

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TRUJILLO

PROGRAMA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

JUEGOS LÚDICOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYABACA PIURA 2025

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA

Autores:

Chura Vilcanqui, Sebastian (ORCID. 0009-0005-4763-921X)

Ramírez Gonzales, Segundo (ORCID. 0009-0000-5445-337X)

Prada Bravo, Jessica (ORCID. 0009-0006-59682212)

Asesor:

Dr. Sevilla Gamarra, Marco Antonio (ORCID. 0000-002-7350-3982)

Línea de Investigación:

Innovación Tecnologías y Metodologías y Procesos Pedagógicos, Gestión y
Calidad Educativa.

Trujillo – Perú

2025

Dirección Académica Posgrado

T.I. CHURA - RAMIREZ - PRADA.docx

 TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

 DIRECCIÓN ACADEMICA

 Universidad Privada de Trujillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3611364159

Fecha de entrega

14 jul 2026, 12:59 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 ago 2026, 10:03 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

T.I. CHURA - RAMIREZ - PRADA.docx

Tamaño del archivo

214.3 KB

30 páginas

7091 palabras

39.090 caracteres

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

- 16%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL ASESOR

Yo, Dr. Sevilla Gamarra, Marco Antonio, maestro de postgrado en Maestría en Ciencias de la pedagogía y Gestión escolar, de la casa de estudios privada de Trujillo, orientadora de la indagación titulado: "JUEGOS LÚDICOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYABACA PIURA 2026", los autores Chura Vilcanqui, Sebastián con DNI. N° 29710438, Ramírez Gonzales, Segundo con DNI. N° 42527893 y Prada Bravo, Jessica con DNI. 10442228, verificó que la investigación tiene un 18 % de similitud, tal como se evidencia en el reporte de originalidad del software antiplagio.

En mi honrada opinión y conocimiento de la indagación, se ajusta a la normativa para el empleo de referencias dadas por la casa de estudio privada de Trujillo.

Por tanto, doy conformidad del resultado emitido por el software antiplagio vigente, de acuerdo con los documentos normativos de la casa de estudio privada de Trujillo.

Trujillo 9 de enero 2026

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "M. Sevilla", is centered within a light gray rectangular box.

.....
Dr. Sevilla Gamarra, Marco Antonio
ORCID: 0000-002-7350-3982

DEDICATORIA:

Dedicamos la presente tesis a nuestras familias, por su cariño, entendimiento y ayuda absoluta en nuestra formación. Su confianza y acompañamiento constante fueron fundamentales para superar las dificultades y culminar con éxito este trabajo académico.

Asimismo, ofrecemos este logro a Dios, quien hizo posible alcanzar esta meta, brindándonos sabiduría, esperanza y perseverancia en cada etapa de este camino, permitiéndonos alcanzar uno de nuestros más anhelados objetivos profesionales.

Finalmente, dedicamos este trabajo a nuestros profesores y mentores, por su orientación, compromiso y invaluable aporte académico, así como a nosotros mismos, por la constancia, disciplina y esfuerzo que hicieron posible la culminación del grado de maestría.

I. Prada Bravo, Jessica

II. Chura Vilcanqui, Sebastian

III. Ramírez Gonzales, Segundo

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD Y NO PLAGIO

Por este medio los educandos:

- 1.- Chura Vilcanqui, Sebastian.
- 2.- Ramírez Gonzales, Segundo.
- 3.- Prada Bravo, Jessica.

Quién(es) ha(n) elaborado la

☐

TESIS

☒

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Titulada:

“JUEGOS LUDICOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYABACA PIURA 2025”

Manifestamos que la indagación ha sido completamente redactada por nuestra creación y no hay copia de ninguna índole, en particular réplica de otros trabajos o similares presentados por otros autores ante otra organización educativa.

Damos fe que las menciones de otros artífices han sido adecuadamente unificadas en la indagación, por eso hemos aceptado como exclusivas lo que manifestaban terceras personas, ya sea referencias de libros o de la tecnología.

También, afirmamos que nos hemos ilustrado con el trabajo de forma global y somos conocedores de toda su materia. Admitiendo los errores o abstención en el trabajo, siendo subsecuentes el pacto de lealtad de la indagación, que contiene matices de valor, pero también judicial.

En caso de desobediencia de la indagación, asumimos lo ordenado en la normativa de la casa de estudio.

Lugar y fecha: Trujillo 9 de enero 2026



DNI: 29710438

ORCID: 0009-0005-4763-921X



DNI: 42527893

ORCID: 0009-0000-5445-337X



DNI: 10442228

ORCID: 0009-0006-59682212

AGRADECIMIENTO:

Se agradece a Dios por la vida, fortaleza y sabiduría; a la Universidad Privada de Trujillo por la formación brindada, al Dr. Marco Antonio Sevilla Gamarra, por su valiosa asesoría, y a la familia por su apoyo y motivación constante, que hicieron posible la culminación de esta investigación.

IV. Prada Bravo, Jessica

V. Chura Vilcanqui, Sebastian

VI. Ramírez Gonzales, Segundo

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL ASESOR.....	2
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LOS AUTORES	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
INDICE	6
INDICE DE TABLAS	7
INDICE DE FIGURAS	8
RESMEN	9
ABSTRACT.....	10
I. INTRODUCCIÓN	11
II. METODOLOGÍA	21
III. RESULTADOS	25
IV. DISCUSIÓN	34
V. CONCLUSIONES	36
VI. RECOMENDACIONES	37
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38
VIII. ANEXOS	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultados de la variante juego lúdico	31
Tabla 2 Resultado de la variante. rendimiento académico	32
Tabla 3 Nivel de la magnitud. cognitiva	33
Tabla 4 Nivel de la magnitud.. actitudinal	34
Tabla 5 Nivel de la magnitud procedimental	35
Tabla 6 Prueba de distribución normal de variantes y magnitudes	36
Tabla 7 Examen de datos de Rho de Spearman para juego lúdico y rendimiento académico.....	37
Tabla 8 Examen de confrontación de juego lúdico y desempeño academico	39
Tabla 9 Examen de confrontación de juego lúdico y dimensión cognitiva.....	40
Tabla 10 Examen de confrontación de juego lúdico y dimensión actitudinal	41
Tabla 11 Examen de confrontación de juego lúdico y dimensión procedimental.....	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de la variante entretenimiento lúdico.....	31
Figura 2 Resultado de la variante rendimiento académico.....	31
Figura 3 Grado de magnitud cognitiva.....	33
Figura 4 Grado de magnitud actitudinal.....	34
Figura 5 Grado de magnitud procedimental.....	35

RESUMEN

La pesquisa tuvo como finalidad la vinculación entre entretenimientos lúdicos y desempeño educativo en escolares de educación inicial de un colegio de Ayabaca Piura 2025. Bosquejo numérico, tipo básico y boceto no empírico, diagonal y descriptivo-relacional. El universo fue 90 escolares de kínder y el ejemplar fue de 40 estudiantes. Se aplicó dos cuestionarios uno para cada variable. Concluyendo que hubo conexión entre entretenimiento lúdicos y desempeño escolar en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca 2025 es recta y moderada; se ratifica en la prueba de suposiciones coeficiente de relación, el p-puntaje es de 0.000 y el porcentaje de conexión Rho es de 0.771.

Palabras clave: Juego lúdico y desempeño escolar

ABSTRACT

The purpose of this investigation was to explore the connection between play-based learning and academic performance in early childhood education students at a school in Ayabaca, Piura, in 2025. The study was a numerical design, basic in nature, and non-empirical, cross-sectional, and descriptive-relational. The population consisted of 90 kindergarten students, and the sample comprised 40 students from the same classroom. Two questionnaires were administered, one for each variable. The study concluded that there was a strong and moderate correlation between play-based learning and academic performance in kindergarten students at a school in Ayabaca, Piura, in 2025. This correlation was corroborated by Spearman's rho correlation coefficient, with a p-score of 0.000 and a rho correlation coefficient of 0.771.

Keywords: Play-based learning and academic performance

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los escolares tienen un desempeño escolar pobre, lo cual se considera como una dificultad permanente, la indagación tiene como fin obtener y facilitar los datos sobre aquellos escolares que no logran un desempeño positivo. Las causas que complican el buen desempeño educativo se relacionan con los progenitores, interacción, enseñar- aprender, formas de enseñar, entre otros (Muñoz, 2018). A su vez el aislamiento social establecido debido al Covid 19, han ocasionado la educación en línea y que los docentes busquen las estrategias adecuadas como juegos para preparar, ejercicios lúdicos, a pesar de eso, tenemos que contar con una transformación y ayuda de un psicólogo y de mención. (Stylianios, 2022).

En el ambiente mundial nos dice que los entretenimientos lúdicos son elementos relevantes para los escolares de kínder ya que pueden lograr habilidades y entendimientos. De tal manera, se debe emplear estos elementos lúdicos y entornos que permitan el entretenimiento práctico, el descubrimiento y la instrucción como base de la acción educativa excelente (UNICEF, 2018).

Igualmente, en Argentina el estado nos dice que las escuelas que realizan entretenimientos, los escolares pueden organizar y construir su propio entretenimiento, en su cambio durante las acciones y en el instante que los maestros proponen el entretenimiento, esto permitirá una mejor integración educativa con las mismas oportunidades, que los escolares aumenten sus entendimientos en la comunidad, por consiguiente estas acciones lúdicas apoyan y amparan el criterio y pronominal (MINEDU de Argentina, 2020).

Según el Departamento de enseñanza en Perú, planes escolares se enfocan de manera ocasional en el desempeño de los estudiantes, reservando poca atención a las actividades recreativas, innecesarias. Asimismo, bastantes maestros no están preparados para incorporar estos entretenimientos en lecciones, lo que limita su uso educativo. Asimismo, Mamani (2023) indicó que el pluralismo de nación presenta un nuevo reto porque cada lugar cuenta con sus entretenimientos propios, lo que dificulta el crecimiento de un plan integrado. A pesar de que estos juegos pueden mejorar el desempeño escolar, solo el 28% de los escolares de 5 a 14 años los ejercen constantemente.

En el Perú la dificultad referente al desempeño educativo pobre es por inadecuadas estrategias empleadas por docentes no siempre resultan las más adecuadas, ya que en muchos casos se basan en métodos tradicionales lo que puede obstaculizar el aprendizaje (Yanez, 2023). Por lo tanto, hoy se debe emplear estrategias

motivadoras y que impacten en el escolar sus éxitos y entusiasmo que les permita instruirse con dedicación.

También en el ámbito público Malca (2022) en Supe se evidenció que el 25.93% de los niños posee coordinación dinámica y un 40.74% de grado máximo relativo a sus desplazamientos, cambios apreciados en la indagación.

En los colegios de Ayabaca Piura, se observó que los escolares tienen un desempeño educativo gradual, y esto se debe a lo educativo que los maestros utilizan en clase, los escolares no están motivados por lo tanto se distraen, bajo aporte calórico. Por consiguiente, es relevante que el maestro haga entretenimientos lúdicos para mejorar el desempeño.

Teniendo en cuenta este contexto es muy importante realizar el estudio para ver la relación que hay entre las variables, se propuso como problema general ¿Cuál es la relación que hay entre entretenimientos recreativos y desempeño escolar en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025? Igualmente, se plantearon dificultades concretas: ¿Cuál es la relación de entretenimientos lúdicos y la magnitud cognitiva del desempeño educativo en escolares de educación inicial de un colegio de Ayabaca Piura 2025?, ¿Cuál es la relación de entretenimientos lúdicos y la magnitud actitudinal del desempeño educativo en escolares de educación inicial de una escuela de Ayabaca Piura 2025?, ¿Cuál es la relación de entretenimientos lúdicos y la dimensión procedimental del desempeño educativo en escolares de kínder de una escuela Ayabaca Piura 2025?

Como propósito general se consideró: Establecer la relación que hay entre entretenimientos recreativos y desempeño educativo en escolares de educación inicial de un colegio de Ayabaca 2025. Se establecieron los siguientes objetivos concretos: OE1. Establecer la relación de entretenimientos recreativos y la magnitud intelectual del desempeño educativo en escolares de educación inicial de una escuela Ayabaca Piura 2025. OE2. Determinar la relación de entretenimientos lúdicos y la dimensión actitudinal del desempeño escolar en escolares de educación inicial de una escuela de Ayabaca Piura 2025. OE3. Establecer la relación de entretenimientos recreativos y la magnitud procedimental del desempeño educativo en escolares de educación inicial de un colegio de Ayabaca Piura 2025.

En cuanto al valor teórico el trabajo se justifica porque, autorizara saber las posturas, conceptos, herramientas de las variantes con la finalidad de llevarlos a la practica en colegios de kínder, los entretenimientos lúdicos son relevantes para el ser humano ya que por estos los escolares logran relacionarse con sus pares, convivencia escolar adecuada, aumento del desempeño educativo al estar en un entorno motivador.

Asimismo, porque aporta entendimientos sobre si una estrategia de entretenimiento puede mejorar el desempeño educativo en los estudiantes de kínder, el cual motive una postura continuadora en las diversas áreas de kínder como en otros grados.

Utilidad Metodológica del presente trabajo se justifica porque brindó técnicas de carácter numérico, que permitieron examinar los productos mediante el método deductivo y procesos de indagación, cabe resaltar, los instrumentos utilizados fueron auténticos y fiables, para que próximos indagadores puedan emplear en su estudio, este trabajo da a conocer pautas razonables sobre los hechos del entorno, que nos llevan a datos de las variantes para obtener los instrumentos y puentes que nos lleven a los productos de los propósitos establecidos y de esta manera llegar a los resultados. De la misma forma, se presenta diversas opciones para solucionar los problemas, con respecto a las implicaciones práctica, se basa en el dominio de juegos lúdicos que brindan estrategias didácticas para el uso del docente de manera que incentiva a los escolares a tener un mejor rendimiento académico. Asimismo, se evidenciará que el entretenimiento mejora notablemente al desempeño educativo ya que los mejores aprendizajes se logran jugando, poder contar una estrategia para enseñar, el cual sirve de copia en otros colegios con peculiaridades iguales.

Como suposición general se planteó HG. Hay relación entre entretenimientos recreativos y desempeño educativo en escolares de educación inicial de un colegio de Ayabaca 2025. HO. No hay relación entre entretenimientos recreativos y desempeño educativo en escolares de educación inicial de un colegio de Ayabaca 2025. Como suposiciones concretas: H1. Hay relación de entretenimientos lúdicos y la magnitud cognitiva del desempeño educativo en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025. H2. Existe relación de entretenimientos recreativos y la magnitud actitudinal del desempeño escolar en alumnos de educación inicial de un centro de Ayabaca Piura 2025. H3. Existe relación de juegos lúdicos y la magnitud procedimental del desempeño educativo en escolares de educación inicial de una escuela de Ayabaca Piura 2025.

En el ámbito internacional se consideró a Landa et al. (2023) en su artículo entretenimientos recreativos y desplazamiento gruesa en escolares se planteó establecer la relacion entre las variantes. La indagación tiene carácter descriptivo, con un enfoque atributivo, Se llego a la conclusión que el empleo de acciones recreativas guarda una conexión recta con el crecimiento motor grueso mejorando el autogobierno, desplazamientos, equilibrio en escolares.

Yanez (2022) La pesquisa propuso determinar vinculación entre entretenimientos recreativos y desempeño escolar, en niños del colegio Santo Domingo, Ecuador, 2022, bosquejo cuantitativo, diseño no empírico relacional-causal y de tiempo transversal. El

ejemplar fue 30 escolares, de quinto grado de un colegio. Se utilizó la encuesta y el cuestionario. La autenticidad fue dada por especialistas, fiabilidad con Coeficiente alfa ($\alpha = 0.84$). Productos, nos dicen que las variantes tienen una conexión recta y relevante ($\rho = .405$; $p\text{-valor} < .05$). En entretenimientos recreativos, la puntuación mayor de los escolares se sitúa en un grado deficiente (46.7%). En desempeño académico, la puntuación mayor de los escolares se sitúa en grado medio (43.3%). Concluyendo, a más puntuación en los entretenimientos recreativos, más puntuación en el desempeño educativo, o menos puntuación entre las variantes de estudio.

Díaz (2023). Cuyo propósito es saber la conexión entre el fortalecimiento del autocontrol a través de la aplicación de entretenimientos lúdicos en estudiantes de una escuela de Ecuador. El bosquejo atributivo empírico. Técnica entrevista y la herramienta es el cuestionario aplicado a profesoras de kínder de la U.E.I.B de Chimborazo, aceptadas por especialistas, se llevó a cabo guía observacional para los escolares, se concluye que los escolares que llevaron a cabo su aprender de forma independiente está en conexión recta con los juegos recreativos que se sustenta el maestro con la finalidad de vigorizar la relación individual y colectiva, enseñanza de los niños, pues urge el logro del estabilidad de la conducta, sentimientos y un rendimiento escolar adecuado.

A nivel nacional se consideró a Yanez (2023) en Lima se estableció ver la correlación entre las variantes de indagación, la metodología fue numérica, con un boceto empírico. El ejemplar fue de 30 escolares, empleando el cuestionario que fue aprobado por los profesionales. Para su fiabilidad se empleó el coeficiente alfa mostrando un porcentaje de 0.84 manifestando que la técnica es viable. finalmente, se decide ver la relación de Spearman obteniendo un porcentaje .405 con un puntaje p de menor que .05. Se concluye que el uso de actividades lúdicos en el aula favorece el progreso en el rendimiento académico de los escolares.

Montes (2023) en Chimbote, se realizó un estudio sobre los juegos lúdicos y su predominio en lo psicomotor de escolares de 4 años en Pariacoto, 2021. Cuyo propósito fue establecer con los entretenimientos recreativos predominan en mejorar lo motor en estudiantes de un colegio. Enfoque cuantitativo. Para la recolectar datos se aplicó la lista de cotejos, el ejemplar fue de 14 escolares. Los productos evidenciaron que el 79% de los escolares se sitúan en el grado de inicio esto fue antes de llevar en práctica los entretenimientos recreativos, luego de aplicarlos el 100 % logro el grado destacado.

Cruzado (2023) El propósito fue ver la conexión entre las variantes de exploración, de tipo intersectorial, boceto no empírico, con el uso de la observación. Se aplico cuestionarios a 70 escolares, se demostró que, si hay vinculación con una puntuación de 0.599, asimismo entre las magnitudes relevante entretenimientos lúdicos e imaginarios,

aplicando estos entretenimientos lograremos un desempeño académico bueno, mejorando las destrezas, planificando las acciones y cumpliendo indicaciones.

Manrique (2021) en su apartado, tuvo como propósito de examinar el entretenimiento y táctica educativa en el crecimiento motriz grueso en escolares, indagación cuasi experimental, utilizando el instrumento (TGMG-2). Como productos se evidenciaron que el 90% de los escolares tienen un desarrollo motor bajo antes de aplicar entretenimientos, se obtuvo una relevancia de 0.05, lo cual da a entender que el entretenimiento es relevante en el desarrollo de las destrezas propulsora.

Huaranga (2021) nos dice que al llevar a cabo los entretenimientos recreativos con enseñanzas educativas en escolares será más beneficioso para lograr la instrucción adecuada. Los productos nos evidencian en su puntaje el 60% y el 41%. Finalmente se plasmó que conjunto empírico con su puntuación baja no superaron la prueba, después de llevar a cabo entretenimientos recreativos se apreció una leve distribución sesgada.

A nivel local se consideró Jaramillo (2023) busco saber la conexión entre entretenimiento libre y la independencia en escolares de kínder del colegio de Piura 2023. Para ello se empleó estudio básico, descriptivo relacional, no empírico con corte transversal. El universo de 80 escolares y un ejemplar de 60, cuyo producto nos dio a conocer que no hay correspondencia entre las variantes ($0.905 > 0.05$) también, no hay conexión entre entretenimiento libre y la magnitud de relación consigo mismo ($636 > 0.05$); concluyendo final se determina no hay vinculación entre las variantes.

Fiestas y Periche (2023) tuvo como finalidad saber la conexión entre el entretenimiento libre y la independencia en escolares de kínder. Bosquejo descriptivo – el ejemplar fue 30 alumnos, los resultados evidenciaron para entretenimientos libres que el 0% de estudiantes se sitúa en inicio; el 45,45% se sitúa en el grado proceso y el 54.55% en el grado de logro, y en la variante de independencia el 0% se sitúa en un grado deficiente irregular; el 100% se sitúa en el lugar bueno. Se concluye una correspondencia relevante entre las variantes y el porcentaje es 0,25%.

En el estudio de investigación se aborda la variable juegos lúdicos en relación con investigaciones la teoría que avalo la recreación independiente es entorno cultural constituida por Vygotsky (citados en Díaz, 2020) nos dice que la persona por ser sociable permite que el juego surja ya que la persona es social, transmitiendo aptitudes, rutinas y convicción, vivencias en su quehacer. Para estos creadores la recreación hace que nos adecuemos a vivencias verdaderas con el entorno.

En cuanto a los entretenimientos recreativos; para Cruzado (2023) son puentes que logran que el aprender sea mucho más divertido y participativo entre los escolares, logrando entenderse y desterrando el egoísmo.

Piaget, (2022) el entretenimiento recreativo es el puente para lograr un progreso intelectual en el niño, es la manera de asimilar el entorno en el que el estudiante se imagina y crea desarrollando sus destrezas intelectuales, colectivas y afectivas.

También Yáñez (2023) nos dice que el entretenimiento es relevante para escolares favoreciendo su desarrollo integral y cognitivo.

Por último, según Díaz (2019) los entretenimientos recreativos son un ejemplar de instruir y aprender, ya que los infantes se relacionan con su entorno, adecuándose y examinando transformación de una entidad psicológica a otra.

Entre las magnitudes se tiene a los entretenimientos lúdicos que son acciones netamente recreativas donde el escolar se sienta cómodo. En estas acciones el estudiante no es presionado a participar, se le brinda entornos adecuados, relacionando lo sensorio, ayuda y construcción (Dávila, 2022).

Dimensión sensorial, cualquier actividad que estimula los órganos sentidos para que los niños exploren y aprendan sobre el mundo, creando conexiones cerebrales fuertes mientras usan su curiosidad natural para interactuar con materiales, texturas y sonidos, lo que mejora su desarrollo motor, cognitivo, del lenguaje y social, y puede ser calmante.

Dimensión construcción, es una actividad lúdica que implica ensamblar, crear y manipular piezas (bloques, fichas, materiales reciclados) para construir estructuras u objetos, fomentando la imaginación, solución de problemas, psicomotricidad y el desarrollo espacial, desde torres simples hasta mundos complejos, usando imaginación o modelos específicos.

Dimensión cooperativa, es una actividad lúdica donde los participantes no compiten entre sí, sino que colaboran para lograr un objetivo común, ganando o perdiendo todos juntos, fomentando destrezas colectivas, correspondencia y colaboración colaborativo sin la necesidad de vencedores y vencidos individuales, promoviendo la camaradería y la inclusión.

Gamarra (2020) nos dice que los entretenimientos recreativos son relevantes en la instrucción de los escolares donde permite que estos desarrollen su autonomía y crecimiento, es interminable que cada infante adopte patrones de población adulta, en cambio en las actividades lúdicas el escolar es guía y libre.

Huizinga, (2022), considera las siguientes peculiaridades:

Esparcimiento libre y espontaneo, donde los niños participan sin presión, esta libertad propicia en crecimiento y la creación.

Su principal proposito es divertirse y que el niño disfrute el momento.

Propician la creatividad y fantasía, permitiendo que los participantes análisis sus datos, establezcan reglas y asuman roles en diversas situaciones.

Las normas pueden ser cambiantes según lo que el niño quiera, incentivando la adecuación y la asamblea.

A través del entretenimiento recreativo el niño desarrolla sus destrezas motoras, intelectuales, afectivas y colectivas.

El entretenimiento recreativo permite que el niño se socialice con sus pares, incentivando trabajar en conjunto, respetando lo acordado.

Los entretenimientos recreativos son libres no necesita de reglas fijas, son naturales.

Monteza (2021) El entretenimiento para los niños es relevante ya que gracias a esto el niño se desarrolla su fantasía, creación, observar y ejercita su concentración y retención. También es placentero ayudando a la interacción entre pares. (P.19)

Chamorro y Hilares (2021) el entretenimiento es irremplazable para los estudiantes ya que propicia el dialogo, crecimiento corporal, cognitivo y colectivo. Lo importante es plantearse juegos de acuerdo a la edad del estudiante para que se desenvuelva con libertad. (p.13)

Moreno (2002) La relevancia del entretenimiento en la enseñanza de los niños es puente de lograr buenos aprendizajes en los escolares, "su valor psicopedagógico potencia el desarrollo global del escolar al fortalecer las dimensiones corporal, cognitiva, afectiva y social mediante actividades espontaneas y motivadoras". El entretenimiento se conceptualiza como la acciona más interesante y motivadora para el estudiante, ya que libera estrés, desarrolla destrezas, logra que los estudiantes se incorporen a un grupo, y sean protagonistas de su aprender el maestro es mediador y da confianza a sus educandos facilitando lograr buenos aprendizajes según situaciones diarias.

Referente a la variable desempeño escolar tenemos la postura de Maslow, 1968, donde nos dice, escolares se sienten motivados por impulsos de entendimientos, es decir los alumnos que están predispuestos pueden generar sus medios y ser más independientes (Miralbell, 2023). Además, considera los aportes de Carl Roger - 1983,

que menciona, docentes facilitan el aprender de sus escolares sea libre y con satisfacción promoviendo su independencia, es decir el maestro y escolar en el salón de clase su interacción debe ser adecuada y en un ambiente agradable y de respeto. (Rivas, 2020).

Yanes (2023) el rendimiento académico está vinculado con la instrucción y los productos obtenidos de los puntajes y ambiente colectivo.

También según Malca (2021) forma de aprender partiendo de acciones educativas que son dadas por los docentes hacia escolares.

Por último, Huayta (2019) busca dar a conocer las competencias que el niño logra a través de su examen teniendo en cuenta los criterios de evaluación, pero con elasticidad en las estrategias escolares para ayudar a la variabilidad.

Según Honey-Alonso citado por Loayza (2019) una de sus dimensiones fue la cognitiva, nos dice que se vincula el entendimiento que se sabe con lo nuevo, esta postura es de Bruner- 1991, sustentación y lo educativo son herramientas boceto intelectual, es relevante para aprender y ayuda a los estudiantes cuenten con más medios para lograr sus entendimientos, Bruner nos dice que los entretenimientos vigorizan el entendimiento razonado de los escolares logrando un desempeño escolar adecuado.

Dimensión actitudinal, nos habla del ejercicio de aptitudes en el ambiente supeditado a la teología de actividades de cada ser humano, los valores del escolar son importante para lograr un buen desempeño educativo, ya que se ha corroborado que tener íteres por estudiar y el desempeño educativo logra una competencia efectiva entre las variantes de indagación. (Padua, 2019).

También la magnitud procedimental, se refiere a emplear técnicas, destrezas, métodos que son guiados hacia un objetivo, es decir los educandos están aptos para enfrentar problemas y buscar soluciones (Malca, 2022).

La relevancia del desempeño escolar se conecta con el potencial que tiene el escolar para aprender nuevos entendimientos escolares, no solo se considera tener buenas notas si no la manera como el busca trabajar en su existencia individual y laboral.

Autoestima y confianza, la relevancia del desempeño escolar permite que el estudiante sea independiente, mejora sus destrezas, y motiva a cumplir obligaciones que le ayudar en un futuro. (Zambrano et al., 2019).

Insertión al empleo, el contar con buen desempeño educativo permite mejorar la existencia en el trabajo, facilitando oportunidades en el campo de trabajo. (Zambrano et al., 2019).

Destrezas intelectuales, la relevancia del desempeño escolar permite que el entendimiento reflexivo, mejora las potencialidades juiciosa y sensata, ayuda a que los escolares soluciones dificultades (Zambrano et al., 2019).

Golpe a la comunidad, los escolares que han destacado en su desempeño escolar tienen oportunidades para trabajar en la comunidad (Zambrano et al., 2019).

Interés, los escolares que tienen un buen desempeño escolar se impulsan para seguir estudiando, desarrollándose y creciendo como profesionales para construir y elevar su labor académica (Zambrano et al., 2019).

Los inicios del desempeño educativo se sustentan en posturales ideales donde se plasma el proceso de instrucción y aprender, dando a conocer las notas y también los sentimientos, colectivos que son aspectos que repercuten en el desempeño educativo (Zevallos, 2020).

La motivación contribuye al rendimiento escolar, ya que personas motivadas logran mejores rendimientos (Zevallos, 2020).

Principios de autorregulación, El estudiante evalúa su propio entendimiento, el estudiante es un agente activo que gestiona su aprendizaje (Zevallos, 2020).

Principios de adaptabilidad, ya que brindan pautas al escolar para estar preparado para enfrentar cualquier situación (Zevallos, 2020).

Principio de retroalimentación, aquí los escolares deben recibir sus notas para hacer una autoevaluación que les permita mejorar y reforzar lo aprendido (Zevallos, 2020).

Principio de aprendizaje efectivo, el escolar debe considerar que el aprender sea duradero y este ligado a sus necesidades escolares (Zevallos, 2020).

II. METODOLOGÍA

La indagación se desarrolló con un enfoque numérico, se trata de un proceso ordenado de obtención, examinar e interpretar de información numérica para contestar preguntas de indagación concretas y comprobar suposición. Este método se fundamenta en la recolección de información objetiva y medible, la cual se analiza mediante procedimientos estadísticos (De Jesús, 2024).

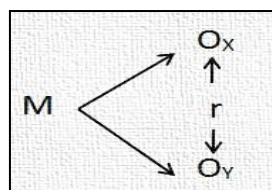
Según el tipo de indagación fue básica ya que se preocupa por extender el entendimiento investigador y conceptual sobre un área específica sin tener en cuenta su puesta práctica próximo Vizcaíno, et al (2023). El principal proposito de esta indagación es entender los elementos colectivos o naturales y establecer posturas.

Finalmente, se trabajó también con un tipo correlacional, que se centra en examinar cómo una variable se vincula con otra sin modificar las condiciones ni intervenir en el entorno donde estas ocurren. Este tipo de diseño posibilita observar las variantes tal como se manifiestan de manera habitual y establecer la conexión existente entre ellas, sin que ello comprometa una conexión de casualidad (Sucari et al., 2024).

Bosquejo no empírico, se determina por no requerir la utilización activa de variantes independientes, ya que su propósito principal es mirar y describir los acontecimientos tal como suceden en su ambiente. Este tipo de bosquejo se aplica con frecuencia en indagaciones descriptivas, rastreo o correspondencia, donde no hay un control empírico recto sobre las variantes, lo que obliga a considerar diferentes variantes que pueden predominar en los productos. Su importancia radica en que permite comprender los fenómenos en contextos reales, especialmente cuando modificar las variables no es posible o no resulta ético hacerlo. (Tarrillo et al., 2024).

Asimismo, la investigación se ejecutó un diseño transversal, el rasgo distintivo de una pesquisa prevalencia es que se centra en el análisis de un punto concreto en el tiempo. Este enfoque permite observar un fenómeno en un instante determinado, sin requerir un seguimiento a largo plazo, lo que simplifica la obtención de datos y resulta especialmente apropiado para investigaciones que emplean encuestas (Vega et al., 2021).

Su diseño comprende la siguiente expresión gráfica:



Donde:

M = Ejemplar de escolares de inicial de un colegio Ayabaca Piura

Ox: Juego lúdico

Oy: Desempeño escolar

r: Conexión entre variantes

el universo fue de 90 estudiantes de kínder de una escuela de Ayabaca Piura. Desde una perspectiva metodológica, se entiende como agrupación de individuos, organismos o entidades que tienen rasgos idénticos y relevantes. La selección de esta población resulta esencial, ya que de ella depende la precisión y la confiabilidad de productos alcanzados. Cada integrante posee una característica determinada que justifica su inclusión en el proceso de recopilación y indagación de datos, velando por hallazgos representen con exactitud las características del grupo investigado (Sucari et al., 2024).

AULA	Estudiantes
3 años	20
4 años	30
5 años	40
Total	90 estudiantes

Criterios de inclusión:

- Se considera a los escolares de 5 años.
- Estudiantes inscritos.
- Estudiantes predispuestos en colaborar con la investigación.

Criterios de exclusión:

- No se incluyeron a alumnos de 3 y 4 años

La muestra está formada por 40 escolares de un colegio de Ayabaca Piura.

El muestreo aleatorio simple se tomará en cuenta para esta indagación.

Técnica:

La encuesta en la investigación científica se define como una técnica que emplea una agrupación de normalización para obtener y examinar datos de un ejemplar característico del universo (Duarte et al; 2024).

Instrumento:

Agrupación de ítems para obtener datos que nos sirven para los propósitos de la indagación. El cuestionario permite tipificar e incorporar lo que se obtuvo de datos (Gutiérrez, 2020).

Cuestionario para evaluar el juego lúdico: Este instrumento tuvo como objetivo evaluar la variable y sus dimensiones: sensorial, construcción y cooperativo, con 15 preguntas, y por magnitud serán de 5; con respuesta diversas.

Cuestionario para examinar el rendimiento académico, este instrumento tuvo como propósito evaluar la variable en una escuela de Ayabaca; estando estructurado por magnitudes: cognitiva, actitudinal y procedimental; consto de 15 ítems con diversas opciones de respuestas.

Los instrumentos son de exclusividad de los indagadores y autorizados por los especialistas. Para el procedimiento de fiabilidad se va a aplicar el instrumento de un ejemplar, esto ayudará a la fiabilidad mediante Alpha de Cronbach según las respuestas brindadas.

Según Espinoza (2021) la aprobación de instrumentos, en un primer momento son aprobados por los especialistas en la materia luego se lleva a cabo según muestreo aleatorio, para de esta manera coleccionar datos que ayudarán a saber la fiabilidad, esto se realiza a través de coeficiente alfa según las respuestas de las preguntas. Por eso, si el puntaje es mayor a 0.5 nos dicen que contamos con instrumentos verídicos.

Según la técnica de tratamiento de datos, luego de recolectar y encausar se considera:

Codificación. – primero se recolectan datos y luego se les brinda un código a cada participante.

Calificación. - Se dará un puntaje partiendo de recojo de datos.

Tabulación: - se realiza un fundamento de información donde se encuentran los códigos de los participantes, y luego se evaluará mediante gráficos estadísticos los que otorgarán el entendimiento según su creación.

El software empleado es el SPSS v.25, a través de la estadística esto resolverá la dificultad.

Para determinar la relación se parte de las puntuaciones obtenidas en el examen de distribución normal.

Autenticidad es el nivel de dominio de la materia que posee el instrumento, se trata de determinar hasta dónde las preguntas o son importantes en conexión con el universo

que se desea medir.

La estadística descriptiva: se considera medida de resumen, repetición, tablas con figuras; apoyando a saber y entender cómo actúa cada variante.

La estadística inductiva: Se dio a conocer el examen de la suposición dando respuesta a la dificultad, rechazando o aceptado la suposición de no diferencia.

Esta indagación contiene requerimientos morales a nivel empírico científico. Es auténtico a que se guía de los establecido por la casa de Privada De Trujillo, empleando indagaciones confiables para las citas; las personas no fueron obligadas a participar, el maestro gestiono los permisos correspondientes, no hubo manipulación de la información, también se respetó a los indagadores, se tuvo en cuenta las normas APA, las pruebas son fiables las cuales pueden darse a conocer.

III. RESULTADOS

3.1. Presentación a análisis de resultados

3.1.1 Resultados de la variante juego lúdico

Tabla 1

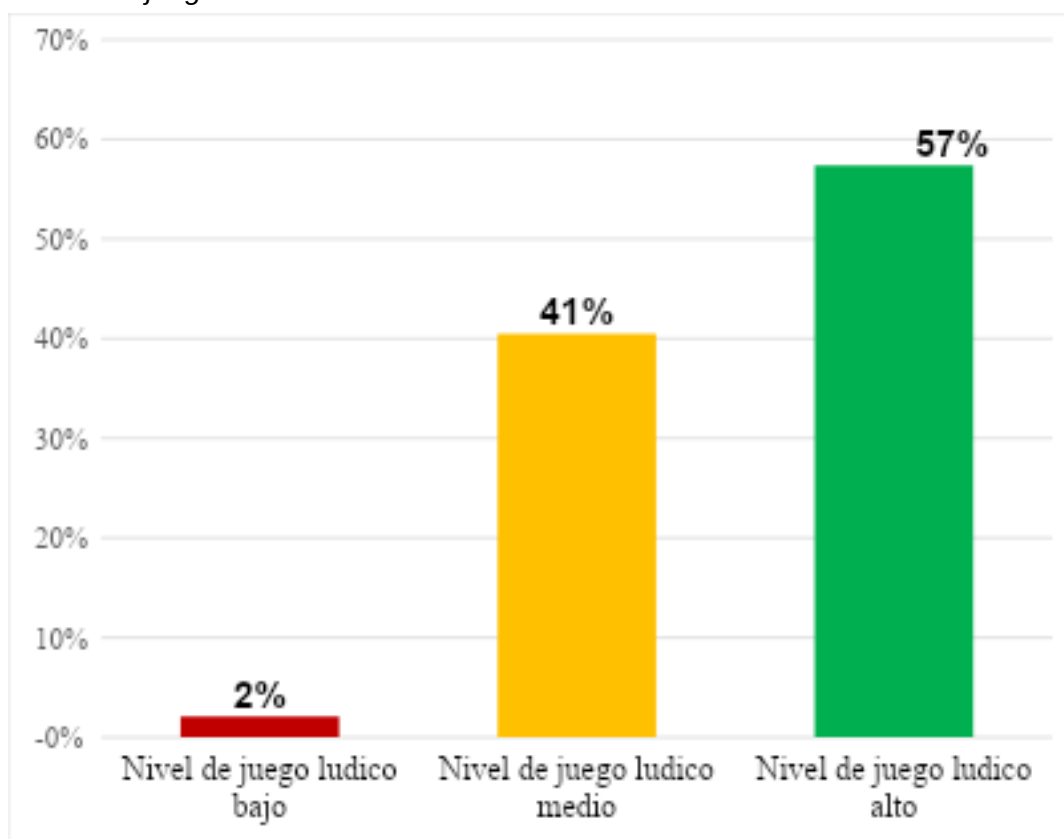
Grado de la variante juego lúdico

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Grado de juego lúdico bajo	1	2%
juego lúdico medio	14	41%
juego lúdico alto	25	57%
Total	40	100%

Nota. Valoración global y porcentaje en cada categoría para juego lúdico.

Figura 1

Grado de juego lúdico



Nota. Resultado porcentual en cada grado para la variante juego lúdico diseñada en base a la tabla 1.

Descripción: En la tabla y figura 1 se aprecia que, de forma global la variante “juego lúdico” registra promedio 57% de valoración alto, 41% en medio y 2% en bajo.

3.1.2 Resultados de la variante rendimiento académico

Tabla 2

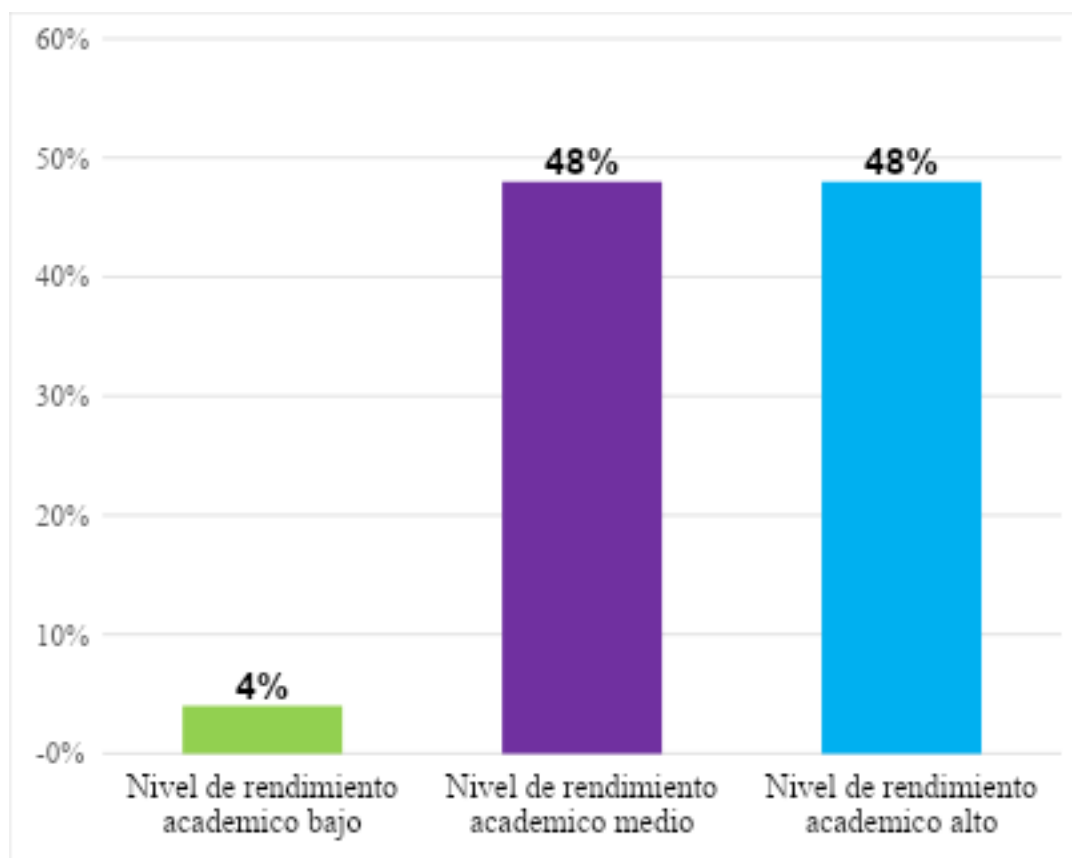
Grado de la variante rendimiento académico

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Grado de desempeño educativo bajo	2	4%
desempeño educativo medio	19	48%
rendimiento académico alto	19	48%
Total	40	100%

Nota. Puntuación global y porcentaje en cada grado de rendimiento académico.

Figura 2

Grado de la variable



Nota. Calificación porcentual en cada grado para la variante rendimiento académico diseñada en base a la tabla 2.

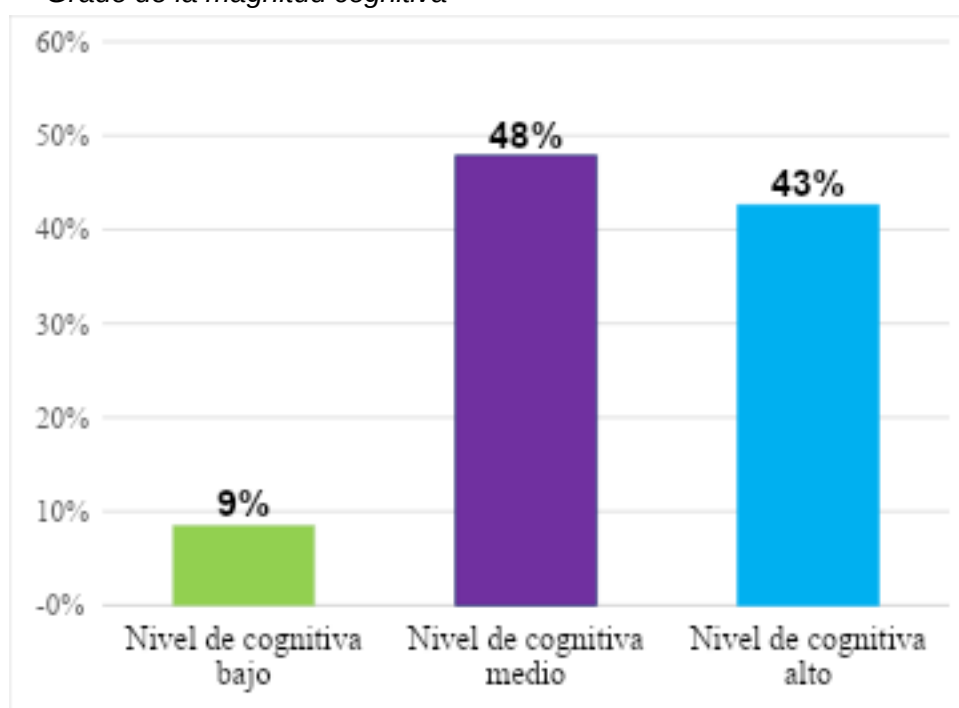
Descripción: En la tabla y figura 2 se aprecia que, de forma global la variante “rendimiento académico” logra promedio 48% de evaluación en alto, 48% en medio y 4% en bajo

Tabla 3
Grado de la magnitud cognitiva

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Grado de cognitiva bajo	4	9%
Grado de cognitiva medio	19	48%
Grado de cognitiva alto	17	43%
Total	40	100%

Nota. Puntuación global y porcentaje en cada grado para la magnitud cognitiva.

Figura 3
Grado de la magnitud cognitiva



Nota. Puntuación absoluta en cada grado para la magnitud cognitiva diseñada en base a la tabla 3.

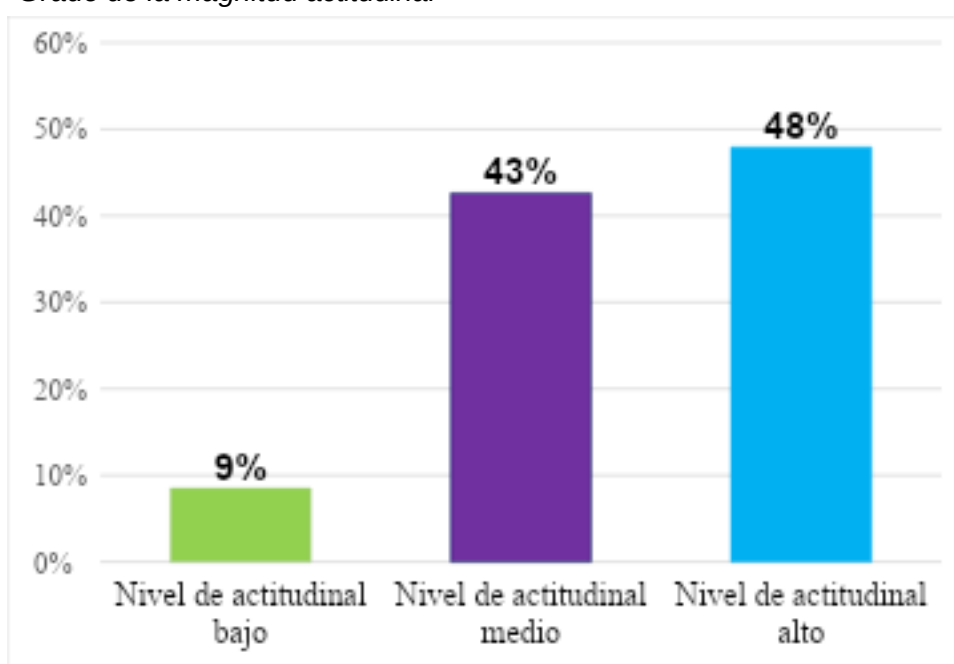
Descripción: En la tabla y figura 3 de forma global la magnitud “cognitiva” tiene 43% de puntuación alto, 48% medio y 9% bajo.

Tabla 4
Grado de la magnitud actitudinal

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Grado de actitudinal bajo	4	9%
Grado de actitudinal medio	17	43%
Nivel de actitudinal alto	19	48%
Total	40	100%

Nota. Porcentaje global y proporcional en cada categoría para la magnitud actitudinal.

Figura 4
Grado de la magnitud actitudinal



Nota. Porcentaje global en cada grado para la magnitud actitudinal diseñada en base a la tabla 4.

Descripción: En la tabla y figura 4 se evidencia, forma global la magnitud “actitudinal” alcanza puntaje 48% de valoración alto, 43% medio y 9% bajo.

Tabla 5

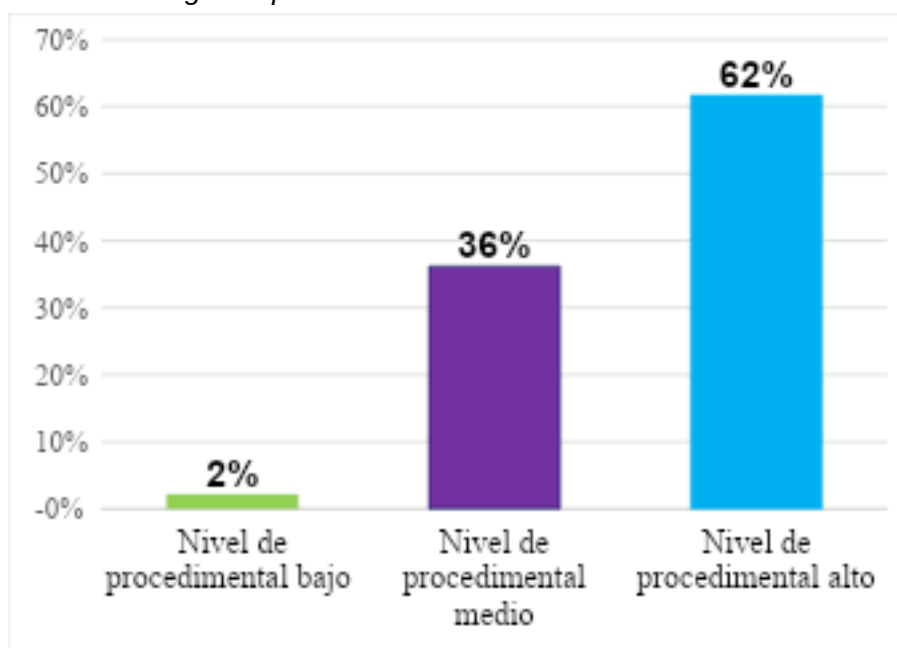
Grado de la magnitud procedimental

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Grado de procedimental bajo	1	2%
Grado de procedimental medio	15	36%
Grado de procedimental alto	24	62%
Total	40	100%

Nota. Valoración porcentual en cada grado para la magnitud procedimental.

Figura 5

Grado de magnitud procedimental



Nota. Puntuación porcentual en cada grado para la magnitud procedimental diseñada en base a la tabla 5.

Descripción: En la tabla y figura 5 se aprecia, de forma global la magnitud “procedimental” tiene un 62% en el grado alto, 36% en grado medio y 2% en grado bajo.

Tabla 6

Exámenes de normalidad para las variantes y magnitudes que participan en el análisis de correspondencia según propósitos de la indagación

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego lúdico	.681	4	.00
		0	0
Rendimiento académico	.698	4	.00
		0	0
Cognitiva	.762	4	.00
		0	0
Actitudinal	.807	4	.00
		0	0
Procedimental	.810	4	.00
		0	0

Nota. Examen de normalidad para variantes basado en datos de SPSS V22

Descripción: En la tabla 6 la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk evidencio un valor de significancia de 0.000 (0,05), indicando que los datos no presentan una distribución normal.

Tabla 7

Examen estadístico de Rho de Spearman para juego lúdico y desempeño escolar.

			Juego lúdico
Rendimiento académico	Porcentaje de correspondencia		,771**
	Sig. (bilateral)		.000
	N		40
Cognitiva	Porcentaje de correspondencia		,545**
	Sig. (bilateral)		.000
	N		40
Actitudinal	Porcentaje de correspondencia		,444**
	Sig. (bilateral)		.002
	N		40
Procedimental	Porcentaje de correspondencia		,460**
	Sig. (bilateral)		.001
	N		40

*La correspondencia relevante grado 0.05 (bilateral)

Nota. Examen de correspondencia para variantes basado en datos en el SPSS V22

Descripción: En la tabla 8 se aprecia prueba estadística de coeficiente de correlación para la variante “juego lúdico” con la variante “rendimiento académico” y sus magnitudes; se corrobora que el p-puntaje es menor al extremo deseado de 0.05 por lo que se expulsan las suposiciones nulas y se admiten las suposiciones distintas que se diseñan indagación.

3.2. Prueba de hipótesis

3.2.1. Prueba de hipótesis general

H₁: Existe conexión entre juegos lúdicos y desempeño educativo en escolares de kínder de un colegio Ayabaca Piura 2025.

H₀: No hay conexión entre entretenimientos recreativos y desempeño académico en niños de un colegio de Ayabaca Piura 2025.

Estadística de contraste: al no evidenciar una distribución normal, se utilizó Rho de Spearman

- Grado de relevancia: $\alpha = 0.05$
- Productos

Tabla 8

Examen de confrontación para juego lúdico y rendimiento académico

P	α	r	Relevancia
0.000	0.05	0.771	Sí existe

Nota. Prueba de contrastación tomada a partir de la tabla 7

Descripción. En la tabla 8 se obtuvo un valor de significancia bilateral que es igual a 0.000 ($P < 0.05$) y un coeficiente de correlación de $r = 0.771$; confirmando una relación de significancia entre el juego lúdico y rendimiento académico.

3.2.2. Prueba de hipótesis específicas

HE1₁: Hay conexión de entretenimientos académicos y la magnitud intelectual del desempeño educativo en estudiantes de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025.

HE1₀: No hay conexión de entretenimientos académicos y la magnitud cognitiva del desempeño educativo en escolares de kínder de un colegio de Ayabaca Piura 2025.

Estadística de contraste: al no evidenciar una distribución normal, se aplicó Rho de Spearman

- Grado de relevancia: $\alpha = 0.05$
- Productos

Tabla 9*Examen de confrontación para juego lúdico y dimensión cognitiva*

P	α	r	Relevancia
0.000	0.05	0.545	Sí existe

Nota. Prueba de contrastación tomada a partir de la tabla 7

Descripción. En la tabla 9, el valor de significancia fue 0.000 ($P < .05$) y coeficiente de correlación $r = 0.545$; rechazo hipótesis nula y confirma una relación significativa entre la variable y primera dimensión.

HE2₁: Existe relación de juegos lúdicos y la magnitud actitudinal del desempeño escolar en alumnos del kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025.

HE2₀: No hay conexión de juegos lúdicos y la magnitud actitudinal del rendimiento académico en estudiantes de kínder de una Institución de Educativa de Ayabaca Piura 2025.

Estadística de contraste: al no evidenciar una distribución normal, por lo tanto, se aplicó

Rho de Spearman

- Grado de relevancia: $\alpha = 0.05$
- Productos

Tabla 10*Prueba de contrastación para juego lúdico y dimensión actitudinal*

P	α	r	Relevancia
0.002	0.05	0.444	Sí existe

Nota. Prueba de contrastación tomada a partir de la tabla 7

Descripción. En la tabla 10, el valor de significancia fue 0.002 ($P < .05$) y coeficiente de correlación $r = 0.444$; rechazo hipótesis nula confirmando la relación entre la variable y segunda dimensión.

HE3₁: Existe relación de juegos lúdicos y la magnitud procedimental del desempeño escolar en escolares de educación inicial de un colegio de Ayabaca Piura 2025.

HE3₀: No hay conexión de entretenimientos recreativos y la magnitud procedimental del desempeño educativo en alumnos de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025.

Estadística de contraste: al no evidenciar una distribución normal, se utilizó **Rho de Spearman**

- Grado de relevancia: $\alpha = 0.05$
- Productos

Tabla 11

Examen de confrontación para juego lúdico y dimensión procedimental

P	α	r	Relevancia
0.001	0.05	0.460	Sí existe

Nota. Prueba de contrastación tomada a partir de la tabla 7

Descripción. En la tabla 11, el valor de significancia fue 0.001 ($P < .05$) y coeficiente de correlación $r = 0.460$; rechazo hipótesis nula confirmando la relación entre la variable y tercera magnitud.

IV. DISCUSION DE RESULTADOS

La pesquisa tuvo como finalidad ver la vinculación entre juegos lúdicos y rendimiento académico en alumnos de educación inicial de un colegio de Ayabaca Piura 2025; resultados de pesquisa muestran que hay vinculación recta, la prueba no paramétrica Rho de Spearman, confirmo una conexión significativa entre ambas variantes ($P= 0.000$ y $r = 0.771$) interpretándose como una vinculación alta; tales productos son similares a Martínez y Salinas (2020) cuyo proposito fue ver como las destrezas recreativas ayudan a los escolares en sus entendimientos dentro del aula, los escritores se basaron en la postura de Gardner donde se trata de brindar instrucciones a través de juegos recreativos que permitan que los escolares se integren. La indagación fue practico representativo y semejantes. Concluye que las acciones recreativas ayudan a lograr mejores aprendizajes por consiguiente mejora el desempeño escolar.

Referente al juego lúdico, Jiménez (2024), es una actividad placentera que integra diversión y aprendizaje, vital para el desarrollo integral, que permite la exploración, la imaginación y la socialización, convirtiendo la vida cotidiana y la enseñanza en experiencias significativas y motivadoras, y no es solo el juego, sino una actitud ante la vida. Así mismo referente a la variante desempeño académico según Chadwick (2018) como la expresión de capacidades y conocimientos adquiridos tras un proceso educativo, pero también como un fenómeno complejo y multidimensional influenciado por factores psicológicos (motivación, autoeficacia de Bandura, autocontrol), sociales (contexto, expectativas), económicos y biológicos, resultando en un producto evaluable mediante calificaciones que reflejan el éxito o fracaso en la integración de nuevas experiencias y proceso educativo

Proposito uno fue, Cuál es la conexión que existe entre entretenimientos recreativos y la magnitud cognitiva del desempeño educativo en escolares de educación inicial de una escuela de Ayabaca Piura 2025; los productos demostraron una conexión positiva y moderada entre las variantes ($p= 0,000$; $r= 0.045$), según la prueba de Rho Spearman. Estos hallazgos coinciden con Gómez et. al, quienes concluyeron que el mayor uso de videojuegos se asocia con un menor rendimiento escolar en los estudiantes.

Como segundo proposito concreto de la de la indagación es ver la conexión entre entretenimientos lúdicos y la magnitud actitudinal del rendimiento educativo en escolar de kínder de un centro de Ayabaca Piura 2025; los productos demostraron conexión positiva y moderada entre las variantes ($p= 0,002$; $r= 0.444$), según la prueba no paramétrica de Rho Spearman. Estos hallazgos coinciden por los reportados por Yanez (2023) se determinó ver la conexión entre las variantes de indagación, métodos numéricos, diseño relacional, comprobando mediante la correspondencia de Spearman alcanza un porcentaje igual a .405 con un puntaje p de menor que .05. También se halla que los entretenimientos recreativos tienen un grado bajo con 46.7%, mientras que el desempeño escolar con un grado bajo de 43.3%. concluye que realizan actividades lúdicas el desempeño escolar mejorara.

Como tercer proposito concreto de la indagación ver la conexión entre juegos lúdicos y la magnitud procedimental del desempeño escolar en alumnos de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025; los productos corroboran que hay vinculación recta entre las variantes examinadas, se prueba por el examen no paramétrica Rho de Spearman, se obtuvo una relevancia 0.001 y coeficiente de relación Rho es de 0.460; interpretándose como una asociación moderada; dicho producto es igual a Cruzado (2023) donde su finalidad fue ver la conexión entre sus variantes. Concluyendo que los entretenimientos recreativos ayudan en la enseñanza de los escolares ya que ayudara en su desempeño escolar.

V. CONCLUSIONES

Se estableció la conexión, entre entretenimientos recreativos y desempeño educativo en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025 es directa y moderada; se sustenta en el examen no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-puntaje es de 0.000 y el porcentaje de correspondencia Rho es de 0.771.

Se determinó, que, conexión entre entretenimientos lúdicos y la magnitud cognitiva del desempeño académico en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca 2025 es directa y moderada; podemos observar en el examen no paramétrica Rho de Spearman, el p-puntaje es de 0.000 y el porcentaje de conexión Rho es de 0.545.

Se determinó que, la conexión entre entretenimientos recreativos y la magnitud actitudinal del rendimiento educativo en alumnos de kínder de un colegio de Ayabaca 2025 es directa y moderada; se corrobora en el examen no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-puntaje es de 0.002 y el porcentaje de correspondencia Rho es de 0.444.

Se determinó que, conexión entre entretenimientos recreativos y magnitud procedimental del desempeño educativo en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca 2025 es recta y moderada; se comprueba en el examen no paramétrica Rho de Spearman, donde el p-puntaje es de 0.001 y porcentaje de correspondencia es de 0.460.

VI. RECOMENDACIONES

1. A los directivos de la escuela que tomen en cuenta en el currículo los entretenimientos lúdicos como forma para enseñar y aprender para que los escolares mejoren su desempeño académico.

2. Al director realizar talleres de capacitación para maestros con la finalidad que conozcan juegos recreativos que ayudan a mejorar el desempeño escolar, ya que los mejores aprendizajes se logran jugando.

3. A los docentes de la escuela que sigan participando de taller y conozcan las estrategias para la aplicación de juegos recreativos en los salones de clases.

4. A los maestros de los colegios que en su quehacer educativo empleen el juego para poder ayudar a mejorar el logro de aprendizaje.

VII. BIBLIOGRAFIA

- Alonso, A. (2021). El Juego como recurso educativo: Teorías y Autores de Renovación Pedagógica. [Tesis de licenciatura. Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFGL3005.pdf?sequence=1>
- Arias, J. y Covino, M. (2021). Diseño y Metodología de la Investigación. Enfoques Consulting EIRL.
<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Bautista, J., Ramos, B., Pérez, M., & Florentino, S. (2020). Relación entre autoestima y asertividad en estudiantes universitarios. *Revista académica de investigación*, 1(34), 1-26.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7597012>
- Cabrera, F. (2019). *Influencia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de la institución educativa inicial Virgen María de Guadalupe-Ica*. (Informe de tesis de maestría) Huancavelica.: Universidad Nacional de Huancavelica.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3032>
- Carrión, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2)25.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Cubas, J. (2023). *Aplicación de Juegos Lúdicos para Mejorar la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en los Estudiantes del Tercer Grado de la I.E. "José Arana Berruete" Mollebamba – Huambos, 2021*.
https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5799/Tesis_Jairo_Cubas.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Dávila, M. (2022). *Juegos recreativos en el crecimiento de la autoestima en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa Pasco, 2022*. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad César Vallejo.
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98057/Davila_PMS - SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98057/Davila_PMS_-_SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- De Jesús, C. (2024). *La Investigación Cuantitativa*. Corporación Universitaria de Asturias.
https://www.centrovirtual.com/recursos/biblioteca/pdf/investigacion_cuantitativa/unidad1_pdf1.pdf

- Delgado, H. y Díaz, A. (2019). *La influencia del juego libre en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas entre 7 a 8 años de edad. Tesis para optar el grado de maestro. Pontifica Universidad Católica del Perú.*
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18016>
- Escarbajal, A., Navarro, J., & Arnaiz, P. (2019). *El rendimiento académico del alumnado autóctono y de origen inmigrante en la Región de Murcia. Tendencias Pedagógicas, 33, 13.*
<https://doi.org/10.15366/tp2019.33.001>
- Estrada, A. (2018). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. Revista Boletín Redipe, 7(7), 218–228.* https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536_110
- Fuentes, D., Toscano, A., Malvaceda, E., Díaz, J., & Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación.*
- Fleetwood, D. (2020). Non-Probability Sampling: Definition, Types, Examples, And Advantages. *QuestionsPro*. Obtenido de
<https://www.questionpro.com/blog/non-probability-sampling/>
- Gamarra, M. (2020). *Estado del arte: juego como factor de aprendizaje en niños y niñas del II ciclo de educación inicial. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad Cayetano Heredia.*
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2792764>
- Garay, J. & Ávila, C. (2021). Video games and their influence on academic performance.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/> Gómez et al. (2020)
- Gonzáles, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica. Arequipa, Perú.*
[https://qc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrum en tos.pdf](https://qc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrum%20en%20tos.pdf)
- Huizinga, J. (2022). *Homo Ludens. Madrid: Talaya.*
- Hernández y Mendoza (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.*
<https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Huaranga, M. (2021). *Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga de la provincia de barranca*
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9281/huara_nqa_imr.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Landa, D. Chiliquinga, G. Arroba, G. y Ballesteros, T. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Conciencia Digital. 6 (1).*
<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>

- López, R. (2022). Herramientas de gamificación y rendimiento académico en estudiantes de un centro de idiomas, Trujillo, 2021. [Tesis de maestría. Universidad Cesar Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/79217>
- Maldonado, C. (2020) El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8914/>
- Maldonado_Palacios_Rol_docente_favorecedor_1.pdf?sequence=1. Mendieta & Mendieta & Rijkaard (2017) Psicomotricidad Infantil. Editorial Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador y Centro de Estudios Transdisciplinarios Bolivia.
<http://192.99.145.142:8080/xmlui/handle/123456789/54>
- Malca, A. (2022). Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021. [Tesis de pregrado. Universidad Católica Los Angeles Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/28985>
- Mamani, C. (2019). Estrategias Divertidas y Motivadoras para el Desarrollo del Rendimiento Académico de los Niños Menores del Programa IEIP Distrito, Provincia, Puno Distrito “Pequeño Tesoro”, 2016. [Tesis de maestría. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional.
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6346/Mamani_Guitierrez_Chris_Allison.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Manrique, Z. Flores, A. Ecos, A. Aguilar, R. Manrique, R. y Carbajal, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. Ciencia Latina Revista Multidisciplinar. 5 (4). 4937.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668
- Ministerio de Educación de Argentina. (2020). *Propuestas de juego y actividades lúdicas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria*,
https://www.chubuteduca.ar/propuestas_de_juego_actividades_ludicaseducacion-domiciliaria-hospitalaria/
- Monteza, D. (2021). Importancia del juego lúdico en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 3 a 5 años del nivel inicial. [Tesis para segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].

- Murtagh, E., Sawalma, J., & Martin, R. (2022). Playful maths! The influence of playbased learning on academic performance of Palestinian primary school children. *Educational Research for Policy and Practice*, 21, 407–426.
<https://doi.org/10.1007/s10671-022-09312-5>
- Olmedo-Plata, J. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico escolar desde las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(26), 143-159.
<http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1540/3216>
- Piaget, J. (2022). *Teorías Clásicas del juego*. Universidad de Ovied: Narcea.
- Padua, L. (2019). Factores individuales y familiares asociados al bajo rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 24(80), 173-195.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S140566662019000100173&script=sci_arttext
- Rivas, Y. (2020). Clima familiar y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Media. *Revista Boliviana de Educación*, 2(3), 8092.
<https://doi.org/10.33996/rebe.v2i3.268>
- Román, J., & Estrada, A. (2019). Un estudio sobre el rendimiento académico en Matemáticas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(1), 1–10.
<https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e29.2090>
- Stylianou, M. (2022). Sustainable Engagement in Open and Distance Learning With Play and Games in Virtual Reality: Playful and Gameful Distance Education in VR. University of Patras. doi: 10.4018/978-1-6684-4291-36. The time of use of video games in the academic performance of adolescents.
<https://www.revistacomunicar.com/html/65/es/65-2020-08.html>
- Tarazona, V. (2021). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 niño Jesús –del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021. [Tesis de Licenciada, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
- Tarazona, E. (2022). Juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo de las nociones espaciales en alumnos de 5 años del colegio N° 1143 “Semillitas del Saber” Carlos Fermín Fitzcarrald, San Luis, 2020. [Tesis para optar el grado de magister. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/26480>

- Zambrano, Y., Campoverde, A., & Idrobo, J. (2019). Importancia entre la comunicación progenitores e hijos y su influencia en el desempeño escolar de bachillerato. Polo Del Conocimiento, 4(5), 138. <https://doi.org/10.23857/pc.v4i5.969>
- Zevallos, P. (2020). Efecto del modelo Flipped Learning en el rendimiento académico de los alumnos de ingenierías, en el curso de principios de algoritmos, en una Universidad Privada de Arequipa, 2018 (Vol. 2507, Issue February).

Anexo 01: Matriz de Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Juegos lúdicos	Según, Yanez (2023). Los juegos recreativos son pautas, modelos para aprender, que los estudiantes aprenden mejor jugando.	variable será considera por un instrumento teniendo en cuenta sus magnitudes	Sensorial	Correlación Admisión Interacción social	1,2,3,4,5	Escala ordinales tipo Likert: 4= siempre 3=casi siempre 2=A veces 1=Nunca
			Construcción	Peculiaridades del juego Manejo imaginación	6,7,8,9,10	

dadas.

			Cooperativo	Contribución Comunicación Conducta prosocial	11,12,13,14,15	
Rendimiento académico	El Rendimiento académico según Yanes (2023) se anexa con la instrucción y los productos alcanzados con actividades y ámbito colectivo.	variable será considera por un instrumento teniendo en cuenta sus magnitudes.	Cognitivo	Dominio de los contenidos,	6,7,8,9,10	Escala ordinal tipo Likert. 4=Muy de acuerdo. 3=Adecuado. 2=poco adecuado. 1=Nada adecuado.
			Actitudinal	Cumplimiento en la entrega de asignaciones. Habilidades de tipo intelectual.	11,12,13,14,15	
			Procedimental	Motor Destrezas	16,17,18,19,20	

Anexo 02: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos y técnicas
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General				
¿Cuál es la relación que hay entre juegos lúdicos y desempeño académico en estudiantes de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025?	Determinar la relación que hay entre juegos lúdicos y desempeño educativo en escolares kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025.	H1: Existe una relación relevante entre juegos lúdicos y desempeño educativo en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025. Hipótesis Nula HO: No hay relación importante entre juegos lúdicos y desempeño educativa en escolares de kínder de un colegio de Ayabaca Piura 2025.	Variable 1 Juegos lúdicos	Sensorial	Correspondencia Aceptación relación intersubjetiva	Método Método analítico - sintético Diseño No experimental, Descriptivo correlacional, de corte transversal. Población Universo 90 escolares de kínder de un colegio Ayabaca Piura, 2025. Muestra La muestra fue de 40 estudiantes del aula de 5 años de un colegio Ayabaca Piura, 2025. Técnicas de recolección de datos Encuesta Instrumentos Cuestionarios
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	
				Cooperativo	Contribución Comunicación Conducta prosocial	

¿Cuál es la conexión de juegos lúdicos y la magnitud cognitiva del desempeño académico en escolares de kínder de un colegio de Ayabaca Piura 2025? ¿Cuál es la relación de juegos lúdicos y la magnitud actitudinal del desempeño en educativo en escolares de un colegio de Ayabaca Piura 2025? ¿Cuál es la relación de juegos lúdicos y la magnitud procedimental del desempeño educativa en escolares de kínder de un colegio de	OE1. Establecer la relación de juegos lúdicos y la magnitud cognitiva del desempeño académico en escolares de un colegio de Ayabaca Piura 2025. OE2.Determinar la relación de juegos lúdicos y la magnitud actitudinal del desempeño académico en escolares de una escuela de Ayabaca Piura 2025. OE3. Establecer la relación de juegos lúdicos y la magnitud procedimental del desempeño educativo en escolares de kínder de una escuela de	Hipótesis Específicas HE1. Existe una relación relevante entre juegos lúdicos y la magnitud cognitiva de desempeño académico en escolares de kínder de una escuela de Ayabaca Piura 2025. HE2. Existe una relación relevante entre juegos lúdicos y la magnitud actitudinal de desempeño en escolares de kínder de un colegio de Ayabaca Piura 2025. HE3. Hay una relación relevante entre juegos lúdicos y la magnitud procedimental de	Variable 2 Rendimiento académico	Cognitivo Actitudinal Procedimental	Conocimiento profundo Entrega de tareas Destrezas de tipo cognitivo. Motriz Habilidades	Métodos de análisis de investigación -Estadística descriptiva -Estadística Inferencial
--	---	--	---	--	--	--

Ayabaca 2025?	Piura	Ayabaca 2025.	Piura	desempeño académico en escolares de kínder de un colegio de Ayabaca Piura 2025.				
------------------	-------	------------------	-------	---	--	--	--	--



Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO PARA EVALUAR JUEGO LUDICO

Instrucciones: Lea detenidamente cada ítems y marca según creas conveniente. Este instrumento es anónimo y confiable.

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

Ítems	Opciones de respuesta				
	1	2	3	4	5
D1: Sensorial					
1.- El escolar realiza juegos que involucran lo sensorial.					
2.- El escolar emplea acciones recreativas desde que inicia su sesión.					
3.- El escolar comprende sus aprendizajes jugando					
4.- Los juegos generan interrelaciones con sus pares					
5.- Los juegos permiten entender lo que las personas sienten.					
D2: Construcción					
6.- Los juegos que realiza el escolar no emplea instrumentos.					
7.- Juegos realizados hacen que el escolar comprenda las peculiaridades del juguete empleado.					
8.- Los juegos involucran la manipulación de juguetes					
9.- Los juegos empleados estimula su imaginación.					
10.- Los juegos permiten que el estudiante entienda la clase.					
D3: Cooperativo					
11. Los juegos ayudan al trabajo cooperativo.					
12.- Los juegos permiten mejorar la comunicación con sus compañeros.					

13.- los juegos ayudan a mejorar la conducta con sus compañeros.					
14.- Los juegos que se practican permite entablar lazos de amistad con sus compañeros.					
15.- Los juegos que se desarrollan ayudan a cooperar unos con otros.					



CUESTIONARIO PARA EVALUAR RENDIMIENTO ACADEMICO

Instrucciones: Lea detenidamente cada ítems y marca según creas conveniente. Este instrumento es anónimo y confiable.

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

Ítems	Opciones de respuesta				
	1	2	3	4	5
D1: Cognitiva					
1.- El estudiante considera que puede aprender de manera rápida temas nuevos.					
2.- Se le hace difícil solucionar problemas planteados en las actividades que propone la maestra.					
3.- El escolar comprende lo que aprende jugando.					
4.- Los juegos permiten que los escolares se relacionen con sus amigos.					
5.- Los juegos permiten entender lo que aprenden					
D2: Actitudinal					
6.- El estudiante se siente angustiado en su salón de clase.					
7.- El estudiante se distrae con facilidad en la clase.					
8.- Tiene pensamientos negativos en el transcurso del día.					
9.- El estudiante participa en clase.					
10.- El estudiante cumple con las tareas que la maestra le asigna.					
D3: Procedimental					
11. Resuelve de manera exitosa problemas matemáticos.					
12.- El estudiante realiza experimentos en clase.					
13.- Explica las actividades que realiza en clase.					

14.- Es hábil organizando las actividades en el salón de clase.					
15.- Tiene problemas para comprender algo.					

Anexo 04: Validación de instrumentos



Celendín, 26 de noviembre del 2025

Mg. Lucila Violeta Lozano Cercado

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarla muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Br. Chura Vilcanqui, Sebastian, Br. Ramírez Gonzales, Segundo, y Br. Prada Bravo, Jessica, estudiantes del Programa de maestría en Ciencias de la educación y gestión educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad Privada de Trujillo. La tesis de investigación tiene como título Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de educación inicial de la Institución de Educativa de Ayabaca Piura 2026.

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como Juez experto de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,

Chura Vilcanqui, Sebastian

Ramírez Gonzales, Segundo

Prada Bravo, Jessica

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Mg. Lucila Violeta Lozano Cercado
- 1.2. Institución donde labora: Directora de la IE N° 82879 – Celendín
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Juego lúdico
- 1.4. Autor del instrumento: Churra Vilcanqui, Sebastian, Ramirez Gonzales, Segundo y Prado Bravo Jessica.
- 1.5. Título de la Investigación: Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
			1	6		1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6
		0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	00	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento referente juegos lúdicos está bien elaborado.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:100 puntos Lugar y Fecha: Celendín, 26 de noviembre 2025

Firma: 

DNI 27081664

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

Apellidos y nombres: Lucila Violeta Lozano Cercado, con código de colegiatura N° NL-F-019.

D. N. I. N° 27081664

Grado académico Maestro en Ciencias con mención en Educación

Fecha: 26/11/2025

Firma: 

DNI 27081664

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Mg. Lucila Violeta Lozano Cercado
- 1.2. Institución donde labora: Directora de la IE N° 82879 – Celendín
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Rendimiento académico
- 1.4. Autor del instrumento: Churra Vilcanqui, Sebastian, Ramirez Gonzales, Segundo y Prado Bravo Jessica.
- 1.5. Título de la Investigación: Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

DORES	INDICA	CRI	DEF				BAJ				REG				BUE				MUY			
			ICIENTE		A		ULAR		NA		BUENA		MUY									
			1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6
			0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	00
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																					
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento referente rendimiento académico está bien elaborado.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 puntos Lugar y Fecha: Celendín, 26 de noviembre 2025

Firma: 

DNI 27081664

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías para evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

Apellidos y nombres: Lucila Violeta Lozano Cercado, con código de colegiatura N° NL-F-019.

D. N. I. N° 27081664

Grado académico Maestro en Ciencias con mención en Educación

Fecha: 26/11/2025

Firma: 

DNI 27081664



Celendín, 26 de noviembre del 2025

Mg. Raquel Acuña Cubas

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarla muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Br. Chura Vilcanqui, Sebastian, Br. Ramírez Gonzales, Segundo, y Br. Prada Bravo, Jessica, estudiantes del Programa de maestría en Ciencias de la educación y gestión educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad Privada de Trujillo. La tesis de investigación tiene como título Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de educación inicial de la Institución de Educativa de Ayabaca Piura 2026.

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como Juez experto de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,

Chura Vilcanqui, Sebastian

Ramírez Gonzales, Segundo

Prada Bravo, Jessica

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Mg. Raquel Acuña Cubas
- 1.2. Institución donde labora: Docente de la IE N° 821534 – Celendín
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Juego lúdico
- 1.4. Autor del instrumento: Churra Vilcanqui, Sebastian, Ramírez Gonzales, Segundo y Prado Bravo Jessica.
- 1.5. Título de la Investigación: Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

DORES	INDICA	CRI	DEF			BAJ				REG				BUE				MUY			
			ICIENTE			A				ULAR				NA				BUENA			
			0	5	0	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6
1. CLARIDAD		Está formulado con lenguaje apropiado.																			
2.OBJETIVIDAD		Está expresado en conductas observables.																			
3.ACTUALIDAD		Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			
4.ORGANIZACIÓN		Existe una organización lógica																			
5.SUFICIENCIA		Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			
6.INTENCIONALIDAD		Adecuado para valorar estrategias utilizadas																			
7.CONSISTENCIA		Basado en aspectos teórico-científicos																			
8.COHERENCIA		Entre dimensiones, índices e indicadores.																			
9.METODOLOGÍA		La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			
10.PERTINENCIA		Es útil y funcional para la investigación.																			

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento referente juegos lúdicos está bien elaborado.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:100 puntos Lugar y Fecha: Celendín, 26 de noviembre 2025

Firma: 

DNI 27040118

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías para evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

Apellidos y nombres: Raquel Acuña Cubas con código de colegiatura N° NR-F-020.

D. N. I. N° 27040118

Grado académico Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

Fecha: 26/11/2025

Firma: 

DNI 27040118

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Mg. Raquel Acuña Cubas
- 1.2. Institución donde labora: Docente de la IE N° 821534 – Celendín
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Rendimiento académico
- 1.4. Autor del instrumento: Churra Vilcanqui, Sebastian, Ramírez Gonzales, Segundo y Prado Bravo Jessica.
- 1.5. Título de la Investigación: Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	INDICACIONES	Criterios	DEFICIENTE			BAJA			REGULAR			BUENA			MUY BUENA		
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
			0	5	10	0	5	10	0	5	10	0	5	10	0	5	10
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento referente rendimiento académico está bien elaborado.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 puntos Lugar y Fecha: Celendín, 26 de noviembre 2025

Firma: 

DNI 27040118

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías para evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

Apellidos y nombres: Raquel Acuña Cubas con código de colegiatura N° NR-F-020.

D. N. I. N° 27040118

Grado académico Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

Fecha: 26/11/2025

Firma: 

DNI 27040118



Trujillo, 26 de noviembre del 2025

Dra. Marianella Julissa Alfaro Bazán

Presente. -

De mi consideración:

Tengo a bien dirigirme a Ud. para saludarla muy cordialmente y al mismo tiempo presentarle el Instrumento de recolección de datos elaborado por Br. Chura Vilcanqui, Sebastian, Br. Ramírez Gonzales, Segundo, y Br. Prada Bravo, Jessica, estudiantes del Programa de maestría en Ciencias de la educación y gestión educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad Privada de Trujillo. La tesis de investigación tiene como título Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de educación inicial de la Institución de Educativa de Ayabaca Piura 2026.

En tal sentido conocedores de su apoyo en el que hacer investigativo y en el campo del ejercicio profesional recurrimos a Ud. para que se sirva colaborar como Juez experto de la validación del/los Instrumento (s) que se utilizarán en la presente Investigación.

Agradeciéndole anticipadamente la atención que se sirva brindar a la presente, le reitero mis sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente,

Chura Vilcanqui, Sebastian

Ramírez Gonzales, Segundo

Prada Bravo, Jessica

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Dra. Marianella Julissa Alfaro Bazán
- 1.2. Institución donde labora: Directora de la IE N° 80081 – Milagro
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Juego lúdico
- 1.4. Autor del instrumento: Churra Vilcanqui, Sebastian, Ramírez Gonzales, Segundo y Prado Bravo Jessica.
- 1.5. Título de la Investigación: Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

DORES	INDICA	CRI	DEF			BAJ				REG				BUE				MUY			
			ICIENTE			A				ULAR				NA				BUENA			
			0	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	1	6
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento referente juegos lúdicos está bien elaborado.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:100 puntos Lugar y Fecha: Trujillo, 26 de noviembre 2025


Dra. Marianella Julissa Alfaro Bazán
D.E. de la IE N° 80081 – Milagro

DNI 18111829

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / **B**= Bueno / **M**= Mejorar / **X**= Eliminar / **C**= Cambiar

Las categorías para evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

Apellidos y nombres: Marianella Julissa Alfaro Bazán con código de colegiatura ORCID:
0000-0003-2850-5441

D. N. I. N° 18111829

Grado académico Dra. En Educación

Fecha: 26/11/2025



Dr. en Educación
Marianella Julissa Alfaro Bazán
Código de Colegiatura: 0000-0003-2850-5441

DNI 18111829

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Dra. Marianella Julissa Alfaro Bazán
- 1.2. Institución donde labora: Directora de la IE N° 80081 – Milagro
- 1.3. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Rendimiento académico
- 1.4. Autor del instrumento: Churra Vilcanqui, Sebastian, Ramírez Gonzales, Segundo y Prado Bravo Jessica.
- 1.5. Título de la Investigación: Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

DORES	INDICA	CRI	DEF				BAJ				REG				BUE				MUY			
			ICIENTE		A		A		ULAR		NA		NA		BUENA		MUY					
			0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	0	00
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																					
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																					
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																					
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																					
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																					
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																					

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento referente rendimiento académico está bien elaborado.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:100 puntos Lugar y Fecha: Trujillo, 26 de noviembre 2025


 Sebastian Ramirez Gonzales
 D.O. de Ayabaca, Piura, Perú, 2025

DNI 18111829

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías para evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03	X					
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13	X					
14	X					
15	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

Apellidos y nombres: Marianella Julissa Alfaro Bazán con código de colegiatura ORCID:
0000-0003-2850-5441

D. N. I. N° 18111829

Grado académico Dra. En Educación

Fecha: 26/11/2025



Handwritten signature of Marianella Julissa Alfaro Bazán.

DNI 18111829

Anexo 05: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario juego ludico
Autor y año:	Original: Br. Chura Vilcanqui, Sebastian, Br. Ramírez Gonzales, Segundo, y Br. Prada Bravo, Jessica Adaptación
Objetivo del instrumento:	Evaluar la variable juego lúdico
Usuarios:	Estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.
Forma de administración o modo de aplicación:	Presencial y virtual
Validez: (presentar la constancia de validación de expertos)	Mg. Lucila Violeta Lozano Cercado, con código de colegiatura N° NL-F-019. Grado académico Maestro en Ciencias con mención en Educación Mg. Raquel Acuña Cubas con código de colegiatura N° NR-F-020. Grado académico Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa. Dra. Marianella Julissa Alfaro Bazán con código de colegiatura 0000-0003-2850-5441. Grado académico Dra. En Educación.
Confiabilidad: (presentar los resultados estadísticos)	.786

Nombre original del instrumento:	Cuestionario rendimiento academico
Autor y año:	Original: Br. Chura Vilcanqui, Sebastian, Br. Ramírez Gonzales, Segundo, y Br. Prada Bravo, Jessica Adaptación
Objetivo del instrumento:	Evaluar la variable rendimiento académico
Usuarios:	Estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.
Forma de administración o modo de aplicación:	Presencial y virtual
Validez: (presentar la constancia de validación de expertos)	Mg. Lucila Violeta Lozano Cercado, con código de colegiatura N° NL-F-019. Grado académico Maestro en Ciencias con mención en Educación Mg. Raquel Acuña Cubas con código de colegiatura N° NR-F-020. Grado académico Magister en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa. Dra. Marianella Julissa Alfaro Bazán con código de colegiatura 0000-0003-2850-5441. Grado académico Dra. En Educación.
Confiabilidad: (presentar los resultados estadísticos)	.804

Anexo 06: Prueba de confiabilidad para ambas variables

		N	%
Casos	Válidos	40	100.0
	Excluidos ^a	0	0.0
	Total	40	100.0
		0	0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad – Juego lúdico

Alfa de Cronbach	N de elementos
.786	20

Estadísticos de fiabilidad – Rendimiento académico

Alfa de Cronbach	N de elementos
.804	20

Anexo 07: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Br. Chura Vilcanqui, Sebastian identificado con DNI 29710438, Br. Ramírez Gonzales, Segundo con DNI 42527893, y Br. Prada Bravo, Jessica, con DNI 10442228, tenemos el agrado de dirigirnos a Usted para saludarla (o) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitarle su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación tiene por título Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

Aferrándonos a su voluntad y disponibilidad, le solicitamos firme este documento como consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar en este estudio cuya información otorgada será manejada con mucha discreción, comprendo que si no deseo participar puedo retirarme. También queda claro que no se me otorgará ni un pago por la participación.



21555684

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Br. Chura Vilcanqui, Sebastian identificado con DNI 29710438, Br. Ramírez Gonzales, Segundo con DNI 42527893, y Br. Prada Bravo, Jessica, con DNI 10442228, tenemos el agrado de dirigirnos a Usted para saludarla (o) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitarle su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación tiene por título Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

Aferrándonos a su voluntad y disponibilidad, le solicitamos firme este documento como consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar en este estudio cuya información otorgada será manejada con mucha discreción, comprendo que si no deseo participar puedo retirarme. También queda claro que no se me otorgará ni un pago por la participación.



DNI N° 21884569

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros, Br. Chura Vilcanqui, Sebastian identificado con DNI 29710438, Br. Ramírez Gonzales, Segundo con DNI 42527893, y Br. Prada Bravo, Jessica, con DNI 10442228, tenemos el agrado de dirigirnos a Usted para saludarla (o) muy cordialmente y al mismo tiempo solicitarle su participación libre en este estudio que tiene fines estrictamente académicos. La investigación tiene por título Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026.

Aferrándonos a su voluntad y disponibilidad, le solicitamos firme este documento como consentimiento.

Acepto libre y voluntariamente participar en este estudio cuya información otorgada será manejada con mucha discreción, comprendo que si no deseo participar puedo retirarme. También queda claro que no se me otorgará ni un pago por la participación.


4585 2705

Anexo 08: Declaración Jurada

DECLARACIÓN JURADA

La abajo firmante, autores del trabajo de investigación titulado: "Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa de Ayabaca Piura, 2026", egresados del programa de estudios de la maestría CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA de la Universidad Privada de Trujillo, declaramos bajo juramento lo siguiente:

Que, conforme a los lineamientos éticos y metodológicos establecidos por la Universidad, y en cumplimiento de las disposiciones establecidas para la presentación de trabajos de investigación, manifiesto que en el presente estudio no se consigna en el título el nombre específico de la institución, empresa u organización en la que se ha desarrollado el estudio de caso o recojo de información.

Pero si adjuntamos el modelo de consentimiento informado sin especificar el nombre de la institución y de los participantes. Sin embargo, declaro que se contó con el consentimiento de todos los participantes, y de esta manera respetamos así el principio de confidencialidad y anonimato de las instituciones o participantes involucrados indirectamente.

Nos comprometemos a mantener la reserva de la información obtenida, utilizándola únicamente con fines académicos y de acuerdo con los principios éticos de la investigación científica establecidos por la Universidad Privada de Trujillo.

En constancia de lo declarado, firmo la presente en la ciudad de Trujillo, a los veintidós días del mes de noviembre 2025.



Chura Vilcanqui, Sebastian



Ramírez Gonzales, Segundo



Prada Bravo, Jessica