>

Anexo 6

Base de datos

N°	V1: Juegos Ludicos																V2: Rendimiento Académico																	
	Juegos recreativos						Reglas de juego				Juego simbólico						Habilidad de representar				Habilidad para planificar				Habilidad para ejecutar									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	
1	2	2	2	5	3	5	2	2	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	5	4	3	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	4	4	
2	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	5	5	5	5	3	3	
3	3	3	2	2	3	4	3	1	3	3	1	4	3	2	1	5	3	3	3	3	2	4	3	3	2	4	1	5	5	5	4	2	2	
4	2	2	2	3	2	4	1	1	2	3	1	3	2	1	1	5	4	3	3	2	3	2	1	2	1	1	1	5	5	5	4	2	2	
5	4	4	4	4	3	5	3	3	4	3	3	4	4	3	3	5	4	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	4	4	
6	3	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5
7	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	4	4	
8	3	4	5	5	4	5	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	4	5
9	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	
10	4	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4
11	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	2	1	2	3	1	2	1	2	3	3	3	2	2	
12	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	1	4	4	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	4	3	4	4	2	2	
13	3	4	4	4	3	5	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	4	3	
14	4	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	
15	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	4	4	
16	4	4	5	5	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	
17	4	4	5	5	3	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	4	4	
18	4	4	5	5	3	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	
19	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	
20	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	
21	4	4	4	3	4	5	3	4	3	4	3	4	4	5	3	5	5	5	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	4	4	
22	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	
23	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	4
24	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	
25	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5	5	4	4	5	
26	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	5	5	5	5	4	4	
27	4	4	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	4	5	5	4	5	5	5	
28	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	3	4	4	5	4
29	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	5	4
30	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	4	5	5
31	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	5

32	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3			
33	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5		
34	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4		
35	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5		
36	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4		
37	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4		
38	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4		
39	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	3	4	5	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	5	5	3	5	4	
40	1	1	1	2	3	4	1	1	4	3	1	3	3	2	3	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	3	
41	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	4		
42	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	3		
43	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	4	3	3	4	3	3	
44	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	1		
45	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3		
46	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3		
47	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4	4
48	4	5	4	3	4	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	5
49	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	1	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	3	4	
50	4	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	
51	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	5	5	5	5	4	5	
52	4	4	5	5	2	5	2	3	4	3	3	2	2	4	4	3	5	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4		
53	4	4	4	5	5	3	4	2	2	3	3	4	3	3	2	5	5	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2	1	5	5	5	5	4	4	
54	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	
55	4	4	5	5	2	5	2	3	4	3	2	2	4	4	3	5	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4		
56	4	4	4	5	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	2	5	5	3	3	4	4	4	4	3	4	2	2	1	5	5	5	5	4	4	
57	2	3	3	5	4	5	4	3	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	
58	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	
59	4	4	5	5	2	5	2	3	4	3	2	2	4	4	3	5	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4		
60	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3
61	2	3	3	5	4	5	4	3	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	
62	3	4	3	3	2	5	1	1	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	5	5	5	5	4	3	
63	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	3
64	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4		
65	2	2	3	1	1	4	1	1	3	1	1	4	2	2	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	4	4	4	4	2	2
66	2	3	3	5	4	5	4	3	3	3	2	4	4	3	3	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4		
67	2	4	4	3	3	5	2	2	4	4	3	4	4	2	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	5	5	5	5	4	4	
68	4	4	5	4	4	4	3	3	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4
69	2	3	3	5	4	5	4	3	3	3	2	4	4	3	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4		
70	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	