



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Verastegui Esquivel, Nieves Lita (orcid.org/0000-0001-7199-9921)

ASESORES:

Dra. Mendoza Retamozo, Noemi(orcid.org/0000-0003-1865-0338)

Dr. Wong Silva, Jean Pierre(orcid.org/0000-0002-7247-178X)

Mg. Alvarez Chapilliquen, Jessica Jesus(orcid.org/0000-0003-4605-7435)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

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 Dios, a mi mamá, hermana, mi esposo Guillermo, a mis hijas Victoria Marcela y Carmen Samanta por su constante ayuda incondicional, son la razón de mi superación profesional y personal. Finalmente, a todos los que me brindaron un consejo para seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios que siempre está conmigo, nunca me dejo sola.

Agradecer a los profesores de la Escuela de Posgrado de la UCV, por sus valiosos aportes durante estos tres ciclos de estudio.

A la Dra. Noemí Mendoza Retamozo, quien, con su dedicación, nos brindó sabiduría, paciencia y pudo orientarnos de forma incondicional durante todo este recorrido de la elaboración de la tesis.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDOZA RETAMOZO NOEMI, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023

", cuyo autor es VERASTEGUI ESQUIVEL NIEVES LITA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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
MENDOZA RETAMOZO NOEMI DNI: 23271871 ORCID: 0000-0003-1865-0338	Firmado electrónicamente por: NMENDOZA el 08- 08-2023 14:57:51

Código documento Trilce: TRI - 0625253



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, VERASTEGUI ESQUIVEL NIEVES LITA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis Completa titulada: "Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023

", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis Completa:

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
NIEVES LITA VERASTEGUI ESQUIVEL DNI: 28288448 ORCID: 0000-0001-7199-9921	Firmado electrónicamente por: NVERASTEGUES72 el 28-07-2023 19:41:35

Código documento Trilce: TRI - 0625250

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENCIDAD DE LA	iv
ASESORA DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE	v
LA AUTORA ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. MARCO TEÓRICO	14
III. METODOLOGÍA	24
3.1. Tipo y diseño de investigación:	24
3.2. Variables y operacionalización	24
3.3. Población, muestra y muestreo	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
3.5. Procedimientos	31
3.6. Método de análisis de datos	32
3.7. Aspectos éticos	32
IV. RESULTADOS	33
V. DISCUSIÓN	42
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS	50
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la Variable Juego Lúdico	25
Tabla 2. Operacionalización de la Variable Resolución de Problemas	26
Tabla 3. Población y muestra de estudiantes de una institución educativa inicial del distrito de Carmen Alto, Ayacucho-Perú.	27
Tabla 4. Validez del Instrumento de Juego Lúdico	30
Tabla 5. Validez del Instrumento de Resolución de Problemas	30
Tabla 6. Confiabilidad del Instrumento de Juego Lúdico	31
Tabla 7. Confiabilidad del Instrumento de Resolución de Problemas	31
Tabla 8. Variable Juego lúdico	33
Tabla 9. Variable Resolución de Problema	33
Tabla 10. Prueba de normalidad	34
Tabla 11. Correlación juego lúdico y resolución de problemas	35
Tabla 12. Correlación juego lúdico reglado y resolución de problemas	36
Tabla 13. Correlación juego lúdico de construcción y resolución de problemas	37
Tabla 14. Correlación juego lúdico de construcción y resolución de problemas	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1. Esquema del diseño de la investigación	24
--	----

RESUMEN

El propósito del estudio es determinar la relación entre juego lúdico y resolución de problemas en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. La metodología utilizada una investigación básica, diseño no experimental y correlacional. Se utilizó una lista de cotejo para juego lúdico y resolución de problemas. Los resultados fueron que en juego lúdico el 40,3% de estudiantes mostraron un nivel regular; el 59,7% evidenciaron nivel alto; para resolución de problemas se observó el 58,4% de los estudiantes obtuvieron nivel B en resolución de problemas; el 39,0% mostraron un nivel A. Se concluyó que existe relación entre juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial (Rho de Spearman: $0,001 < 0,05$).; además no existe relación entre resolución de problemas y juego lúdico reglada en estudiantes del nivel inicial (Rho de Spearman: $0,321 > 0,05$), y que existe relación entre resolución de problemas y juego lúdico de construcción en los estudiantes del nivel inicial (Rho de Spearman: $0,001 < 0,05$) y que existe relación entre resolución de problemas y juego lúdico simbólico en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa pública de Ayacucho (Rho de Spearman: $0,002 < 0,05$).

Palabras clave: Juego lúdico, Resolución, Problemas, Estudiantes, Nivel inicial

ABSTRACT

The purpose of the study is to determine the relationship between ludic game and problem solving in students of the initial level of a public educational institution, Ayacucho-2023. The methodology used a basic research, non-experimental and correlational design. A checklist for playful play and problem solving was used. The results were that in ludic game 40.3% of students showed a regular level; 59.7% showed a high level; for problem solving, 58.4% of the students obtained level B in problem solving; 39.0% showed an A level. It was concluded that there is a relationship between recreational play and problem solving in initial level students (Spearman's Rho: $0.001 < 0.05$).; In addition, there is no relationship between problem solving and regulated playful play in preschool students (Spearman's Rho: $0.321 > 0.05$), and there is a relationship between problem solving and playful construction play in preschool students (Spearman's Rho: $0.001 < 0.05$) and that there is a relationship between problem solving and symbolic play in students of the initial level of the public educational institution of Ayacucho (Spearman's Rho: $0.002 < 0.05$).

Keywords: Playful play, Solving, problems, Students, Garden 'kid

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito mundial, es de gran importancia al desarrollo integral del estudiante a partir del nivel inicial, razón por el cual el juego viene hacer un aspecto que facilita y ayuda a los estudiantes a lograr el logro académico. No obstante, en Latinoamérica se dan problemas de enseñanza lo que dificulta el aprendizaje infantil en el preescolar, lo que entorpecía alcanzar los fines planificados por el docente. Con relación a este problema Romero (2023) cita al instituto de estadísticas de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2019) ha indicado el 80% de los alumnos en América en edad preescolar no alcanzan aprendizajes significativos, más aún no logran las competencias mínimamente, teniendo en cuenta ello el 10% de las niñas y niños han logrado y un 27% de las niñas y niños han logrado mínimamente las competencias.

Por otro lado, Mora et al. (2016) manifiesta en vista de que han dado importancia los educadores, pedagogos de diferentes países con respecto a la parte lúdica como una estrategia educativa. En cuanto a este aspecto Abrams (2011) manifiesta que en Finlandia el recreo de los niños tiene una duración de una hora más quince minutos diarios, no obstante, el mayor tiempo del año se tiene temperaturas muy bajas o heladas; esto hace que los educadores finlandeses utilicen actividades lúdicas con sus estudiantes, obedeciendo con el dicho de las niñas y niños aprenden a través del juego.

En su artículo Actividades Universales Clave del Aprendizaje Matemático en las aulas de Matemáticas de Resolución de Problemas, Bishop manifiesta que la actividad lúdica nos permite generar razonamiento lógico, hipotético, realizar abstracciones, ser imaginativos y creativos al momento de realizar un juego (Bishop, 1988). Por lo que lo lúdico nos permite razonar de modo hipotético, es decir nos permite abstraernos con respecto a la realidad.

La UNESCO, nos indica que las matemáticas son fundamental en la currícula, porque este tipo de aprendizaje se basa en la capacidad resolutiva de problemas, por lo tanto, orienta a generar destrezas que sirvan para poder afrontar diversos retos del día a día. El conocimiento de las matemáticas no solo son operaciones básicas, sino es potencializar el aspecto cognitivo del niño. (UNESCO, 2020).

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) sostiene que se debe generar

estrategias que faciliten en los niños la posibilidad de observar, explorar su entorno con distintos objetos, asimismo propone que las matemáticas deberán basarse en el enfoque de resolutivo de problemas, de manera progresiva teniendo en cuenta para ello la madurez neurológica de los niños, asimismo la parte afectiva, emocional y corporal el cual permite desarrollar y organizar dicho pensamiento matemático. Por tanto, la resolución de problemas constituye un medio muy importante para poder generar actitudes positivas para el estudio de las matemáticas, por ende, los estudiantes desarrollaran su pensamiento matemático.

En el ámbito local, en la institución educativa pública del nivel Inicial 106 Carmen alto – Ayacucho, teniendo en cuenta el Informe de Gestión Anual (IGA,2022) y en el informe de Diagnostico del estudiante (2023) se ha observado la dificultad con respecto a la capacidad resolutiva de problemas de los niños de las secciones de la edad de 5, ello significa falta de síntesis, abstracción y análisis de conceptos, nociones simbólicas, gráficas es decir no alcanzan efectuar actividades de comparación, de espacio temporal, agrupación, cantidad, correspondencia, seriación, localización, clasificación de datos matemáticos. Asimismo, se pudo reconocer que los métodos utilizados son tradicionales y rutinarias, poco innovadoras que no permiten desarrollar el pensamiento matemático basado en un enfoque resolutivo de problemas.

Luego de haber realizado el análisis de la realidad problemática, la investigación plantea un problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023? Así mismo se planteó los problemas secundarios: ¿Cuál es la relación que existe entre juego lúdico reglada y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023?, ¿Cuál es la relación que existe entre juego lúdico de construcción y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023?, ¿Cuál es la relación que existe entre juego lúdico simbólico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023?.

La justificación de la investigación se centra en el contexto actual en las instituciones públicas de educación inicial que busca mejorar las habilidades de aprendizaje-enseñanza aplicados en las matemáticas, el cual está sujeto a

procedimientos tradicionales, donde los niños eran sometidos a actividades repetitivas provocando con ello que las matemáticas eran difíciles y complicado para aprender. Por ello, existe la necesidad de desarrollar el aprendizaje por descubrimiento desde el principio. Ello implica el uso de estrategias lúdicas que puedan mejorar la capacidad resolutoria de problemas tanto en las niñas y niños. A su vez, tiene la finalidad de que los docentes puedan aplicar el juego lúdico si observan que tienen la misma problemática a la investigación utilizando estrategias adecuadas y pertinentes para que pueda facilitar en los niños la habilidad resolutoria de problemas tanto en movimiento, forma, movimiento localización y la capacidad resolutoria en cantidad; por ende, ayudara a investigaciones futuras en el tema propuesto.

La finalidad general de la investigación fue: Determinar la relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Mientras que los objetivos específicos de la investigación fueron: Determinar la relación que existe entre juego lúdico reglado y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Determinar la relación que existe entre juego lúdico de construcción y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Determinar la relación que existe entre juego lúdico simbólico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.

Asimismo, se determinó la hipótesis general de la investigación: Existe relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Mientras que, las hipótesis específicas tenemos: Existe relación entre juego lúdico reglado y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Existe relación entre juego lúdico de construcción y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Existe relación entre juego lúdico simbólico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, se destaca el estudio de Delgado (2020), en México “Los juegos como estrategia para promover los conceptos numéricos y la resolución de problemas en grupos de preescolares de tercer grado”. El objetivo fue implementar estrategias de juego para resolver problemas y nociones de número; diseño pre experimental, muestra de 24 estudiantes, muestreo no probabilístico, el instrumento fue la observación. Concluyó que los estudiantes se comunican a través de la escritura y el habla sobre los números, a través de estrategias de juego logran desarrollar métodos de resolución de problemas.

Por otro lado, Sánchez (2019) señala en su investigación referente a “Estrategias lúdicas para los estudiantes de la Unidad Educativa Darío Guevara del primer año de EGB en el aprendizaje de las matemáticas” en Ecuador. Se refiere a las actividades lúdicas como una forma de mejorar el conocimiento y el pensamiento matemático. Metodología enfoque cualitativo, se empleó el cuestionario a 4 maestras y a estudiantes. Llegando a las conclusiones los docentes no se desarrollaron las nociones básicas necesarias, no aplicaron el juego, como una estrategia de aprendizaje para matematizar. (p xiv).

A su vez Medina (2020) en su investigación preciso sobre la repercusión de los juegos para la enseñanza matemática a estudiantes del segundo año de EGB en Guayaquil. Investigación bibliográfica y descriptiva, enfoque mixto debido al uso del método cualitativo y cuantitativo, se aplicó el instrumento de encuesta y test para evaluar su área cognitiva en referencia a las matemáticas. población fue de 40 estudiantes,5 docentes; muestra 18 estudiantes y 2 docentes el muestreo fue intencional. Llegando a la conclusión que la actividad lúdica es un método beneficioso para enseñar matemáticas a niños y que los profesores deben usar estas estrategias basadas en el juego.

Franco y Simeoli (2019) en el país de España propusieron una estrategia de jugar y aprender matemáticas como objetivo de investigación en sus estudios. Se utilizó una muestra 13 niños de 7 años de edad, se aplicó diseño experimental y el enfoque cuantitativo. Concluyeron, que el uso de estrategias basadas en el juego ayuda aprender a los niños de manera favorable generando en ellos el aprendizaje de las matemáticas fortaleciendo su pensamiento matemático por ende la resolución de problemas (p.1).

De igual manera, Delgado (2020), en un estudio realizado en el Jardín Infantil Cristóbal Colón de Monterrey, identifica la actividad lúdica como un método para generar conocimiento numérico y resolución de problemas. Muestra 24 niños, metodología cuantitativa, diseño pre experimental. Se concluyó que se logró avances positivos en relación al conteo, correspondencia uno a uno. El 33.3% se ubicó al aplicarse la prueba inicial en nivel sobresaliente. En la prueba final, el 78% de los estudiantes obtuvieron un nivel sobresaliente, ello implica que la actividad lúdica favorece para que los estudiantes aprenden matemáticas en el marco de resolución de problemas (p.46).

A su vez Ayala (2018) a través de su investigación precisa la actividad lúdica y su relación en la motivación por aprender la Matemática en Guatemala. La finalidad fue establecer como las estrategias lúdicas estimulan para que los estudiantes aprendan las matemáticas. Muestra 52 estudiantes, investigación cuasi experimental, diseño no experimental, la técnica a emplearse es el cuestionario. Se llegó a la conclusión que las actividades lúdicas generan interés al estudiante para aprender las matemáticas.

También se tiene a Pallares & Murillo, (2019) que enfatiza la importancia de los juegos en las matemáticas. Enfoque tipo descriptivo. Muestra de 157 profesores que enseñan en los niveles de primero a sexto grado, con una población de 1000 maestros. Se aplicó encuesta. Se utilizó la versión 7 de Epiinfo para el análisis de datos. Llegando a la conclusión que cuando un niño juega interactúa con sus pares, aprende competir, le ayuda a razonar porque a través de ella busca estrategias para poder ganar en el juego, mediante ello se irá desarrollando el pensamiento matemático en los que juegan (p.155-156).

Por su parte, Escobar (2020), en su estudio describe interesantes estrategias de juego en Symbaloo, generando el pensamiento lógico matemático en niños en el Ecuador. El enfoque es de carácter cualitativo y cuantitativo, es descriptiva. Muestra de 37 estudiantes. Se aplicó una prueba diagnóstica. Encontraron que un alto porcentaje de los estudiantes, 73% no adquirieron los conocimientos necesarios para desarrollar un enfoque de resolución de problemas. Por tanto, los docentes deben comprometerse aplicar responsablemente las estrategias lúdicas para desarrollar el razonamiento matemático (p.34-38).

Mientras que Suwarsono (2022), planteo que la habilidad matemática de los

estudiantes son deficientes en los métodos de resolución de problemas. El estudio de carácter cualitativa, descriptivo, exploratorio y se utilizaron pruebas de matemática aplicada. Población 42 estudiantes. Los resultados obtenidos fueron de la muestra de 15 estudiantes con una puntuación < 60 ; 22 estudiantes con una puntuación de $(60 \leq \text{puntaje} < 80)$, y 5 estudiantes con un puntaje ≥ 80 . Se tuvo en cuenta los rangos de: alto, moderado y bajo (p.1-4).

A su vez Ferreira y Da Silva (2019), nos indica en su investigación referente a averiguar el modelado matemático en educación infantil. Muestra 12 niños de 3 y 4 años. La metodología de modelado matemático, el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes es relevante. Método cualitativo, donde se tuvo en cuenta los intereses de los estudiantes y no la realización de actividades mecánicas sin un sentido para el aprendizaje significativo de los niños con respecto a las matemáticas, ello conlleva a mejores resultados en los niños cuando se hace uso de la estrategia del juego, teniendo en cuenta lo manifestado por Piaget que se debe tener en consideración la edad del niño para desarrollar el pensamiento matemático” (p.72).

Por otro lado, el antecedente nacional se tiene al Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) manifiesta que los docentes deberán tener en cuenta el contexto y los principios que orientan al área de matemática para ello debemos considerar el enfoque resolutivo de problemas el cual se fundamenta en situaciones vivenciales el cual deberá tener el juego como estrategia para poder generar situaciones significativas y por ende desarrollar el pensamiento matemático en los niños. Para ello deberán manipular o contar con materiales que le permitan elaborar sus representaciones mentales.

De acuerdo con Chávez (2023) en su investigación el propósito fue precisar los efectos de los juegos en el desarrollo de competencias resolutiva de problemas referente a cantidad en Junín, 2020. Estudio cuantitativo, con diseño experimental antes y después – test. La población es de 42 estudiantes y la muestra es de 22 alumnos del primer grado. Se usó cuestionario para recopilar información. Los datos fueron analizados y procesados con el Software versión 23 SPSS. Concluyo que el juego puede mejorar las habilidades para resolver problemas” (p.32-38).

Novillo (2020) en su investigación precisa identificar los aportes más importantes de las actividades que permiten estimular el razonamiento matemático

en la educación infantil a través de la resolución de problemas. Diseño no experimental, enfoque cualitativo. Se seleccionó 24 artículos científicos. El análisis de resultados muestra que las estrategias para la estimulación del pensamiento matemático con resolución de problemas deben ser aplicadas de manera lúdica, quien logra construir en el alumno un aprendizaje significativo y constructivo. La contribución más importante es que el juego estimula el pensamiento matemático, lógico y, por lo tanto, diferentes conceptos de resolución de problemas.

Por su parte, Garcia (2022) en su estudio propone métodos lúdicos innovadores para mejorar las habilidades resolutivas en cantidad de los niños del nivel inicial de Piura. Enfoque de investigación cuantitativo, descriptivo, diseño transversal no experimental en la primera fase y focalizado en la segunda fase. Población de 3 docentes, 27 niños y niñas distribuidos en: 13 niños de 5 años, 7 niños de 4 años y 3 años respectivamente. Se aplicó el instrumento de cuestionarios para cada edad. El resultado obtenido en los estudiantes de 3 años en 71% y el 57% de 4 años se encuentran en “proceso” con respecto al logro de la competencia investigada; 31% logro el nivel esperado los niños de 5 años con respecto a la competencia. Se concluyó que los docentes no utilizan estrategias lúdicas bajo el enfoque resolución de problemas.

Romero (2023) en su investigación es precisar el predominio de las estrategias de juego vinculado con la habilidad resolutiva de problemas referente a la competencia de cantidad. Estudio experimental, diseño pre experimental, enfoque cuantitativo. Población 57 niños. Se presenta una muestra poco probable a 20 niños de 4 años. Se aplicó la técnica del fichaje, el instrumento fue una prueba pedagógica de 20 ítems. Se concluyó que las estrategias lúdicas influyen de modo relevante en resolución de problemas en la competencia referente a cantidad, debido a que se logró una significancia de p-valor 0.000, detallando que: si $p < 0,05$.

De acuerdo con Meza (2020) a través de su estudio sobre el uso del juego para que los niños de 4 años del nivel Inicial aprendan matemáticas en Casma. Estudio no experimental, transversal y descriptivo simple. Muestra de 70 niños de 4 años para evaluar el aprendizaje en las matemáticas. Se concluye que el 44,3%, de los niños logran desarrollar capacidades matemáticas; en el nivel de inicio se encuentra 31,6%, existiendo deficiencias para el logro del aprendizaje de a matemática; por ello se plantea el uso de actividades lúdicas”

Del mismo modo Barrutia (2021) en su investigación su objetivo es probar como las estrategias lúdicas pueden influenciar para lograr el aprendizaje en las matemáticas. Enfoque cuantitativo, diseño pre-experimental. Para recoger información se utilizó una lista de cotejo. Población 32 niños de 5 años, muestra 23 niños. Los resultados alcanzados son de un puntaje mediano de 38 en el postest y 25 en el pretest, Luego de ello se aplicó actividades lúdicas que generaron la mejora en el aprendizaje de las matemáticas ello implica la mejora de manera muy significativa en esta área.

Del mismo modo Ayala (2018) planteo la aplicación de los juegos a las matemáticas en educación inicial, estableció una relación entre juego y actividades matemáticas en el nivel inicial. Método cuantitativo, correlacional y un diseño no experimental. La población es de 104 estudiantes de las edades de cinco, cuatro y tres años. Una muestra de 19 niños del grupo etario de 5 años. Los resultados que obtuvo fue de 81.7% existe relación entre el juego y el razonamiento lógico en las matemáticas, asimismo un 77.6% existiendo una conexión entre las variables de estudio: razonamiento lógico y la fase manipulativa (p.38-50).

En su investigación, Paredes (2018) tuvo como finalidad medir el logro de aprendizajes a través de estrategias lúdicas matemáticas en un grupo infantil de la edad de cinco años. Se utilizó un diseño de investigación preexperimental, enfoque cuantitativo, 20 muestras de niños y lista de cotejo sobre logro de aprendizajes matemáticos. El resultado obtenido fue, en proceso 45%, aplicando la prueba de pos test se logró incrementar a 55%. Luego de emplear las actividades lúdicas se concluye que existe una mejora muy valiosa en la matemática bajo el enfoque de resolutivo de problemas” (p.85-96).

Delgado (2021) nos indica que el objetivo de su investigación es plantear actividades de juego que permita generar resolución de problemas en el aprendizaje matemático en los estudiantes de la edad de cinco años del distrito de Monsefú. diseño no experimental, investigación cuantitativa, descriptiva – propositiva. Muestra de 201 estudiantes no probabilístico. Para recoger los datos es un cuestionario, se aplicó la técnica del KR-20 para su confiabilidad, arrojó 0,99 de valor. Como resultado se obtuvo que el 49% participantes resolvieron problemas de cantidad y el 59% desarrollaron la habilidad resolutiva de problemas tanto en movimiento, forma y localización.

Según Castillo (2022) planteo en su investigación determinar el nivel de implementación de la estrategia de juego lúdico y las matemáticas en los estudiantes de cinco años de educación inicial en Comas. Se utilizó un diseño descriptivo, correlacional y un método cuantitativo. Una muestra no probabilística de 75 niños de 3, 4, 5 años. El instrumento es un cuestionario de tipo dicotómico. El análisis de datos obtenidos mediante la rho de Spearman, arrojó una alta asociación positiva entre las variables en estudio sig. $0,000 < 0,05$; $Rho = 0.763$. Se concluyó una alta asociación positiva entre el desarrollo de estrategias de juego y habilidades matemáticas por ende inmersos en la capacidad resolutoria de los estudiantes de cinco años. Se desarrolló juegos simbólicos (68%), así como las habilidades matemáticas del 45.7%. Asimismo, que el desarrollo de juegos simbólicos incide en las habilidades matemáticas, lo cual se determinó por Rho Spearman con un valor de significancia $p_valor < 0,05$ y un valor $Rho = 0.750$, lo que permitió determinaciones de significancia positivas y moderadamente altas.

A su vez García (2022) nos indica en su investigación como parte de la búsqueda de evidencias. Estrategias que ayuden a desarrollar las habilidades matemáticas en estudiantes de Talara, cuya finalidad es identificar las relaciones entre el juego y las habilidades matemáticas. Metodología es básica, utilizar la herramienta de cuestionario. Resultados obtenidos de la correspondencia directa entre las variables de estudio de 0.576. muestra de 35 niños. Se concluyó que la asociación de juego lúdico de construcción y las capacidades matemáticas es de 0.402 donde la relación es proporcional aprobando su H_0 .

La primera variable que hace referencia a juegos lúdicos, etimológicamente tiene varios significados el término juego ello va estar en función a las culturas. La Real Academia Española –RAE define que el vocablo juego se origina en el latín *iocus-i*, cuya connotación es chiste, chanza, broma, gracia, y "*lūdus, -i*", cuya connotación es diversión, juego. Asimismo, Rodríguez (1990) indica a "Menéndez Pidal quien manifiesta que procede del latín *jocare* (bromear). Después de este sendero etimológico de la palabra juego, se puede manifestar que, si bien se deán distintos significados, el atributo del término se mantiene en el tiempo. (Rodríguez, 1990, p.103). Ya que el juego favorece de modo natural la expresión de los niños, como se siente, que quiere hacer, por lo que se debe estar alerta a dichas expresiones para así favorecer el desarrollo adecuado del niño.

Cabe señalar que esta variable en estudio para Wallon citado por Romero (2022) afirma “que la actividad lúdica permite preparar para la vida y mediante el cual se lleva a cabo el aprendizaje, estas actividades lúdicas deben responder a los intereses y necesidades educativas. Las actividades lúdicas (juego) ayudan a la resolución de problemas de manera lúdica. Asimismo, Linares (2022) manifestó que el juego es importante en la investigación psicológica. Lo lúdico es primordial en el desarrollo del niño produciendo desempeños positivos para su vida en la adultez.

De acuerdo con Kaput (2018) menciona “que la actividad lúdica debe estar presente para que el alumno pueda aprender, ya que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos, respetar las reglas y beneficiando en el desarrollo integral del niño” (p.61). Por ello se puede decir que el juego está presente en las diversas áreas de aprendizaje como una herramienta para ayudar a mejorar el aprendizaje, ya que los niños aprenden jugando y expresan a través de ella. Favorece el desarrollo físico, social, emotivo, intelectual y por ende mejorando significativamente la creatividad, reflexión, el vocabulario, autoestima, autonomía. Cabe mencionar que todo ello va posibilitar la formación de la conducta de los niños, ya que a través de la actividad lúdica logre alcanzar desarrollar las habilidades cognitivas, sociales.

Existen diferentes teorías que examinan de cuán importante es el juego y sustancial en la vida del ser humano, teorías que considera el para qué y el por qué los niños juegan, de tal modo que se tiene las Teorías recreativas, esparcimiento, recuperación. Frente a ello Lazarus (1883) citado por Gallardo (2018) se refiere al “desgaste mental y físico, para sostener esa armonía entre la energía nerviosa, por ello la actividad lúdica emerge para nivelar o igualar el agotamiento o esfuerzo y sostener la armonía del centro nervioso generado por el desgaste laboral.” (p.6). Asimismo, “Una teoría de la derivación ficcional planteada por Claparède (1983) precisa a las actividades lúdicas son el vínculo que conecta la escuela y la vida...” (p. 157). Razón por el cual mediante el juego los niños pueden transformar su comportamiento real en juego, usando la simulación, que vendría hacer el juego representativo, donde el niño siente que el juego es una manera de poder expresar sus estados de ánimo, emociones y de cómo se siente, le da la posibilidad de asumir el actuar del adulto.

Asimismo, Cruz (2019) hace mención a Freud (1898, 1906) quien plantea “el juego es una forma de expresión que obedecen al principio del placer. Lo lúdico posee un aspecto simbólico que los niños lo realizan de modo placentero (p.33). Razón por el cual se puede afirmar que mediante el juego las niñas y niños pueden liberar esas emociones contenidas y reprimidas, asimismo expresar sus emociones, sentimientos de manera libre. Piaget (1945) plantea la “Teoría del juego explicadas en las estructuras del pensamiento” el cual hace énfasis de que el juego favorece el progreso del niño teniendo en cuenta su contexto, si se tiene en consideración las etapas de desarrollo del niño, el juego permite al niño generar nuevos conocimientos y la posibilidad de aprender mientras juega.

Asimismo, Marshall (2017) manifiesta que María Montessori, menciona que no existe ninguna distinción entre el juego y la actividad a realizar, por ello los niños todo van relacionando con lo lúdico, ello estimula la creatividad, el pensamiento y la adquisición de conocimientos. Ya que es innato en el niño la construcción del aprendizaje a través del juego, gracias a ello adquieren nuevas conductas, construyen su aprendizaje, consiguen por sus medios la habilidad resolutiva y se acomodan a diversas situaciones (p.1).

Por otro lado, Romero (2022) destaca a Pylie (2019) quien a su vez recoge lo manifestado por Piaget e indica que el juego favorece el crecimiento global del niño, contribuye en el desarrollo de su pensamiento lógico, en el juego es donde los niños interactúan con sus pares y llegan a expresar sus sentimientos, emociones. Asimismo, Romero (2022) señala a “Pylie (2019) quien clasifica a los juegos en: juegos sujetos a reglas, este tiene normas o acuerdos para la ejecución del juego; juegos de construcción, estimulan a la construcción de ciertas estructuras; juegos simbólicos, es la representación de ciertas situaciones de la realidad; juegos cooperativos, busca el bien común del grupo de trabajo. (p.13). Teniendo en cuenta lo manifestado de cuan necesario es de que un niño tenga la oportunidad de jugar y que a través de ello va construyendo su aprendizaje.

De acuerdo con Delgado (2011) plantea que el juego se clasifica por dimensiones tales como: Dimensión creativa el cual hace referencia que en el juego se refiere al ingenio favoreciendo el dinamismo la autonomía del pensamiento. La Dimensión cognitiva se refiere a que el niño aprende diferentes destrezas que son importantes para su desarrollo analítico y lógico. La dimensión motora, es donde el

niño va generando el autoconocimiento corporal va aprendiendo a coordinar, mejor sus movimientos corporales alcanzando el equilibrio de las mismas” (p.23-26).

La segunda variable hace referencia a la resolución de problemas autores como Onuchic (1999) y Krulik y Rudnick (1988) remarca a “la resolución de problemas como un medio para la obtención de nuevos conocimientos. Puede ser usada como un recurso que incentiva al aprendizaje de contenidos y desarrolla la autonomía cognoscitiva” (p.199-218). Algunos autores precisan que la resolución de problemas genera pensamientos lógicos por el cual Lozada (2020) refiere a “(Damaceno y Santos, 2011) que se apoya en la construcción y dominio de estrategias de trabajo heurístico usando teoremas, conceptos y procedimientos matemáticos para articular vías de solución”. (p.197).

De acuerdo con Díaz (2020) plantea que la habilidad resolutoria de problemas es un proceso de desarrollo donde la persona se apropia de conocimientos nuevos, desempeñando papeles activos en un determinado contexto en el que se ayuda de todo un conjunto de herramientas culturales para realizar su actividad. En la interacción de la persona con los objetos, este obtiene información acerca del último, apoyados en técnicas, métodos y procedimientos en un espacio-tiempo determinado” (p.5).

Por otro lado, Pairazamán et al. (2019) manifiestan que en las encuestas internacionales recientes sobre logros educativos han demostrado que Perú se ubica entre los países con peor desempeño en una variedad de materias, incluidas las matemáticas. Esta investigación describe la aplicación de un programa motivacional utilizando el método Polya para mejorar la resolución de problemas matemáticos en el tercer grado de educación secundaria en una institución educativa peruana. Se usó con un grupo de 41 estudiantes a los que se les enseñó matemáticas usando el procedimiento, así como con 39 estudiantes a los que se les enseñó matemáticas usando el método tradicional (el grupo de control). Se utilizó una prueba de chi-cuadrado para comparar las hipótesis, y el resultado fue 182,142 con un nivel de confianza del 5%, lo que respalda la hipótesis general de que se está utilizando un esquema de estímulo basado en el método de Polya y potenciar la capacidad de resolución de problemas matemáticos.

Asimismo, Ticlia (2021) hace referencia a la Teoría que apoyan el enfoque resolutorio de problemas con ello a “Piaget (1968) afirma que para poder resolver

problemas se debe tener el pensamiento concreto que a través de ello los niños manipulan, tocan, experimentan, vivencian para dar solución a situaciones diversas y el pensamiento formal a través del cual los niños pueden resolver problemas para ello moviliza su intelecto, su lógica para resolver problemas. Asimismo, manifiesta Vigostky con su teoría sociocultural pretende diferenciar entre el pensamiento y el lenguaje. Este aprendizaje tiene que tener en cuenta el contexto social, ya que es un proceso de desarrollo cognitivo y se aprende en las interacciones con las demás personas” (p.21-22).

Por otro lado, Romero (2022), precisa con respecto a resolución de problemas y menciona a Polya, quien da conocer que la heurística pueda resolver problemas en general no solo los matemáticos, sino que estos podamos aplicar en la vida diaria. Para ello plantea 4 pasos tales como: entender el problema; plasmar en plan; ejecución del plan; revisar y verificar los resultados que obtuvo.” (p.12). De acuerdo el MINEDU (2020) nos refiere que todos tenemos la capacidad de desarrollar aptitudes matemáticas, es decir competencias y por ende utilizar esas habilidades para resolver problemas y poder generar nuevos aprendizajes. Esta debe plantearse teniendo en consideración el contexto y por ende movilizará el desarrollo de habilidades y destrezas matemáticas. (p.9). Guzmán (2015) manifiesta que las competencias provocan en los estudiantes esa interrelación entre lo cognitivo, actitudinal y procedimental que permite que los estudiantes puedan resolver problemas (p.2).

El MINEDU (2016), precisa referente a la competencia de: Resolver problemas está relacionado con cantidad, nos indica que los niños tengan la habilidad de plantear y solucionar problemas comprendiendo las nociones numéricas, es decir a partir de ello pueda comparar, agrupar, contar, ordenar: usando sus criterios de acuerdo a su interés y necesidad. (p.171). En relación con su capacidad resolutoria de problemas tanto en movimiento, forma y localización, ello refiere que los niños puedan orientarse en el espacio y poder relacionar con diversas formas geométricas, los objetos ya sean tridimensionales y bidimensionales. (p.39). Por tal razón uno de las razones para resolver problemas es que los niños aprendan a matematizar y es el conector fundamental para establecer la relación de las matemáticas con la realidad diaria del niño.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación:

3.1.1 Tipo de investigación:

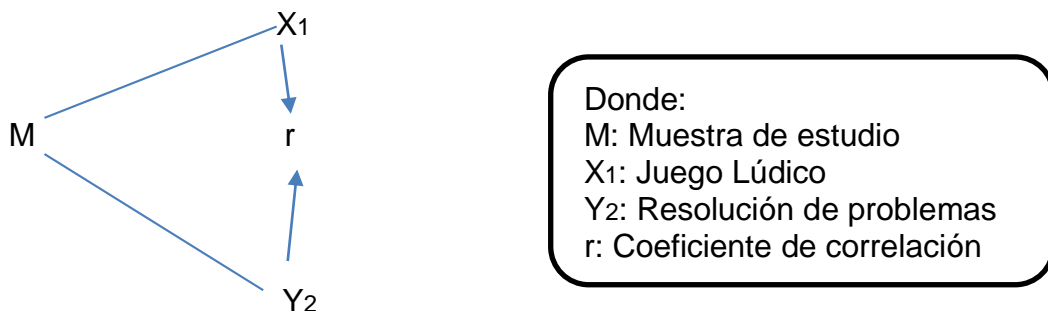
El estudio a realizar es de tipo básico ayudara a clarificar lo referente a las variables en investigación. De acuerdo con Vargas (2009) quien manifiesta que la investigación de tipo básico su finalidad es que a partir del resultado obtenidos pueda originar nuevas producciones y el recorrer científico (p.159).

3.1.2 Diseño de investigación:

La investigación tiene un carácter no experimental, descriptivo, es correlacional, su objetivo es determinar la correspondencia de las variables en estudio, para saber de cómo se comportan las variables con respecto a la otra variable. De acuerdo con Salkind (1998) quien manifiesta que la investigación correlacional permite examinar la correspondencia que existe entre las variables, pero sin manifestar que una variable es la causa de otra variable, es decir la correlación realiza un análisis de las asociaciones, mas no las causas que las puedan generar. (p.12).

Figura 1.

Esquema del Diseño de Investigación



3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Juego lúdico

Definición conceptual

El juego lúdico para Pylie (2019) quien recoge las palabras de Piaget afirmando que las actividades lúdicas favorecen el crecimiento general del

estudiante, contribuye al crecimiento del pensamiento lógico, en el juego es donde los niños interactúan con sus pares y llegan a expresar sus sentimientos, emociones, por ende, a través de juego el niño desarrolla conceptos de relaciones causales, establece juicios, analiza y sintetiza.

Definición operacional

Según Carrasco, S. (2009). Quien indica que la operacionalización de variables; hace referencia a las variables y estas la va descomponiendo en sus diversas partes tales como las dimensiones, indicadores ítems, siempre partiendo del aspecto general al específico (p.226). En el caso de esta investigación, se tiene la variable: Juego lúdico, está descompuesto en tres dimensiones los cuales son: juego lúdico con reglas que tiene 3 indicadores y 6 ítems. Juego de construcción, segunda dimensión tiene 3 indicadores y 15 ítems. Juego simbólico con 3 indicadores y 9 ítems. Los ítems, se midieron con un cierto rango: siempre, a veces y nunca en una escala Likert. En la matriz de operacional de la variable de la investigación podemos comprender mejor el estudio planteado en la magnitud de sus dimensiones e indicadores.

Tabla 1.

Operacionalización de la Variable Juego Lúdico

VARIABLES	DIMENSIONES		INDICADORES	ESCALAS DE MEDICIÓN
Variable 1: Juego Lúdico	Juego reglada	lúdico	Participación activa en los juegos propuestos. Entiende indicaciones y las pautas para el juego. Cumple con las reglas dadas en el juego. Ubicación en el espacio, localización. Coordinación ojo-mano (motora fina). Noción matemática. Creatividad.	Escala de medición ordinal. Instrumento: lista de cotejo. Escala Likert: nunca (1); a veces (2) y siempre (3)
	Juego simbólico	lúdico	Comunicativo. Autonomía.	

Fuente: Elaboración propia de acuerdo a Pylie (2019)

Variable 2: Resolución de Problemas

Definición conceptual

De acuerdo con Rodríguez (2017), referente a la capacidad resolutoria de problemas manifiesta que debe estar asociado con su quehacer diario, ello implica brindar conocimientos que ayudaran desarrollar este proceso de comprensión y reflexión, el cual permitirá enfrentarse en su día a día del estudiante, de modo eficaz para afrontarlo. (p.48).

Definición operacional

Esta variable tiene 2 dimensiones según el CNB y la Programación Curricular de Educación Inicial (2016) la primera dimensión Resolver problemas de cantidad, compuesta por 3 indicadores y 15 ítems. La dimensión 2 hace referencia a Resolver situaciones problemáticas en el aspecto de forma, movimiento y localización; compuesta por 3 indicadores y 15 ítems. Los ítems, serán medidos por el rango: logro destacado, satisfactorio, proceso e inicio en la escala Likert. En la matriz de operacional de la variable de la investigación podemos entender el estudio planteado, en la magnitud de sus dimensiones e indicadores.

Tabla 2.

Operacionalización de la Variable Resolución de Problemas

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS DE MEDICIÓN
Variable 2: Resolución de problemas	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none">• Traduce cantidades a expresiones numéricas.• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Medición Ordinal: Se aplicó la escala de Likert: Inicio (1) Proceso (2), Satisfactorio (3), Logro destacado (4)
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none">• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	

Fuente: Elaboración propia de acuerdo al CNEB -MINEDU (2016)

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

Por otra parte, Fracica (1988), nos indica que la población viene hacer una serie de componentes de la investigación, vale decir es el conjunto de elementos de muestreo. (p.36). asimismo, es necesario mencionar que viene hacer la totalidad de individuos o elementos que tengan similares características sobre lo cual se desean realizar ciertas suposiciones. La población considerada en el estudio lo conforman los estudiantes de cinco años de las secciones de: “amorosos”, “cariñosos”, “solidarios” del distrito Carmen Alto de la IE N° 106/Mx-P, del nivel Inicial. Esta población es de 77 estudiantes en 5 años.

Criterios de inclusión: Esta investigación incluyo a los estudiantes que cursan en las secciones amorosos, cariñosos, solidarios de la edad de 5 años.

Tabla 3.

Población y muestra de estudiantes de una institución educativa inicial del distrito de Carmen Alto, Ayacucho-Perú.

GRADO/EDAD	POBLACION	MUESTRA
Cariñosos	28	28
Amorosos	27	27
Solidarios	22	22

Fuente: Nómina de matrícula 2023-I.E.I. 106-UGEL Huamanga - Ayacucho

3.3.2 Muestra:

De acuerdo con Bernal (2006) no indica que la muestra es la cantidad más pequeña de la población, de la cual se debe obtener información vital para desarrollar la investigación y por ende la medición de las variables en estudio. (p.165)

Además, pueden ser probabilística o no probabilística. Ante esto, se ha considerado a 77 estudiantes del II Ciclo (5 años), por muestreo no probabilístico.

3.3.3 Unidad de análisis:

Esta investigación involucro a los niños de las secciones amorosos, cariñosos, solidarios de la edad de 5 años.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se empleó el método de observación a fin de recopilar la información necesaria para poder confirmar la validez de la hipótesis planteada. Por ello, Díaz (2011) se refiere a Sierra y Bravo (1984) quien manifiesta que observar nos permitirá mirar algo con nuestros sentidos para conocer más sobre el comportamiento del sujeto que es motivo de investigación. De igual forma, según Van Dalen y Meyer (1981), nos manifiesta la observación es vital en el estudio ya que nos revela la verdad (p.6). Ante ello este estudio ha considerado observaciones y cuestionarios para recopilar información con respecto a la variable de Juego Lúdico, de igual modo para la otra variable de Resolución de Problemas que viene hacer la otra variable.

Con respecto a la lista de cotejo el MINEDU indico: son herramientas descriptivas que nos ayuda a visualizar si los comportamientos, habilidades, competencias que deseamos ver están presentes en el niño o no. Este test o lista de cotejo contendrá respuestas politomicas teniendo en cuenta la escala de Likert y la segunda variable la información serán las notas tales como: C (inicio); B (en proceso); A (satisfactorio); AD (logro destacado).

Instrumento 1: Juego Lúdico

Ficha técnica del instrumento

Lista de Cotejo de Juego Lúdico

Datos generales

Título	: Lista de Cotejo para determinar juego lúdico.
Autores	: Patricia Monteagudo Montenegro; Erika Antuane Castillo Tenaud
Procedencia	: Lima, Perú- 2021; Lima, Perú- 2022.
Adaptación	: Verastegui Esquivel, Nieves Lita (2023)
Objetivo	: Definir los indicadores de los juegos lúdicos en los estudiantes del nivel inicial Administración: Individual y presencial
Duración	: 60 minutos
Estructura	: El test adaptado está bosquejado del siguiente modo:

30 ítems correspondiendo 3 indicadores, los cuales están distribuidos a 6, 15 y 9 respectivamente para la variable de juego lúdico. Escala Likert con las opciones de: siempre (3), A veces (2) y Nunca (1).

Instrumento 2: Resolución de Problemas

Ficha técnica del instrumento

Lista de Cotejo de Resolución de Problemas

Datos generales

Título	: Lista de Cotejo para determinar: resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial.
Autores	: Diana Yuleisi Díaz Sotelo; Erika Antuane Castillo Tenaud; Sofía Hidelcy Romero Davila.
Procedencia	: Lima, Perú- 2022.
Adaptación	: Verastegui Esquivel, Nieves Lita (2023)
Objetivo	: Definir los indicadores de Resolver problemas en los Niños de educación inicial
Administración	: Individual y presencial
Duración	: 60 minutos
Estructura	: El test adaptado está bosquejado del siguiente modo: 30 ítems correspondiendo 2 dimensiones con 3 indicadores cada dimensión, los cuales están distribuidos a 15 ítems respectivamente. Escala Likert con las opciones de: inicio (1); proceso (2); satisfactorio (3); logro destacado (4).

Validez

La validez del instrumento nos permite medir cuan precisa es la variable en la investigación y en función a ello podemos arribar a deducciones valederos. Asimismo, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) explican la validez es la medida en que podemos medir las variables en estudio y si estas son las más adecuadas y pertinentes para la investigación.

Validar los instrumentos en el estudio requiere la evaluación de expertos,

razón por el cual se envió los instrumentos para su evaluación respectivamente a través de los criterios de pertenencia, relevancia y claridad.

Los expertos en mención con el grado correspondiente efectuaron la validación de los instrumentos que a continuación se detalla:

Tabla 4.

Validez del Instrumento de Juego Lúdico

<i>validador</i>	<i>Resultado</i>
Mg. Navarro Zuñiga, Godofredo Cayo	Aceptable
Dra. Galdo Pillaca, Carolina	Aceptable
Dra. Mendoza Retamozo, Noemí	Aceptable

Fuente: Certificado de Validez por los expertos

Tabla 5.

Validez del Instrumento de Resolución de Problemas

<i>validador</i>	<i>Resultado</i>
Mg. Navarro Zuñiga, Godofredo Cayo	Aceptable
Dra. Galdo Pillaca, Carolina	Aceptable
Dra. Mendoza Retamozo, Noemí	Aceptable

Fuente: Certificado de validez por los expertos.

Confiabilidad

La confiabilidad nos permite tener un conocimiento claro y seguro con respecto a la aplicación de los instrumentos en cualquier contexto similar al que fue aplicado nos va generar los mismos resultados (Hernandez-Sampieri y Mendoza, 2018).

Para la investigación se efectuó la adaptación de instrumentos de Patricia Monteagudo Montenegro; Erika Antuane Castillo Tenaud (2022) para la variable de Juego lúdico se consideró 30 items, 3 indicadores para cada dimensión respectivamente. Asimismo, para la variable resolución de problemas se adaptó instrumentos de Diana Yuleisi Díaz Sotelo; Erika Antuane Castillo Tenaud; Sofía Hidelcy Romero Davila. (2022). En el que se consideró 30 items, 3 indicadores para cada dimensión respectivamente.

Se utilizó una prueba piloto a partir de la muestra de doce niños de 5 años de edad que no forma parte de la muestra de la investigación, Se usó la prueba Alfa de Cronbach a las dos variables, para determinar los resultados de cada una de ellas.

Tabla 6.

Confiabilidad del Instrumento de Juego Lúdico

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.927	30
Escala:ALL VARIABLES	

Fuente: software SPSS 25

Se utilizó una prueba estadística que produjo un valor alfa de Cronbach de 0.927, que es un valor excelente en la escala.

Tabla 7.

Confiabilidad del Instrumento de Resolución de Problemas

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.963	30
Escala:ALL VARIABLES	

Fuente: software SPSS 25

Se utilizó una prueba estadística que produjo un valor alfa de Cronbach de 0.963, que es un valor excelente en la escala.

3.5 Procedimientos

Para acopiar información referente a las variables de estudio, primeramente se tuvo que solicitar el permiso a la máxima autoridad de la institución educativa N° 106 de educación inicial ubicado en el distrito de Carmen Alto- Ayacucho a la Lic. María Bautista Flores para poder aplicar los instrumentos en el grupo de 5 años, ello se realizó a través de un cuestionario, asimismo se solicitó al padre de familia el consentimiento informado, las respuestas obtenidas se sistematizó en una hoja

Excel, luego se procedió a cuantificar la información obtenida, el cual se tuvo que tener en cuenta las dimensiones y las variables, se realizó la evaluación de los resultados o procesamiento de las mismas a través del coeficiente de Cronbach y con el programa SPSS versión 25 permitió comparar hipótesis de estudio.

3.6 Método de análisis de datos

Luego de utilizar dos cuestionarios para recolectar información sobre la variable de estudio, se procedió a consolidar y sistematizar la información de los 77 niños de la muestra de la investigación en un archivo Excel, para ser procesado la información en SPSS 25, se analizó estadísticamente para calcular de porcentaje y correlación. Las estadísticas descriptivas nos permitirán obtener, organizar y presentar datos de modo significativo, los cuales serán presentados en tablas. Fuera de ello se utilizó las pruebas de normalidad para calcular la correlación entre los datos recopilados. De igual forma, se usó el Rho de Spearman, el cual nos permitirá determinar la confrontación de hipótesis y la correlación entre las variables investigadas. Luego de haber recopilado, organizado los datos se buscó el apoyo de un estadístico para la interpretación de los resultados obtenidos, teniendo en cuenta para su discusión los antecedentes, los fundamentos teóricos e hipótesis formuladas en la investigación. Todo ello guiara el desarrollo de las conclusiones a partir de los hallazgos y sugerencias generadas.

3.7 Aspectos éticos

Esta investigación considero los lineamientos de diseño de tipos de diseño cuantitativo establecidos por la Universidad César Vallejo, conforme a lo prescrito en la “Guía de Elaboración de Productos de Investigación para Grados Académicos y Título Profesional”, aprobado con la Resolución de Vicerrectorado de Investigación N° 062-2023-VI-UCV. De este modo se cumple con los criterios dados para respetar a los autores de investigaciones previas y las referencias para complementar el trabajo de investigación, siempre respetando su autoría de cada una de ellas. Del mismo modo la información obtenida y los resultados serán utilizados de modo honesto, fidedigna y transparente concorde con los objetivos planteados en este estudio. Los resultados y las conclusiones del estudio investigación, dará a conocer a la institución de tal modo que puedan preparar planes de mejora en el aspecto de resolución de problemas.

IV. RESULTADOS

Resultados Descriptivos

Tabla 8.

Variable Juego lúdico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Regular	31	40,3	40,3
Válido	Alto	46	59,7	100,0
	Total	77	100,0	

Fuente: software SPSS versión 25

En la tabla 8 se visualiza que en la variable de Juego Lúdico el 40.3% de la muestra tienen un nivel regular, es decir 31 estudiantes se encontraron en dicho nivel y el 59.7% están en un nivel alto es decir 46 niñas y niños se encuentran en este nivel. Respecto a este resultado se afirma que en el grupo de estudiantes del estudio se observó que existen actividades con reglas, juego lúdico de construcción y juegos simbólicos con sus compañeros, que se cumplen las reglas y que existe cooperación.

Por otra parte, el resultado muestra que los estudiantes que participaron comprenden las instrucciones de juego, además que existe capacidad para crear las reglas. Además, se identificó con este resultado que los estudiantes respetan las reglas de juego, por lo que existe capacidad para desarrollar un juego lúdico en un nivel regular alto.

Tabla 09.

Variable Resolución de Problema

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nivel B	45	58,4	58,4
Válido	Nivel A	30	39,0	97,4
	Nivel AD	2	2,6	100,0
	Total	77	100,0	

Fuente: software SPSS versión 25

En la tabla 09 se visualiza que en la variable resolución de problemas el 58.4% está en un nivel de proceso, es decir 45 estudiantes se ubican en dicho nivel; el 39% están en el nivel satisfactorio es decir 30 estudiantes se ubican en este nivel y el 2.6% están en el nivel destacado es decir 2 estudiantes se ubican en este nivel. Desde estos resultados obtenidos podemos decir que la variable de Resolución de Problemas dio un resultado regular; lo cual evidencia que existe una necesidad de identificar metodologías educativas que permitan mejorar estos resultados.

Interpretando el resultado obtenido, se menciona que, si bien existió un resultado aceptable de una mayoría que logró el nivel A, que más de la mitad hayan obtenido un puntaje de nivel B, expresa todavía un espacio para trabajar en mejorar estos resultados.

Resultados Inferenciales

Prueba de normalidad

Para determinar el estadístico que se utilizará en la correlación, para ello se ejecuta la prueba de normalidad. Ante esto, la medición se realizó mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que la muestra de estudio es mayor a 50 participantes.

Se consideró si se aplicaba la regla:

El estadístico r =Pearson se utiliza si $p > 0.5$ tiene una distribución normal, lo que indica que la hipótesis es paramétrica.

Si $p < 0.5$ no se distribuye normalmente, es no paramétrico y se usa el estadístico Rho =Spearman.

Tabla 10.

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego lúdico	,390	77	,000	,623	77	,000
Juego lúdico reglado	,487	77	,000	,498	77	,000
Juego lúdico de construcción	,403	77	,000	,614	77	,000
Juego lúdico simbólico	,383	77	,000	,626	77	,000
Resolución de problemas	,373	77	,000	,681	77	,000
Resolución de Problemas de cantidad	,380	77	,000	,676	77	,000
Resolución de Problemas de forma, movimiento y localización	,318	77	,000	,736	77	,000

Fuente: software SPSS versión 25

Tras la aplicación de la prueba, se observa que ambas variables cumplen el requisito de significación estadística por debajo de 0.5. Debido a que carecen de una distribución normal no paramétrica, se aplica el estadístico Rho=Spearman a los datos de la Tabla 10.

Hipótesis General

Ho: No existe relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Ha: Existe relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Tabla 11.

Correlación juego lúdico y resolución de problemas

		Correlaciones		
			Juego lúdico	Resolución de problemas
Rho de Spearman	Juego lúdico	Coeficiente de correlación	1,000	,375**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	77	77
	Resolución de problemas	Coeficiente de correlación	,375**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	77	77

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

Se observa en la tabla 11 se realizó la prueba de contrastación para la hipótesis general. Se observó que el nivel de significancia calculado en la prueba estadística Rho de Spearman fue de $0,001 < 0,05$ (nivel de significancia); por lo tanto, se afirma que existe evidencia estadística para indicar que el juego lúdico se relaciona con la resolución de problemas.

Además, se observó que el coeficiente de correlación fue de 0,375, lo cual expresa una fuerza de relación de nivel bajo. Este resultado demuestra que ambas variables se encuentran vinculadas, aunque con un nivel bajo. A partir de este resultado se expresa que es preciso ampliar la utilización de estrategias referente a juegos lúdicos durante la sesión de aprendizaje.

Decisión: es aceptable la hipótesis del investigador, razón por el cual se rechaza la hipótesis nula.

Hipótesis Específica 1

Ho: No existe relación entre el juego lúdico reglada y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Ha: Existe relación entre el juego lúdico reglada y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Para esta investigación se tomó el nivel de significancia α en 0,05, el cual se relaciona a un nivel de confiabilidad de 95%. Y como regla de decisión se menciona que se rechaza Ho cuando la significancia “p” hallada en la prueba Rho de Spearman es menor que α .

Tabla 12. Correlación juego lúdico reglado y resolución de problemas

Correlaciones			
		Juego lúdico reglado	Resolución de problemas
Juego lúdico reglado	Coeficiente de correlación	1,000	-,115
	Sig. (bilateral)	.	,321
	N	77	77
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	-,115	1,000
	Sig. (bilateral)	,321	.
	N	77	77

Fuente: software SPSS versión 25

Se visualiza en la tabla 12, se realizó la prueba de contrastación para la Hipótesis específica 1. El nivel de significancia calculado en la prueba Rho de Spearman fue de $0,321 > 0,05$ (nivel de significancia); por consiguiente, se indica que no hay evidencia estadística para asegurar que el juego lúdico reglada se relaciona con la resolución de problemas.

No se requiere evaluar el coeficiente de correlación calculado porque se encontró que no existe relación entre la variable de Resolución de problemas con juego lúdico con reglas. Este resultado demuestra que no se encuentran vinculadas. Partiendo de estos resultados, se afirma que los juegos lúdicos reglados representan una alternativa viable para fomentar el aprendizaje de los niños de inicial.

Hipótesis Específica 2

Ho: No existe relación entre el juego lúdico de construcción y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Ha: Existe relación entre el juego lúdico de construcción y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Tabla 13.

Correlación juego lúdico de construcción y resolución de problemas

		Correlaciones	
		Juego lúdico de construcción	Resolución de problemas
Juego lúdico de construcción	Coefficiente de correlación	1,000	,387**
	Sig. (bilateral)	.	,001
	N	77	77
Resolución de problemas	Coefficiente de correlación	,387**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	77	77

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

En la tabla 13 se realizó la prueba de contrastación para la hipótesis específica 2. Se visualiza que el nivel de significancia calculado por la prueba Rho de Spearman fue de $0,001 < 0,05$ (nivel de significancia); por lo tanto, se afirma que existe evidencia estadística para indicar que el juego lúdico de construcción se vincula con resolución de problemas.

Por otro lado, se observó que el coeficiente de correlación fue de 0,387, lo cual expresa una fuerza de relación de nivel bajo. El resultado hallado demuestra que ambas variables se encuentran vinculadas, aunque en un nivel bajo.

Hipótesis Específica 3

Ho: No existe relación entre el juego lúdico simbólico y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Ha: Existe relación entre el juego lúdico simbólico y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho, 2023.

Tabla 14.

Correlación juego lúdico de construcción y resolución de problemas

		Correlaciones		
			Juego lúdico simbólico	Resolución de problemas
Rho de Spearman	Juego lúdico simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,344**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	77	77
	Resolución de problemas	Coeficiente de correlación	,344**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	77	77

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

Se visualiza en la tabla 14 se realizó la prueba de contrastación para la hipótesis específica 3. Se observó que el nivel de significancia calculado en la prueba Rho de Spearman fue de $0,002 < 0,05$ (nivel de significancia); en consecuencia, se menciona que hay evidencia estadística para afirmar que el juego lúdico simbólico se vincula con la resolución de problemas.

Por otro lado, se observó que el coeficiente de correlación calculado fue de 0,344, lo cual expresa una vinculación de relación de nivel bajo. El resultado hallado expresa que ambas variables se encuentran relacionadas en un nivel bajo. Partiendo de los resultados obtenidos se afirma que el juego lúdico simbólico constituye una estrategia educativa que se relaciona con buenos resultados en resolución de problemas en inicial.

V. DISCUSIÓN

El propósito de este estudio es esclarecer la relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Para ello se tiene como muestra a 77 niños de las secciones de amorosos, cariñosos, solidarios del grupo de 5 años del cual se obtiene información a través de las profesoras quienes realizaron el llenado respectivo de los cuestionarios de cada uno de sus estudiantes en las listas de cotejo por cada variable de estudio.

Se visualiza en la tabla ocho que la variable de Juego Lúdico el 40.3% de la muestra tienen un nivel regular, es decir 31 estudiantes se encontraron en dicho nivel y el 59.7% están en un nivel alto es decir 46 niñas y niños se encuentran en este nivel. No hubo nivel bajo. Respecto a este resultado se afirma que en el grupo de estudiantes del estudio se observa que existen actividades con reglas, juego lúdico de construcción y juegos simbólicos con sus compañeros, que se cumplen las reglas y que existe cooperación entre ellos. Romero (2022) menciona a Pylie (2019), resumió las afirmaciones de Piaget de que las actividades lúdicas promueve el crecimiento global en toda su magnitud de los niños, contribuye al desarrollo de la capacidad resolutoria, es decir habilidades matemáticas. Durante la actividad lúdica los niños interactúan con sus compañeros y desarrollan sus propias habilidades, expresan sus pensamientos y sentimientos. La variable que se investiga para Wallon, citada por Romero (2022), establece que las actividades lúdicas que preparan para la vida y que aprenden a través de ellas deben corresponder a los intereses y necesidades educativas, ayudan a resolver problemas en una forma divertida. El juego es crucial para la investigación psicológica, según Linares (2022). La capacidad de jugar es esencial para el crecimiento de un niño y la producción de resultados positivos en la vida adulta. En cuanto al juego lúdico se puede decir que es algo innato en el niño y a través de ello construye su conocimiento, consigue desarrollar habilidades resolutorias que le servirán para su vida diaria.

En cuanto a la tabla 09 referentes a resolución de problemas el 58.4% de la muestra está en un nivel de proceso, es decir 45 estudiantes, se sitúa en el nivel el

39% están en nivel satisfactorio es decir 30 estudiantes se encuentran en el 2.6% destacado es decir 2 estudiantes se ubican en este nivel. En función a estos resultados obtenidos podemos decir que la variable de Resolución de Problemas dio un resultado regular; lo cual evidencia que existe una necesidad de identificar metodologías educativas que permitan mejorar estos resultados. De igual forma, Ticlia (2021) se refiere a teorías que sustentan enfoques de resolución de problemas. “Piaget (1968) afirma que para resolver problemas se debe tener un pensamiento concreto por el cual los niños deben manipular, tocar y experimentar lo que experimentan” todo ello va movilizar el pensamiento formal que utilizan los niños para resolver problemas el cual moviliza la inteligencia y la lógica para resolver.

En relación a la variable expuesta según el MINEDU (2020), afirma que todos tenemos la capacidad de adquirir habilidades matemáticas, es decir, la habilidad de usar esas habilidades para resolver problemas y poder producir nuevos aprendizajes. Según Díaz (2020), la capacidad resolutoria de problemas se refiere a desarrollo de una persona que aplica nuevos conocimientos, asume un papel activo en un contexto determinado, donde utiliza un conjunto de diversas herramientas culturales para llevar a cabo su tarea. En la interacción entre personas y objetos, la información sobre los objetos con el apoyo de técnicas, métodos y procedimientos en un espacio-tiempo particular.

Se confirma que existe evidencia estadística que sugiere que el juego lúdico se relaciona con la resolución de problemas en base a lo visto en la tabla once, donde se afirma que la significancia calculada en la prueba estadística Rho de Spearman fue de $0,001 < 0,05$ (nivel de significancia); por lo tanto, se afirma que existe evidencia estadística para indicar que el juego lúdico se relaciona con la capacidad resolutoria de problemas.

Además, se visualiza el coeficiente de correlación calculado, representa una relación débil de 0,375. Este resultado demuestra la relación de bajo nivel entre las dos variables. En Base a ello, se plantea que es indispensable incrementar la utilización de métodos durante la sesión de aprendizaje para promover en los niños la habilidad resolutoria de problemas. Asimismo, se tiene los resultados del vínculo que hay entre el juego lúdico y resolución de problemas, se afirma que a partir de los resultados hallados para el juego lúdico donde el 59,7% evidenciaron un alto

nivel; y al mismo tiempo en la resolución de problemas, el 58,4% mostraron un nivel B, por ello es necesario el uso de las estrategias didácticas de juegos lúdicos durante la sesión de aprendizaje. Al respecto, se puede mencionar que los autores mencionados en el marco teórico han realizado investigaciones, muchos de los cuales se han centrado en las variables de estudio de juego lúdico y resolución de problemas, como Delgado (2020), que identifica al juego como una estrategia que promueve el conocimiento numérico y resolución de problemas. Se contempla en su estudio que se logró avances positivos en relación al conteo, correspondencia uno a uno. En la primera prueba, el 33.3% la calificó como excelente. El 78% de los estudiantes lograron un nivel excelente en la prueba final. Esto significa que las actividades lúdicas promueven el desarrollo de las matemáticas, tales como la capacidad resolutoria de problemas. De igual forma, Pallares&Murillo (2019), que resalta la trascendencia de los juegos en la matemática. Concluyen que aprender a interactuar y competir con sus compañeros en el juego ayuda a los niños a pensar racionalmente cuando buscan estrategias para ganar juegos. Esto desarrolla el pensamiento matemático en los que juegan.

En su investigación, Castillo (2022), propone precisar el nivel de implementación de juego y las matemáticas en niños de 5 años. El análisis de los resultados mediante estadístico Rho de Spearman mostró correlación alta positiva entre las variables significativas. $0,000 < 0,05$; $Rh0 = 0,763$. Los niños de cinco años han encontrado una asociación muy positiva entre el juego y la capacidad resolutoria de problemas inmersos en dichas actividades lúdicas. Los antecedentes y los resultados obtenidos con el presente estudio, evidencian cierta diferencia ya que en las investigaciones que se tiene como antecedentes la correlación es alto puesto que tiene cuestionarios de 20 ítems para medir la competencia matemática y 30 para las estrategias lúdicas a diferencia de la investigación actual que utiliza 30 ítems por cada variable, asimismo a las profesoras aún les falta incorporar de manera adecuada las estrategias lúdicas para desarrollar en los niños la capacidad de poder razonar, analizar y por ende de resolver problemas.

Con respecto al primer propósito específico de precisar la asociación que hay entre el juego lúdico reglado y la capacidad resolutoria de problemas en los niños del nivel inicial en una institución educativa pública. Teniendo en cuenta ello, se observa en la tabla 12 se realiza la prueba de contraste específica de la hipótesis uno. Se ve el nivel de significancia calculada con la prueba estadística de Rho

Spearman es de $0,321 > 0,05$ (nivel de significancia) lo que indica que no hay evidencia estadística de que el juego lúdico reglado estuviera asociado con la resolución de problemas. No hay necesidad de evaluar los coeficientes de correlación calculados porque no se encontró correlación entre las variables. Por otro lado, se tiene a Pylie (2019) citado por Romero (2022) quien a su vez recoge lo manifestado por Piaget e indica que el juego favorece el crecimiento global del niño, contribuye en el desarrollo de su pensamiento lógico, en el juego es donde los niños interactúan con sus pares y llegan a expresar sus sentimientos, emociones. Frente a ello se puede afirmar que el juego lúdico reglado va fomentar en el niño el respeto a las reglas y sobre todo respeto hacia sus compañeros cuando juegan, por tal razón al niño va permitir la posibilidad de generar sus propios juegos a partir de otros que conoce.

El segundo propósito específico es precisar la relación entre el juego lúdico de construcción y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública. Al respecto al juego lúdico de construcción se tiene en la tabla 13 se visualiza que el coeficiente de correlación calculado fue de 0,387, lo cual expresa una fuerza de relación de nivel bajo. El resultado hallado demuestra que el juego lúdico de construcción y resolución de problemas se encuentran vinculadas, aunque en un nivel bajo. Según Pylie (2019) citado por Romero (2023) nos menciona que el juego lúdico de construcción es aquella que se centran en los métodos de construcción establecen límites al vincular un elemento con otro para construir la estructura, fomentando la participación y el uso del lenguaje como una herramienta integral orientada a la expresión en los juegos. Es una estrategia lúdica y útil pero compleja.

Se puede afirmar que los juegos lúdicos de construcción nos permiten que los estudiantes puedan aprender nociones matemáticas tales como la simetría, reconocer diferentes formas geométricas y aprender a contar, por ende, en el niño va ayudar en la rapidez mental, concentración y atención. Teniendo en cuenta los resultados encontrados en la investigación con respecto a juego lúdico de construcción se puede decir que el grupo en estudio, se constata que los juegos de construcción no son los más adecuados para generar la capacidad resolutoria de problemas en los estudiantes de la edad de 5 años debido a que la relación de correlación fue de nivel bajo, la causa de ello es que los niños ya no manipulan materiales, en vista de que los niños sean vuelto adictivos al celular desde edades

muy tempranas y ello recrudesció más por causa del confinamiento que se tuvo por el COVID. En su investigación de García (2022) manifiesta que para divertirse construyendo juegos determinó que las habilidades matemáticas están indicadas con un valor de correlación de 0,402; mientras que la hipótesis es válida por su valor de significación de 0.017, mientras que menor a 0.050 indicó que tuvo una prueba clara de la hipótesis alternativa que confirmó todos los supuestos del análisis sobre las relaciones entre los ítems.

Teniendo en cuenta los antecedentes y los resultados obtenidos con el presente estudio, evidencian cierta diferencia ya que en las investigaciones que se tiene como antecedentes el nivel de correlación es proporcional debido a que tiene cuestionarios de 20 ítems para medir juego lúdico y 10 para la habilidad matemática a diferencia de la investigación actual que utiliza 30 ítems por cada variable, asimismo a las profesoras aún les falta incorporar de manera adecuada las estrategias lúdicas para desarrollar en los niños las competencias matemáticas y por ende la capacidad resolutoria de problemas, Por tal razón es necesario que los docentes entiendan que el juego lúdico de construcción no solo es tocar el material sino entender de cómo hacerlo, como se debe manipular y deben tener imaginación. Actividad que los niños ya casi no realizan debido al uso excesivo del celular.

La tercera finalidad del estudio es precisar la relación que hay entre resolución de problemas y juego simbólico en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa. Con respecto a ello se tiene a Pylie (2019) quien manifiesta que el juego lúdico simbólico es aquella estrategia que parte de la ficción e imaginación de experiencias vividas, ello estimula al niño a jugar con elementos u objetos que están ausentes. Teniendo en cuenta los resultados hallado en la tabla 14 se tiene que la significancia calculada en la prueba estadística Rho de Spearman fue de $0,002 < 0,05$ (nivel de significancia); por tanto, hay evidencia estadística para aseverar que el juego lúdico simbólico se relaciona con la resolución de problemas. Por otro lado, se observó que la correlación calculada fue 0,344, indicando una relación de bajo nivel. Los resultados encontrados demuestran que están vinculadas ambas variables en un nivel bajo. En base a los resultados alcanzados se confirma que el juego simbólico es una estrategia educativa con buenos resultados en la resolución de problemas preescolares.

Los antecedentes y los resultados obtenidos con el presente estudio donde

se afirma que Castillo (2022) en sus investigaciones indica que con respecto al juego simbólico y a las habilidades matemáticas nos menciona que se desarrolló un juego simbólico (68%), y el 45,7% también desarrolló habilidades matemáticas. Del mismo modo, los resultados de la conclusión muestran que el desarrollo del juego de símbolos influye en la habilidad matemática. Esto fue determinado por Rho Spearman con un valor de $p_{\text{significativo}} < 0,05$ y un valor de $Rho = 750$, lo que permitió determinaciones de significancia positivas y moderadamente altas.

Los antecedentes y los resultados obtenidos con el presente estudio, evidencian cierta diferencia ya que en las investigaciones que se tiene como antecedentes el nivel de correlación es proporcional debido a que tiene cuestionarios de 11 ítems para medir juego lúdico simbólico y 20 para la habilidad matemática a diferencia de la investigación actual que utiliza 9 ítems para la dimensión de juego lúdico simbólico y 30 para la habilidad matemática, asimismo a las profesoras aún les falta incorporar de manera adecuada las estrategias lúdicas para desarrollar en los niños las competencias matemáticas y por ende la capacidad resolutoria de problemas, Por ello es importante que los docentes entiendan que el juego recreación de diferentes roles y personajes por parte de un niño desarrolla la creatividad y la imaginación, combinando el conocimiento previo con el deseo de crear historias dentro del juego. El juego simbólico permite a los niños moldear mejor su aprendizaje y desarrollo a través de experiencias compartidas y el uso libre de su imaginación.

VI. CONCLUSIONES

Primera Se concluye que hay relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes de nivel inicial en la institución educativa pública de Ayacucho, 2023. Además, se afirma que a partir de los resultados hallados para el juego lúdico donde el 59,7% evidenciaron un alto nivel; y al mismo tiempo en la resolución de problemas, el 58,4% mostraron un nivel B, se expresa que es imprescindible ampliar la utilización de estrategias lúdicas durante la sesión de aprendizaje.

Segunda Se concluye que no hay vinculación entre resolución de problemas y juego lúdico reglada en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa pública de Ayacucho. Partiendo de los resultados hallados en el estudio, se llega a la conclusión que los juegos lúdicos reglados nos ayudan a tener orden en el juego sirve para la buena convivencia de los participantes representan una alternativa viable para generar dentro del proceso de aprendizaje de los niños de inicial el respeto a las normas, reglas.

Tercera Se concluye que existe relación entre resolución de problemas y juego lúdico de construcción en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa pública de Ayacucho. También que, a partir de los resultados obtenidos, se constató que los juegos lúdicos de construcción no son adecuados para la etapa del aprendizaje en nivel inicial, al obtenerse una vinculación con resultados positivos bajos en la resolución de problemas.

Cuarta Se concluye que existe vinculación entre la resolución de problemas y juego lúdico simbólico en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa pública de Ayacucho. A partir de los resultados alcanzados se afirma que la actividad de juego lúdico simbólico constituye un método educativo adecuado y que se relaciona con buenos resultados en la capacidad resolutoria de problemas en la etapa del proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial.

VII. RECOMENDACIONES

Primera Se recomienda a la Institución educativa pública que desarrolle la metodología de juego lúdico, el cual se vincula con actividades recreativas y el proceso de aprendizaje de los niños del nivel inicial.

Segunda Se recomienda a la directora de la institución educativa pública no considerar el juego lúdico reglada, debido que la investigación no halló una relación adecuada con la resolución de problemas.

Tercera Se recomienda a los docentes de la institución educativa pública a evaluar y reconsiderar el uso del juego lúdico de construcción; el cuál fue una estrategia didáctica con buenos resultados para la resolución de problemas.

Cuarta Se recomienda a los docentes emplear el juego lúdico simbólico, el cual tuvo un buen resultado con la resolución de problemas, para los niños del nivel inicial.

REFERENCIAS

- Abrams. (2011). "Los niños deben jugar: Lo que podemos aprender de la reforma educativa en Finlandia, *The New Republic*.
- Álvarez Calle, M., & Acuña Saavedra, M. A. (2018). Juego simbólico y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Villa el Salvador-2015.
- Alle-Herdon, K. y Roberts, S. (2020) The Power of Purposeful Play in Primary Grades: Adjusting Pedagogy for Children's Needs and Academic Gains. *Journal of education*, 201(1), 54-63
<https://doi.org/10.1177/0022057420903272>
- Ayala Barja, L. M. Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018.
- Ayala, L. (2018). Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática (Informe de pregrado). Universidad Rafael Landívar: Guatemala. Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Ayala-Luis.pdf>
- Barrutia Carranza, S. C. (2022). Juego como estrategia de aprendizaje de matemática en estudiantes de la IEP Vanguard Schools, San Martín de Porres, año 2021.
- Bartolini, M. (2020). Early years mathematics: Semiotic and cultural mediation. In *Mathematics Education in the Early Years*. Springer, Cham, 20(5), 1-21.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-34776-5_1
- Bernal Torres, C. A. Metodología de la investigación para administración economía, humanidades y ciencias sociales, Guatemala, Editorial Pearson Educación, 2da.
- Bishop, A. J. (1988). *Mathematical enculturation. A cultural perspective on mathematics education*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
<http://dx.doi.org/10.1007/978-94-009-2657-8>
- Castellanos, M. (2015) Pensamiento lógico matemático en un modelo de inclusión escolar. *RECME Revista Colombiana de Matemática Educativa*
- Castillo Tenaud, E. A. (2022). Desarrollo de estrategias lúdicas y competencias matemáticas en niños de 5 años en una institución educativa de Comas.

- Cacha, X. (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la Ciudad de Azogues* [Tesis Maestro, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>
- Chapman, O. (2011). Supporting the development of mathematical thinking. En B. Ubuz (Ed.). *Proceedings of the 35th International Conference for the Psychology of Mathematics Education*, 1, 69-75. Ankara, Turkey: PME
- Chavez del Valle, P. C. (2023) *Juego lúdico para desarrollar la competencia: resuelve problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 30001-54 provincia de Satipo-Junín, 2020.* http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32732/JUEGOS_LUDICOS_CHAVEZ_DEL_VALLE_PAUL_CLIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Claparède, É. (1983). *L'education fonctionnelle*. Neuchâte: Delachaux et Niestlé (Orig. 1921).
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima: Editorial San Marcos, p. 226.
- Cattaneo, K. (2017). Telling Active Learning Pedagogies Apart: from theory to practice. *New Approaches in Educational*, 6(1), 144–152. <https://doi.org/10.7821/naer.2017.7.237>
- Contreras, B. (2020). *El juego como estrategia para favorecer el concepto de número y la resolución de problemas en un grupo de tercer grado de preescolar* [Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey]. Repositorio TEC. https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636366/DelgadoVazquez_TesisdeMaestriaPDFA.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Cruz Saldarriaga, L. G. (2019). *El juego en la creatividad del niño*.
- Delgado, C. (2020). *El juego como estrategia para favorecer el concepto de número y la resolución de problemas en un grupo de tercer grado de preescolar.* <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/636366/DelgadoVazquez>

- Delgado Tovar, M. R. (2021). Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de cinco años del distrito de Monsefú–Chiclayo.
- Department of Education and Science. (1967): The Plowden Report: Children and Their Primary School. Central Advisory Council for Education. Londres. HMSO.
- Escobar, K. (2020). Actividades Lúdicas en Symbaloo Para Desarrollar El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De Preparatoria. [Tesis de maestría, Universidad Israel] Repositorio de la UISRAEL. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2397>
- Linares, W. (2022) Playful strategies for critical-creative thinking in five-year-old children. *Revista Innova Education*, 4(3), 168-184. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011.en>
- Lugo Bustillos, J. K., Vilchez Hurtado, O., & Romero Álvarez, L. J. (2019). Didáctica y desarrollo del pensamiento lógico matemático. Un abordaje hermenéutico desde el escenario de la educación inicial. *Revista Logos Ciencia & Tecnología*, 11(3), 18-29.
- Damaceno, D. S., & Dos Santos, T. S. (2011, octubre). A resolução de problemas e os aspectos significativos da sua prática nas aulas de matemática. Trabajo presentado en Encontro de Produção Científica y Tecnológica, Brasil
- de Pallares, M. L., & Murillo, M. (2019). El uso de juegos didácticos para el aprendizaje de la matemática en las escuelas primarias. *Centros: Revista Científica Universitaria*, 8(1), 144-166.
- Duque Gutiérrez, K. y Mora Mendieta, L. (2020). Una experiencia que aporta al desarrollo integral y al pensamiento matemático de niños de 5 y 6 años. *Nodos y Nudos*, 6(48). <https://doi.org/10.17227/nyn.vol6.num48-11271> Volumen 6 N.º 48 enero–junio de 2020 ISSN: 0122-4328 ISSN-E: 2619-6069 pp. 117-128 117
- Ferreira, C. y da Silva, V. (2019). Modelación Matemática en Educación Infantil: consideraciones desde una práctica educativa con niños de 3 y 4 años. *Revista de Educación Matemática (REMat)*, 16 (21), 71-87.
- Fondo de las Naciones Unidas para los niños [UNICEF]. (2019). Cada niño aprende. Estrategias de Educación de UNICEF 2019 - 2030.

<https://www.unicef.org/media/64846/file/Estrategia-educacion-UNICEF2019%E2%80%93932030.pdf>

- Fracica N., Germán, Modelo de simulación en muestreo, Bogotá, Universidad de La Sabana, 1988, p. 36.
- Franco, M. y Simeoli, P. (2019) Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 1(012), 15-19. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945184114>
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.
- García Concha, H. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “Resuelve Problemas de Cantidad” en Educación Inicial, colegio particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021. <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/3319/edinger-con-2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Paz, V. M. (2022). Juego lúdico y las habilidades matemáticas en los niños de IE 1514–Talara, 2021.
- Gómez, A. (2021). Juegos matemáticos como herramienta didáctica en el aprendizaje de la matemática en los niños de 5 años del PRONOEI “San 49 Jerónimo”, Tacna – 2020 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPRG. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9770/G%C3%B3mez_Ramos_Ana_Ysabel.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guzmán, C., Obonaga, G. y Gutiérrez, O. (2015). Competencias matemáticas, diseño y selección de tareas para el aprendizaje de las matemáticas en ingeniería. Presentado en la XIV Conferencia interamericana de educación matemática, CIAEM, Chiapas, México. Recuperado de: http://xiv.ciaemredumate.org/index.php/xiv_ciaem/xiv_ciaem/paper/viewFile/246/138.
- Herreros, D, y Sanz, M. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Matemáticas, educación y Sociedad*, 3(1), 33-47. <http://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/mes/article/view/12702/11612>
- Kaput, K. (2018). Evidence for Student-Centered Learning. *Education Evolving*.

- Boston of University. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED581111.pdf>
- Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1988). *Problem Solving: A Handbook for Elementary School Teachers*. Massachusetts: Allyn and Bacon, Inc.
- Li, L., Zhou, X., Gao, X., & Tu, D. (2020). The development and influencing factors of Kindergarteners' mathematics problem solving based on cognitive diagnosis assessment. *ZDM*, 1(52), 677-690.
<https://doi.org/10.1007/s11858-020-01153-x>
- Linares, W. (2022) Playful strategies for critical-creative thinking in five-year-old children. *Revista Innova Education*, 4(3), 168-184.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011.en>
- Lossius, M. & Lundhaug, T. (2020). Mathematical problem-solving visualised in outdoor activities In *Mathematics Education*. Springer, Cham, 54(3), 127-141. https://doi.org/10.1007/978-3-030-34776-5_8
- Lozada, J. A. D., & Caballero, J. R. D. (2020). La resolución de problemas desde un enfoque epistemológico. *Foro de educación*, 18(2), 191-209.
- Nathaly Vanesa, A. C., Eusebia Yobany, C. H., Ñahuincopa Flores, S., Serna Medico, J., Urbano Barrientos, C. N., & Flor De Liz, V. I. (2022). Experiencias docentes sobre el juego aplicado a la construcción del pensamiento lógico matemático. *Diálogos Abiertos*, 1(1), 34–54.
<https://doi.org/10.32654/DialogosAbiertos.1-1.4>
- Novillo Niño, J. V. (2020). Actividades que estimulan el pensamiento lógico matemático desde el enfoque de resolución de problemas en niños del II ciclo de educación inicial.
- Núñez y zapata, (2018). Desarrollo del pensamiento matemático a través de juegos en alumnos del nivel inicial en la institución educativa particular santa maría reina de lima norte – comas - 2015. Recuperado de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/3314>
- Martín, D., Chacón, T., Curbera, G., Marcellán, F. & Siles, M. (2020) Libro blanco de las matemáticas. Fundación Ramón Areces y Real Sociedad
- Mcdaniel, Carl y Gates, Roger, *Investigación de mercados contemporánea*, México, Thomson Editores, 1999.
- Mc Donald, A., & Murphy, S. (2021). Mathematics education for children under four years of age: A systematic review of the literature. *Early years*, 41(5), 522-

539. <https://doi.org/10.1080/09575146.2019.1624507>
- McLennan, D. (2019). Joyful number talks in kindergarten. *Journal of Teaching and Learning*, 13(2), 43-54. <https://doi.org/10.22329/jtl.v13i2.5684>
- Marshall, C. (2017). Montessori education: a review of the evidence base. *Science of learning*, 2(11), 241-249. <https://doi.org/10.1038/s41539-017-0012-7>
- Medina, I. (2020). La actividad lúdica y el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo año de Educación General Básica de la unidad educativa particular Corazón de María en el periodo lectivo 2019-2020. Obtenido de Repositorio Digital de la ULVR: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3882/1/T-ULVR-3252.pdf>
- Meza Agape, R. P. (2020). Lúdica para mejorar el aprendizaje de matemática en estudiantes de 4 años IEI 1556, Casma, 2019.
- Ministerio de educación (MINEDU), (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Perú
- Ministerio de educación (MINEDU) (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima
- Minedu, (2020). Guía de orientaciones La Matemática en el Nivel inicial. Perú <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Montero, B (2017) Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista de Investigación - Pensamiento Matemático*, 2 (1), 75 – 92.
- Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. *Nodos y Nudos*, 4(40), 133-142. <https://doi.org/10.17227/01224328.5244>
- Onuchic, L. (1999). Ensino-aprendizagem de matemática a través da resolução de problemas. *Pesquisa em Educação Matemática: Concepções e Perspectivas*, 199-218.
- Ompok, C., Mei Teng, L., & Sapirai, J. (2021). Effect of games towards children's mathematics performance. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(1), 1-17. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol10.1.1.2021>
- Pairazamán A.T.E., Fernández Bedoya V.H., Fretell W.G.I., Cárdenas V.L.E. (2019). Motivational program based on the polya method to improve the

- solving of 45 mathematical problems. *International Journal of Scientific and Technology Research*, Vol. 8, núm. 11. 626-630.
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85075064841&origin=inward&txGid=9ae0f4f4aec61c0f3a8117f78f263857>
- Paredes (2018) Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas[Tesis de pregrado, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]
<http://repositorio.uladech.edu.pe>
- Paredes Venturo, J. (2018). Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI “Luceritos del Amanecer” de la provincia de Casma–2016.
- Parker, R. y Thomsen, BS (2019). Aprender a través del juego en la escuela: un estudio de pedagogías lúdicas integradas que fomentan el desarrollo de habilidades holísticas de los niños en el aula de la escuela primaria. Piaget, J. (1972). *La construcción de lo real en el niño*. La Habana: Instituto Cubano del Libro.
- Piaget J. (1969) *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Pyle, A., DeLuca, C., Danniels, E., & Wickstrom, H. (2020). A model for assessment in play-based kindergarten education. *American Educational Research Journal*, 57(6), 2251-2292. <https://doi.org/10.3102/0002831220908800>
- Rencoret, M. del C. (1994). *Iniciación Matemática. Un modelo de jerarquía de enseñanza* (Andrés Bello (ed.)
- Rodríguez, GM (1990). Psicología del juego. *Almogarén: revista del Centro Teológico de Las Palmas*, (5), 103-142.
- Rodríguez, Y. M. (2017). The body and playfulness: promising tools for teaching and learning mathematics. *Sophia Educación*, 46-52.
<https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/740/1263>
- Romero, S. H., Hurtado, D. R., Manrique, J. A., & Vaca, R. E. (2020). The ludic method to achieve quantity problem-solving competence in five-year-old boys and girls in an Educational Institution in Ucayali, Perú. *Sendas*, 1(3), 15-26. <https://doi.org/10.47192/rcs.v1i3.45>
- Romero Davila, S. H. (2023). Método lúdico y resolución de problemas de cantidad en niños de cuatro años de una institución educativa Estatal, *Masisea* 2022.

- Salkind, Neil J., *Métodos de investigación*, México, Prentice Hall, 1998.
- Sánchez, G. (2019). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del primer año de EGB de la Unidad Educativa Dario Guevara. Obtenido de DSpace Universidad Indoamerica: http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1398/1/estrategias%20ludicas_graciela%20sanchez.pdf
- Suwarsono, S. y Khabibah, S. (2022). Una ilustración de las habilidades matemáticas: el procepto (proceso-concepto) de los estudiantes de secundaria en la resolución de problemas matemáticos. En *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 2157, No. 1, p. 012039). Publicación IOP.
- Tzekaki, M. (2020). Mathematical activity in early childhood and the role of generalization. In *Mathematics Education in the Early Years*, 36(4), 301-313. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-34776-5_18
- Ticlia, L. (2021). Estrategias didácticas y la resolución de problemas matemáticos en la educación básica regular: revisiones sistemáticas. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56468>
- Vargas Cordero, ZR, (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33 (1), 155-165.
- Worthington, M., Dobber, M. y Van, B. (2019). The development of mathematical abstraction in the nursery. *Educational Studies in Mathematics*, 102(1), 91 – 110. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2015.1120520>

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.

Autor: Verastegui Esquivel, Nieves Lita

Problema	Objetivo general: Objetivo general: Determinar la relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023	Hipótesis Hipótesis general: Existe relación entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Hipótesis específicas: Hipótesis específica 1 Existe relación entre juego lúdico reglada y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Hipótesis específica 2 Existe relación entre juego lúdico de construcción y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023. Hipótesis específica 3 Existe relación entre juego lúdico simbólico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.	Variables e indicadores					
			Variable 1: juego lúdico Pylie (2019)					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos	
<p>Problema General: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023?</p> <p>Problemas Específicos: Problema específico 1 ¿Cuál es la relación que existe entre juego lúdico reglada y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023?,</p> <p>Problema específico 2 ¿Cuál es la relación que existe entre juego lúdico de construcción y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023?</p> <p>Problema específico 3 ¿Cuál es la relación que existe entre juego lúdico simbólico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023?,</p>	<p>Objetivos específicos: Objetivo específico 1 Determinar la relación que existe entre juego lúdico reglada y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.</p> <p>Objetivo específico 2 Determinar la relación que existe entre juego lúdico de construcción y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.</p> <p>Objetivo específico 3 Determinar la relación que existe entre juego lúdico simbólico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.</p>	<p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el juego propuesto Comprende las instrucciones y reglas del juego Cumple con las normas establecidas para llevarlos a cabo 	1,2,3,4,5,6	Ordinal Escala de medición ordinal: Siempre, a veces y nunca. Como instrumento de aplica la lista de cotejo y la escala de Likert	Alto [116-150] Regular [61-115] Bajo [1-60]			
						Juego lúdico de construcción	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación espacial. Coordinación motora fina Nociones matemáticas. 	7, 8,9,10,11, 12, 13,14,15,16,17,18,19,20, 21
						Juego lúdico simbólico	<ul style="list-style-type: none"> imaginación. lenguaje expresivo. Autonomía. 	22,23,24,25,26,27,28,29, 30
			Variable 2: resolución de problemas MINEDU (2016)					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos	
			Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1,2,3,4,5,6,7	instrumento de aplicación la lista de cotejo y la escala de Likert Logro destacado (4) Satisfactorio (3) Proceso(2) Inicio (1)	<p>Niveles Logro destacado=AD Satisfactorio=A Proceso=B Inicio=C</p> <p>Rango: 0-60 =C 61-80=B 81-100=A 101-120=AD</p>	
				<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones 	8,9, 10,11			
				<ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. 	16, 17, 18, 19,20			
			Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. 	21, 22, 23, 24,25			
				Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	26,27,28,29, 30			

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

TEMA: Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS DE MEDICIÓN
Variable 1: Juego Lúdico	El juego lúdico es definido como aquella estrategia de carácter didáctico, el cual es empleado para poder desarrollar alguna capacidad, en base a una serie de estrategias de interacción y/o práctica, las cuales deberán de ser implementadas por los docentes, dentro de un contexto establecido académico (Córdoba et al., 2017).	Esta variable será medida de acuerdo a tres dimensiones: Juego lúdico reglada, juego lúdico de construcción, juego lúdico simbólico. Para la primera dimensión se tiene 3 indicadores; para la segunda dimensión se tiene 3 indicadores y para la tercera dimensión se tiene 3 indicadores. Se medirán con la aplicación de una lista de cotejo de Castillo, Monteagudo.	Juego lúdico reglada	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en el juego propuesto Comprende las instrucciones y reglas del juego Cumple con las normas establecidas para llevarlos a cabo 	Escala de Likert Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
		<ul style="list-style-type: none"> Juego lúdico de construcción 	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación espacial. . Coordinación motora fina . Nociones matemáticas. 		
		Juego lúdico simbólico	<ul style="list-style-type: none"> imaginación. . lenguaje expresivo. Autonomía. 		

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS DE MEDICIÓN
Variable : Resolución de Problemas	Según Rodríguez (2017), considera “Resolución de problemas relacionados con la vida cotidiana: se le brinda al estudiante conocimientos que le servirán para desarrollar sus procesos de reflexión y comprensión, brindándole conocimientos que le serán necesarios para enfrentarse a los niveles de abstracción más elevados” (p.48).	Esta variable tiene 2 dimensiones de acuerdo a la Programación Curricular de Educación Inicial 2016 la primera dimensión es Resuelve problemas de cantidad que está compuesta por 3 indicadores y 15 ítems y la segunda dimensión es Resuelve problemas de forma, movimiento y localización el cual está compuesta por 3 indicadores y 15 ítems. Se medirá con la aplicación de una lista de cotejo de Castillo , Díaz y Romero	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Instrumento de aplicación la lista de cotejo y la escala de Likert Logro destacado (4) Satisfactorio (3) Proceso (2) Inicio (1)
			<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de forma, localización y movimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ . Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. ○ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	

Anexo 3: Confiabilidad test adaptado

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Variable uno: Juego Lúdico

Datos Generales	
Título	Lista de Cotejo para determinar juego lúdico.
Autores	Patricia Monteagudo Montenegro; Erika Antuane Castillo Tenaud
Procedencia	Lima, Perú- 2021; Lima, Perú- 2022.
Adaptación	Verastegui Esquivel, Nieves Lita (2023)
Objetivo	Definir los indicadores de los juegos lúdicos en los estudiantes del nivel inicial
Administración	Individual y presencial
Duración	60 minutos
Estructura	El test adaptado está diseñado de la siguiente manera: 30 ítems correspondiendo 3 indicadores, los cuales están distribuidos a 6, 15 y 9 respectivamente para la variable de juego lúdico. Escala tipo Likert con las siguientes opciones de respuesta: Siempre (3), A veces (2) y Nunca (1).

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Variable dos: Resolución de problemas

Datos Generales	
Título	Lista de Cotejo de Resolución de Problemas
Autores	Diana Yuleisi Diaz Sotelo; Erika Antuane Castillo Tenaud ; Sofia Hidelcy Romero Davila.
Procedencia	Lima, Perú- 2022.
Adaptación	Verastegui Esquivel, Nieves Lita (2023)
Objetivo	Definir los indicadores de resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial
Administración	Individual y presencial
Duración	60 minutos
Estructura	El test adaptado está diseñado de la siguiente manera: 30 ítems correspondiendo 2 dimensiones con 3 indicadores cada dimensión, los cuales están distribuidos a 15 ítems respectivamente. Escala tipo Likert con las siguientes opciones de respuesta: Logro destacado (4); Satisfactorio (3); Proceso (2) e Inicio (1).

Anexo 4: Test Aplicado para la variable Juego Lúdico

CUESTIONARIO JUEGO LUDICO

Estimado(a) maestra:

El cuestionario tiene el propósito de recabar información, cuyo objetivo es Determinar la relación entre el juego lúdico y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial.

INSTRUCCIONES: Estimada maestra coloque el nombre y edad del niño.

Lea las preguntas y marque dentro del recuadro lo que realiza el niño en una actividad, te pido que seas sincero(a) en tus respuestas.

1	2	3
NUNCA	A VECES	SIEMPRE

N°	Enunciados	Escala		
		1	2	3
	DIMENSIÓN: JUEGO LUDICO REGLADA			
1	¿Sugiere reglas al realizar actividades con sus compañeritos?			
2	¿Cumple las reglas cuando juega al seguir un circuito?			
3	¿Coopera con su equipo para lograr ganar la competencia o juego?			
4	¿Respetas las reglas de juego que han acordado en grupo con elementos seleccionados?			
5	¿Crea reglas para jugar entre varios niños?			
6	¿Comprende las instrucciones del juego?			
	DIMENSIÓN: JUEGO LÚDICO DE CONSTRUCCIÓN			
7	¿Se divierte construyendo casitas con sus compañeros en el aula?			
8	¿Juega con cubos, maderitas formando puentes, torres, filas y otras creaciones?			
9	¿reconoce diferentes posiciones espaciales cuando, juega a construir casitas y otros?			
10	¿juega a armar rompecabezas?			
11	¿Coloca los platos y cucharas encima de la mesa?			
12	¿Se desplaza por el patio siguiendo las flechas de derecha a izquierda?			
13	¿Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando juega a construir su casita?			
14	¿juega con sus compañeros realizando conteos libres?			
15	¿ Clasifica juguetes de acuerdo a la características que le indican.			
16	¿Clasifica las frutas utilizando cuantificadores de muchos y pocos?			
17	¿establece correspondencia uno a uno al pedirle que reparta las hojas del libro a sus compañeros?			
18	¿Ordena objetos del más grueso al más delgado y viceversa?.			
19	¿Clasifica objetos según su forma?			
20	¿Clasifica objetos según su color?			
21	¿Clasifica objetos según su tamaño?			
	DIMENSIÓN: JUEGO LÚDICO SIMBÓLICO			
22	¿Juega recreando actividades de su vida diaria?			

23	¿Juega imitando las actividades de los adultos?			
24	¿Juega imaginando situaciones y personajes ficticios?			
25	¿Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita?			
26	¿Juega imitando sonidos y movimientos de los animales?			
27	¿Juega repitiendo rimas y trabalenguas con sus compañeros, familia?			
28	¿Al jugar demuestra seguridad y alegría?			
29	¿Participa y respeta lo acuerdos en juegos grupales?			
30	¿imita a su personaje favorito con entusiasmo?			

Anexo 5: Test Aplicado para la variable dos

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Estimado(a) maestra:

El cuestionario tiene el propósito de recabar información, cuyo objetivo es Determinar la relación entre el juego lúdico y la resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial.

INSTRUCCIONES: Estimada maestra coloque el nombre y edad del niño.

Lea las preguntas y marque dentro del recuadro lo que realiza el niño en una actividad, te pido que seas sincero(a) en tus respuestas.

1	2	3	4
INICIO	EN PROCESO	SATISFACTORIO	LOGRO DESTACADO

N°	Enunciados	Escala			
		1	2	3	4
	DIMENSIÓN : RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD				
1	Clasifica diferentes objetos tomando en cuenta sus características				
2	Utiliza el conteo espontaneo en situaciones cotidianas				
3	Menciona la secuencia que utilizo para ordenar los bloques				
4	Reconoce las seriaciones por tamaño y forma, continua la serie según corresponde				
5	Identifica el número y dibuja el número de elementos en el conjunto				
6	Reconoce y encierra el número que corresponde según la cantidad de elementos				
7	Identifica los objetos que tienen mayor o menor cantidad ya sea más o menos en cada recipiente				
8	Explica con sus propias palabras el criterio que uso para agrupar objetos				
9	Precisa el orden de llegada en la carrera con sus compañeros: primero, segundo ,tercero...para establecer el lugar o posición de un objeto o persona				
10	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo				
11	Identifica y representa la figura que continua.				
12	Emplea estrategias para comparar y agrupar objetos				
13	Compara cantidades utilizando expresiones de muchos, pocos				
14	Compara el peso de los objetos usando expresiones “pesa mucho” “pesa poco”				
15	Utiliza expresiones como ayer, hoy y mañana para ubicarse en el tiempo				
	DIMENSIÓN: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				
16	Identifica y colorea las imágenes que tienen forma triangular y realiza la figura geométrica mencionada				
17	Relaciona los objetos que ve con las figuras geométricas que conoce.				
18	Reconoce las figuras que tienen forma de rombo y las encierra				
19	Relaciona los objetos que por si mismo crea con las figuras geométricas.				
20	Se ubica en el espacio y se sitúa a la derecha o izquierda a partir del eje medio corporal				
21	Establece su ubicación, de objetos y personas en el entorno utilizando las expresiones “arriba” “abajo”				
22	Establece su ubicación, de objetos y personas en el entorno utilizando las expresiones “dentro”, ”fuera”				

23	Establece relaciones de medida utilizando expresiones como “es más largo”, “Es más corto” al jugar con cintas				
24	Realiza desplazamientos organizando sus movimientos y acciones para ir de un lugar a otro				
25	Explica con su propio lenguaje sus recorridos o desplazamientos				
26	Compara la distancia entre los objetos y su cuerpo utilizando las expresiones “cerca” “lejos”				
27	Identifica las imágenes que están cerca y lejos				
28	Emplea diferentes estrategias al realizar desplazamientos en el espacio en situaciones de juego o exploración				
29	Utiliza diferentes estrategias para la construcción de objetos con material concreto.				
30	Estima la duración de ciertas actividades y utiliza las expresiones “rápido”, “lento”.				

Anexo 6. Base de datos prueba piloto del test

OK. PRUEBA PILOTO DE JUEGO LUDICO Y RESOLUCION DE PROBLEMAS - Excel (Error de activación de productos)

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Complementos ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

W29 Estadísticas de fiabilidad

SUJETO	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	TOTAL
1	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	72	
2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	63	
3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	
4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	
8	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60	
12	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	83	

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de porcentajes de casos

	H	X	
Cases	Valida	62	100.0
	Excluida	4	6.3
Total		66	100.0

La siguiente tabla se base en la variable del

Estadísticas de

Métrica	Res.
Cronbach	0,827

JUEGO LUDICO-SPSS25 RESOLUCION DE PROBLEMAS-SPSS25

Listo 50%

Anexo 7: Solicitud, carta de presentación y documento de aceptación por parte de la institución para realizar la investigación

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Lima, 10 de mayo del 2023

Señor (a):
Lic. María Bautista Flores
Director (a):
IE 106 /Mx-P del distrito de Carmen Alto -Ayacucho

Nº de Carta : 021 – 2023 – UCV – VA – EPG – F06L03/I
Asunto : Solicita autorización para realizar investigación
Referencia : Solicitud del interesado de fecha: 10 de mayo del 2023

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

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

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

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **VERASTEGUI ESQUIVEL, NIEVES LITA**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : **"JUEGO LÚDICO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, AYACUCHO-2023"**

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

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

Atentamente,


Dra. Clemente Castillo Consuelo Del Pilar
Jefe de la Escuela de Posgrado
Campus Lima Ato



Anexo 8: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO


Yo YENNY INGA CARRIÓN
identificado (a) con DNI N° 70290599

Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del cuestionario de Juego Lúdico y de resolución de problemas a mi menor hijo (a)

CIELO MAYUMI ESPINOZA INGA
estudiante de 5 años, sección "Solidarios" del nivel Inicial de la I.E.I N° 106 del distrito de Carmen Alto.

El cuestionario es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la docente Nieves Lita Verastegui Esquivel, estudiante de maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.

Ayacucho, mayo de 2023

Firma 

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo YUCA MEJIA BEETHA
identificado (a) con DNI N° 40134748

Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del cuestionario de Juego Lúdico y de resolución de problemas a mi menor hijo (a)

HUALACHI YUCA ESTRELLA
estudiante de 5 años, sección "Amorosos" del nivel Inicial de la I.E.I N° 106 del distrito de Carmen Alto.

El cuestionario es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la docente Nieves Lita Verastegui Esquivel, estudiante de maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.

Ayacucho, mayo de 2023


Firma

Anexo 9: Respuesta de los participantes

APLICACION DEL INSTRUMENTO DE JUEGO LUDICO Y RESOLUCION DE PROBLEMAS - Excel (Error de activación de productos)

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Complementos ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Calibri 11 Fuente Alineación Número Estilos Celdas

F3

VARIABLE DE JUEGO LUDICO		DIMENSION. JUEGO LUDICO DE CONSTRUCCION															DIMENSION. JUEGO LUDICO SIMBOLICO					TOTAL	SECCION									
SUJETO	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	TOTAL	SECCION
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	61	SOLIDARIOS
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61	SOLIDARIOS
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	67	SOLIDARIOS
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	65	SOLIDARIOS
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	67	SOLIDARIOS
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	62	SOLIDARIOS
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	62	SOLIDARIOS
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	73	SOLIDARIOS
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	65	SOLIDARIOS
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	66	SOLIDARIOS
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61	SOLIDARIOS
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72	SOLIDARIOS
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	66	SOLIDARIOS
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70	SOLIDARIOS
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70	SOLIDARIOS
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	64	SOLIDARIOS
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71	SOLIDARIOS
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	65	SOLIDARIOS
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75	SOLIDARIOS
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	79	SOLIDARIOS
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80	SOLIDARIOS
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	79	SOLIDARIOS
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75	AMOROSOS
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	AMOROSOS
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	82	AMOROSOS
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	69	AMOROSOS
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	90	AMOROSOS
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	84	AMOROSOS
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	80	AMOROSOS
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	84	AMOROSOS
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	84	AMOROSOS
32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	82	AMOROSOS
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	84	AMOROSOS
34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	84	AMOROSOS
35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	90	AMOROSOS
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	90	AMOROSOS
37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	90	AMOROSOS
38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	85	AMOROSOS
39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	84	AMOROSOS
40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75	AMOROSOS
41	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	84	AMOROSOS
42	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	85	AMOROSOS

JUEGO LUDICO RESOLUCION DE PROBLEMAS

Anexo 10: Validez del instrumento de los tres jueces

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ Si hay Suficiencia _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Mendoza Retamozo, Noemí DNI: 23271871

Especialidad del validador: Metodología de la investigación científica

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

13 de Mayo del 2023



Dra. Noemí Mendoza Retamozo
DOCENTE EPGUJCV

Dra. Noemi Mendoza Retamozo

25	Explica con su propio lenguaje sus recorridos o desplazamientos							
26	Compara la distancia entre los objetos y su cuerpo utilizando las expresiones "cerca" "lejos"							
27	Identifica las imágenes que están cerca y lejos							
28	Emplea diferentes estrategias al realizar desplazamientos en el espacio en situaciones de juego o exploración							
29	Utiliza diferentes estrategias para la construcción de objetos con material concreto.							
30	Estima la duración de ciertas actividades y utiliza las expresiones "rápido", "lento".							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador, Mg. Godofredo Cayo Navarro Zuñiga DNI: 21460138

Especialidad del validador: Mg. en Psicología Educativa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicos del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es concreto, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



 Mg. Godofredo Cayo Navarro Zuñiga

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Godofredo Cayo Navarro Zuñiga** con DNI N° 21460138. A través del presente documento certifico que realice el juicio de expertos al presente instrumento adaptado por Nieves Lita Verastegui Esquivel, para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa, en la Universidad Privada Cesar Vallejo, para la investigación titulada "Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023"

Ayacucho, 13 de mayo de 2023

Atentamente,



Mg. Godofredo Cayo Navarro Zuñiga

DNI 21460138

25	Explica con su propio lenguaje sus recorridos o desplazamientos	/	/	/	/
26	Compara la distancia entre los objetos y su cuerpo utilizando las expresiones "cerca" "lejos"	/	/	/	/
27	Identifica las imágenes que están cerca y lejos	/	/	/	/
28	Emplea diferentes estrategias al realizar desplazamientos en el espacio en situaciones de juego o exploración	/	/	/	/
29	Utiliza diferentes estrategias para la construcción de objetos con material concreto	/	/	/	/
30	Estima la duración de ciertas actividades y utiliza las expresiones "rápido", "lento".	/	/	/	/

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si por Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Carolina Galdo Pillaca DNI: 28295730

Especialidad del validador: Dra. En Educación

13 de Mayo del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Dra. Carolina Galdo Pillaca

CONSTANCIA DE JUICIO DE EXPERTO

Yo, **Carolina Galdo Pillaca** con DNI N° 28295730. A través del presente documento certifico que realice el juicio de expertos al presente instrumento adaptado por Nieves Lita Verastegui Esquivel, para obtener el grado de Maestra en Psicología Educativa, en la Universidad Privada Cesar Vallejo, para la investigación titulada "Juego lúdico y resolución de problemas en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Ayacucho-2023"

Ayacucho, 13 de mayo de 2023

Atentamente,



Dra. Carolina Galdo Pillaca

DNI 28295730