

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación. Mención: Educación Básica.

**TEMA:**

---

**“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARQUÉS DE SELVA ALEGRE DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

---

**Autor:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Tutor:** Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg.

**AMBATO - ECUADOR**

**2020**

**APROBACIÓN DE LA TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

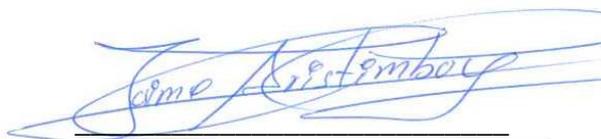
**CERTIFICA:**

Yo, Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg. con C.C. 1802098028, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema, **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARQUÉS DE SELVA ALEGRE DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** desarrollado por el egresado: Jaime Javier Aristimbay Orellana, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

  
\_\_\_\_\_  
Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg.  
C. C. 1802098028  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora quien, basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

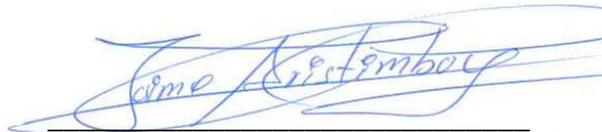


Jaime Javier Aristimbay Orellana  
C.C. 1805123161

**AUTOR**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo final de grado o titulación sobre el tema: “**LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARQUÉS DE SELVA ALEGRE DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, autorizo su reproducción total o parte del mismo, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.



---

**Jaime Javier Aristimbay Orellana**  
C.C. 1805123161  
**AUTOR**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARQUÉS DE SELVA ALEGRE DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, presentado por el Señor Jaime Javier Aristimbay Orellana, estudiante de la Carrera de Educación Básica. Una vez revisada la investigación se **APRUEBA**, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

**LA COMISION**



---

Psc. Cli. Mg. Carmen Dolores Chávez  
C.C. 180450487

**Miembro del Tribunal**



---

Psc. Cli. Víctor Daniel Aldás, Mg  
C.C. 1803223658

**Miembro del Tribunal**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios por ser una guía espiritual en mi vida por darme sabiduría y perseverancia para alcanzar un sueño y poder aportar esos conocimientos a los demás.

A mi madre que siempre se ha preocupado de mí, es el pilar fundamental en mi vida ya que es la que me impulsa a seguir adelante en todo momento y a mis hermanos por haberme apoyado.

Jaime Aristimbay

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi madre que siempre estuvo conmigo en las buenas y malas, brindándome su apoyo incondicional.

A mis docentes a lo largo de mi carrera universitaria que han sabido guiarme

A mi tutor ya que con sus conocimientos y mucha paciencia me ha guiado a culminar este proceso de una manera positiva.

Jaime Aristimbay

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### A. PÁGINAS PRELIMINARES

Portada.....	i
Aprobación de la Tutor .....	ii
Autoría de la Investigación .....	iii
Cesión de derechos de Autor.....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.....	v
Dedicatoria .....	vi
Agradecimiento .....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de tablas.....	x
Índice de gráficos .....	xi
Resumen.....	xii
Summary .....	xiii

### B. CONTENIDO

<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>1</b>
1.1. Antecedentes Investigativos .....	1
1.2. Objetivos .....	30
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>31</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>31</b>
2.1. Materiales .....	31
2.2. Métodos .....	32
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>34</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>34</b>
3.1. Análisis e interpretación de las encuestas realizadas a los estudiantes ..	34
3.2. Análisis e interpretación de las encuestas realizadas a los docentes .....	44
3.3. Comprobación de la hipótesis .....	54

<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>60</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>60</b>
4.1. Conclusiones .....	60
4.2. Recomendaciones .....	61
<b>C. MATERIAL DE REFERENCIA</b>	
Bibliografía .....	62
Anexos .....	67

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Recursos.....	31
Tabla N° 2: Población .....	33
Tabla N° 3: Juegos en Clase.....	34
Tabla N° 4: Juega con sus compañeros .....	35
Tabla N° 5: Dramatiza algún tema .....	36
Tabla N° 6: Juega y aprende.....	37
Tabla N° 7: Conocer mejor a otros compañeros .....	38
Tabla N° 8: Juego mejora las calificaciones .....	39
Tabla N° 9: El docente evalúa las actividades en el aula .....	40
Tabla N° 10: Preguntan al docente.....	41
Tabla N° 11: Apoyo de los padres para realizar las tareas .....	42
Tabla N° 12: Se prepara antes de una lección .....	43
Tabla N° 13: Realiza juegos en clase .....	44
Tabla N° 14: Dirige los juegos .....	45
Tabla N° 15: Dramatiza algún tema .....	46
Tabla N° 16: Juega y aprende.....	47
Tabla N° 17: Conocer mejor a otros compañeros .....	48
Tabla N° 18: El juego mejora las calificaciones .....	49
Tabla N° 19: Evalúa las actividades dentro y fuera del aula.....	50
Tabla N° 20: Preguntan al docente.....	51
Tabla N° 21: Apoyo de los padres.....	52
Tabla N° 22: Se prepara antes de una lección .....	53
Tabla N° 23: Tabla de distribución t de student.....	55
Tabla N° 24: Identificación del punto muestral .....	56
Tabla N° 25: Cálculo previo a la desviación estándar.....	57

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Categorías Fundamentales .....	4
Gráfico N° 2: Constelación de ideas variable independiente .....	5
Gráfico N° 3: Constelación de ideas variable dependiente .....	6
Gráfico N° 4: Juegos en clase.....	34
Gráfico N° 5: Juega con sus compañeros .....	35
Gráfico N° 6: Dramatiza algún tema .....	36
Gráfico N° 7: Juega y aprende .....	37
Gráfico N° 8: Conocer mejor a otros compañeros .....	38
Gráfico N° 9: Juego mejora las calificaciones .....	39
Gráfico N° 10: El docente evalúa las actividades en el aula .....	40
Gráfico N° 11: Preguntan al docente.....	41
Gráfico N° 12: Apoyo de los padres para realizar las tareas .....	42
Gráfico N° 13: Se prepara ántes de una lección .....	43
Gráfico N° 14: Realiza juegos en Clase .....	44
Gráfico N° 15: Dirige los juegos .....	45
Gráfico N° 16: Dramatiza algún tema .....	46
Gráfico N° 17: Juega y aprende .....	47
Gráfico N° 18: Conocer mejor a otros compañeros .....	48
Gráfico N° 19: El juego mejora las calificaciones .....	49
Gráfico N° 20: Evalúa las actividades dentro y fuera del aula.....	50
Gráfico N° 21: Preguntan al docente.....	51
Gráfico N° 22: Apoyo de los padres .....	52
Gráfico N° 23: Se prepara antes de una lección.....	53
Gráfico N° 24: Campana de Gauss.....	59

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:** Las técnicas lúdicas y el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer grado de educación general básica de la escuela Marqués de Selva Alegre del cantón Ambato provincia de Tungurahua

**Autor:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Tutor:** Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg.

**RESUMEN**

El informe final de investigación se enfocó en analizar las técnicas lúdicas y el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer grado de educación general básica, el utilizar otro tipo de estrategias motivadoras, activas y participativas desarrolla en el estudiante una mayor capacidad de aprendizaje, puesto que por medio del juego obtienen nuevos conocimientos que mejoran su rendimiento escolar, cabe recordar este tipo de actividades son parte esencial en la socialización e integración, promoviendo valores y hábitos necesarios en la evolución del alumno. El enfoque es cualitativo – cuantitativo, la modalidad de campo y bibliográfica - documental, el nivel es exploratorio, descriptivo y correlacional, la muestra de estudio fueron 16 estudiantes y 4 docentes a quienes se aplicó una encuesta, obteniendo resultados que el docente no aplica juegos en la clase, solo se dedica a clases teóricas y a cumplir con el currículo establecido, además, se pudo evidenciar que al aplicar juegos, el alumno aprende y conoce mejor a otros compañeros; se comprobó que el profesor evalúa constantemente las diferentes actividades desarrollada en el aula de clases; con el objetivo de conocer los conocimientos del estudiante; otro aspecto a resaltar es la predisposición de los padres de familia en ayudar a sus hijos en preparar sus trabajos y lecciones, de esta forma evitará malas calificaciones y mejorando el rendimiento escolar. Todos estos aspectos expuestos se enfocan en que el docente debe utilizar las técnicas lúdicas como un aporte al aprendizaje de los estudiantes, de esta forma mejoran el aprendizaje y por ende obtendrán una educación de calidad.

**Descriptor:** técnicas lúdicas, rendimiento escolar, conocimiento, aprendizaje.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**

**SUBJECT:** The playful techniques and the school performance of the students of the third grade of basic general education of the Marquis de Selva Alegre school of the Ambato canton province of Tungurahua

**Author:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Tutor:** Mr. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg.

**SUMMARY**

The purpose of this research project is to analyze the playful techniques and school performance of students in the third grade of basic general education, using other types of motivational, active and participatory strategies in the student develops a greater capacity for learning, since Through the game they obtain new knowledge that improves their school performance, it is important to remember these types of activities are an essential part of socialization and integration, promoting values and habits necessary in the evolution of the student. The approach is qualitative - quantitative, the field and bibliographic - documentary modality, the level is exploratory, descriptive and correlational, the study sample was 16 students and 4 teachers to whom a survey was applied, obtaining results that the teacher does not apply games In the class, he only dedicates himself to theoretical classes and to complying with the established curriculum. In addition, it can be evidenced that when applying games the student learns and knows other classmates better; it was found that the teacher constantly evaluates the different activities developed in the classroom; with the objective of knowing the student's knowledge; Another aspect to highlight is the predisposition of parents to help their children in preparing their work and lessons, thus avoiding bad grades and improving school performance. All these aspects are focused on the teacher must use playful techniques as a contribution to student learning, thus improving learning and thus obtain a quality education.

**Descriptors:** playful techniques, school performance, knowledge, learning.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

Una vez revisado los trabajos investigativos en el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato, específicamente en la Facultad de Ciencias Humanas de la Educación se encontró proyectos relacionados con las variables en estudio, con distinto contexto, presentando las siguientes:

Jarrín (2016) en la investigación con el tema “**Las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños y niñas de segundo año de Educación General Básica de la Escuela España de la ciudad de Ambato**” concluyendo que:

- Las falencias en el desarrollo espacial por parte de los niños del segundo año de básica se deben a que los docentes no utilizan técnicas lúdicas para motivar las clases.
- Los docentes en su mayoría no incorporan el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, limitando su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a, a través de las técnicas lúdicas.
- La aplicación de técnicas lúdicas para desarrollar la espacialidad en los niños de la Escuela “España”, son de vital importancia, considerando que todas las actividades que diseñe el docente en procura de potenciar este conocimiento, permitirán que los niños alcancen el dominio de las habilidades cognitivas, determinantes en el proceso de aprendizaje. (p. 115)

Según el autor menciona que los docentes deben mantener conocimientos necesarios y actualizados sobre técnicas lúdicas, con el propósito de dinamizar el aprendizaje en los niños y niñas, además de mantener una clase más participativa y activa que promueva un ambiente adecuado y propicio para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, siendo el juego un aspecto primordial en la expresión y formación de sus habilidades y destrezas, siendo expresados de una forma autónoma y libre.

Tipanguano (2017) a través de la investigación **“Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Área de matemática en los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica de la escuela Luis Alfredo Martínez de la parroquia de Mulalillo cantón salcedo provincia de Cotopaxi”** concluye que:

- Se identificó que a veces se aplica las estrategias lúdicas para la motivación, se comprende el objetivo de las dinámicas, se demuestra el interés por aprender los nuevos conocimientos, existe la participación activa de los estudiantes, y se comprende la relación entre dinámicas y temas de estudio.
- En tanto que, siempre se usa estrategias para la exploración de los conocimientos previos y las estrategias de aprendizaje; se genera aprendizaje significativo, la influencia del contexto educativo, el uso de dinámicas ayuda a mejorar el rendimiento, genera actividad en los estudiantes y se refuerza los conocimientos aprendidos en el área de Matemática.
- En sí se identificó que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación Básica. (p. 75)

El estudio define que las estrategias lúdicas son necesarias para alcanzar un aprendizaje significativo, incentivando al niño a obtener nuevos conocimientos y mejorar sus habilidades y destrezas, por tal motivo la preparación del docente debe ser permanente con actividades que incentiven y llamen la atención a los niños, destacando que el ambiente lúdico se enfoca en diversas áreas de estudio, en este caso las matemáticas que a través del juego genera entes productivos con un pensamiento crítico y lógico.

Erazo (2016) en la investigación con el tema **“Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del Centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”** quien concluye:

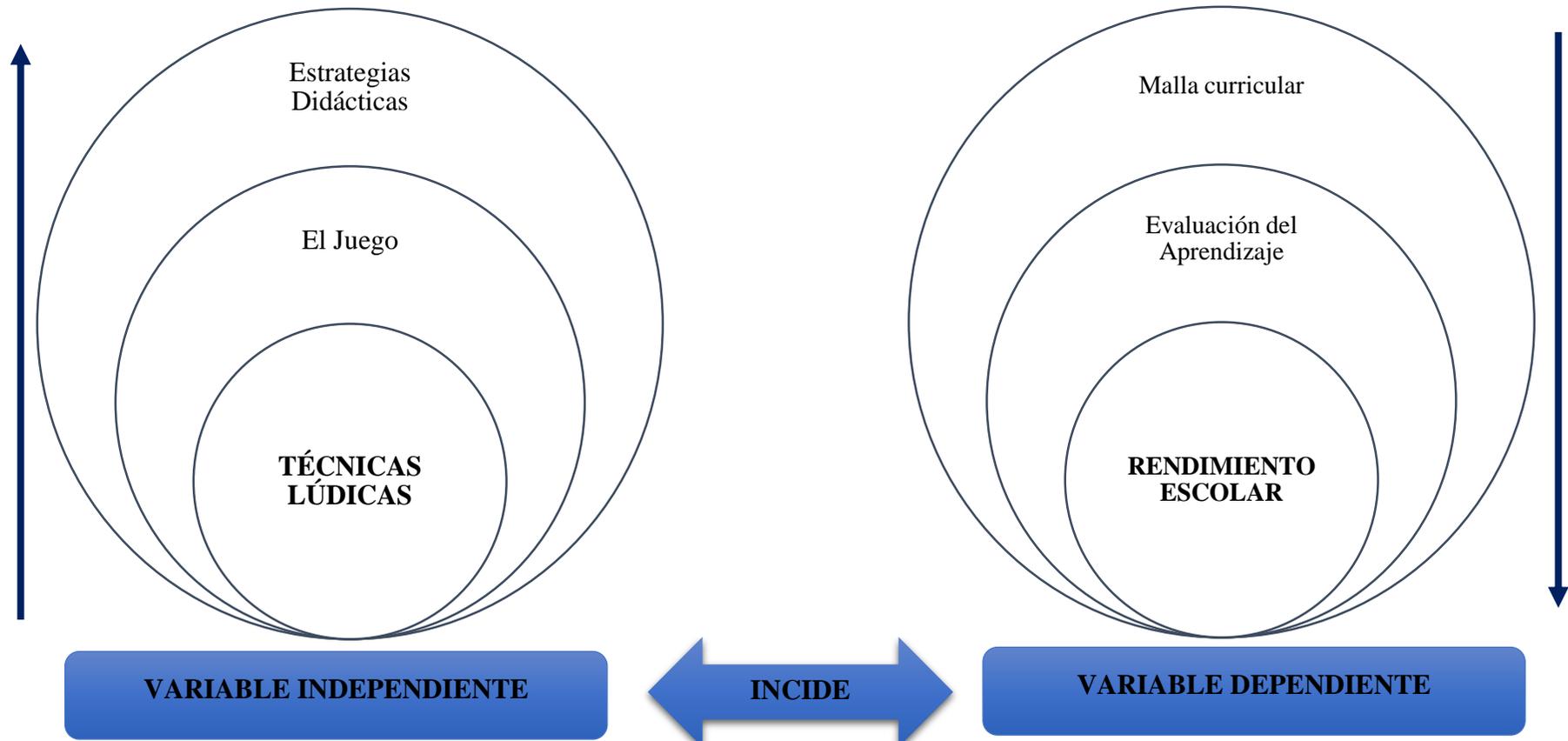
- El 80% de docentes no utilizan actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que no desarrollan sus conocimientos básicos ya que sus clases son monótonas sujetas únicamente al trabajo dentro del aula, inclusive existe un limitado manejo de dinámicas y estrategias que impiden la motivación en su totalidad y la participación activa de los estudiantes.
- El proceso de interpretación de los resultados permitió evidenciar el 87% de estudiantes tienen un desempeño académico bajo debido a que los maestros no utilizan actividades dinámicas que tenga interés el estudiante, lo cual indica que

se debe trabajar utilizando técnicas más activas e interesantes para despertar la creatividad y sobre todo fortalecer el conocimiento significativo.

- La institución carece de talleres de actividades lúdicas, todo el conocimiento que imparten los maestros los realiza de forma limitada dentro de las aulas, los y las estudiantes no se sienten estimulados y se aburren realizar sus trabajos continuos sin ninguna motivación, por ello se detiene el desarrollo emocional y por ende el conocimiento significativo, cuyo razonamiento lógico se vuelve pesado y lleno de molestias y torturas. (p. 76)

Es importante destacar a través de esta investigación, al utilizar estrategias, actividades y técnicas lúdicas el rendimiento académico del niño o niña mejora sustancialmente, de esta forma el niño podrá mejorar el dominio psicológico y motor que son necesarios en su desarrollo, por tal motivo la docente debe incluir en sus planificaciones actividades lúdicas como un aporte didáctico y no únicamente como un momento de entretenimiento.

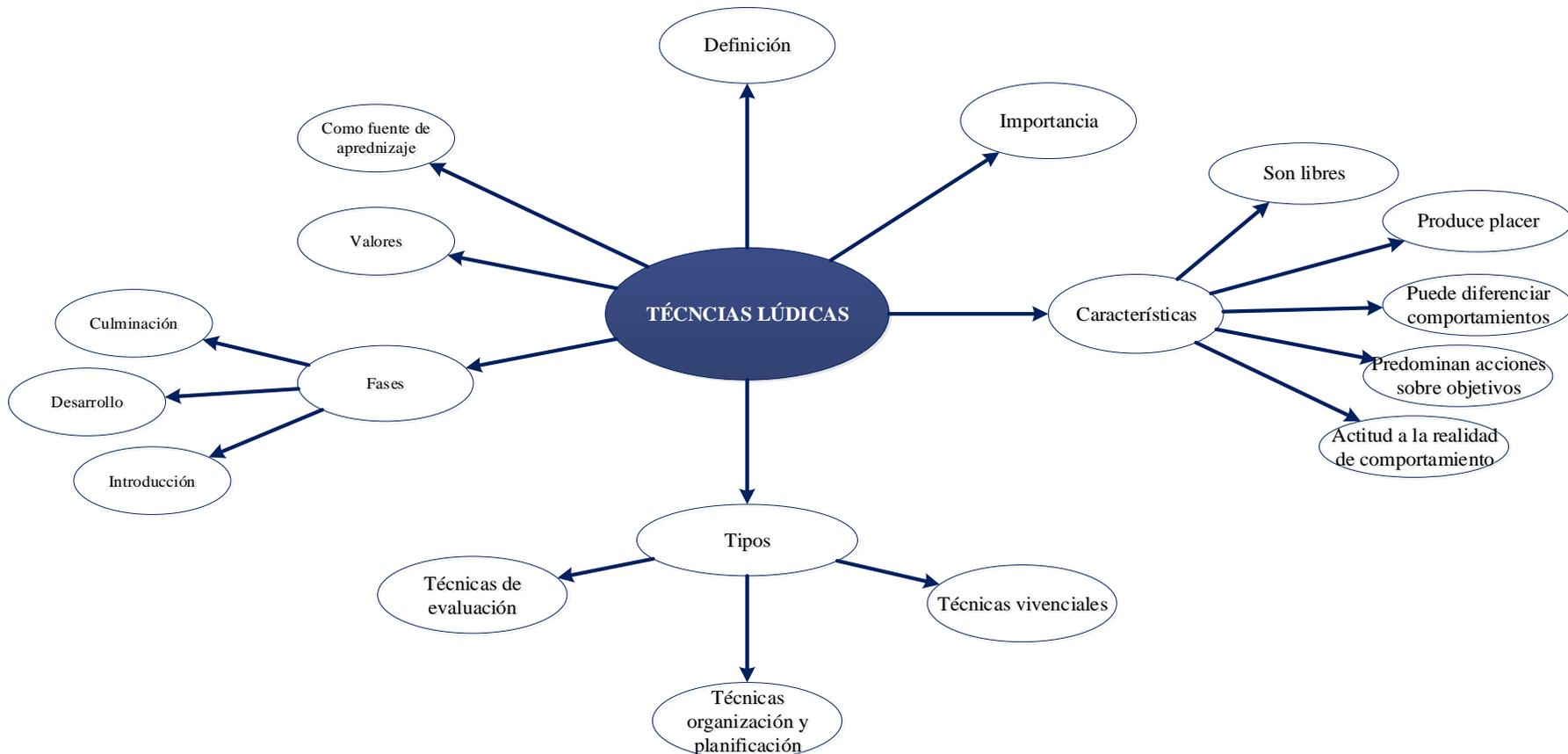
## CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



**Gráfico N° 1:** Categorías Fundamentales  
**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana  
**Fuente:** Investigador

## CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE INDEPENDIENTE: TÉCNICAS LÚDICAS

Gráfico N° 2: Constelación de ideas variable independiente

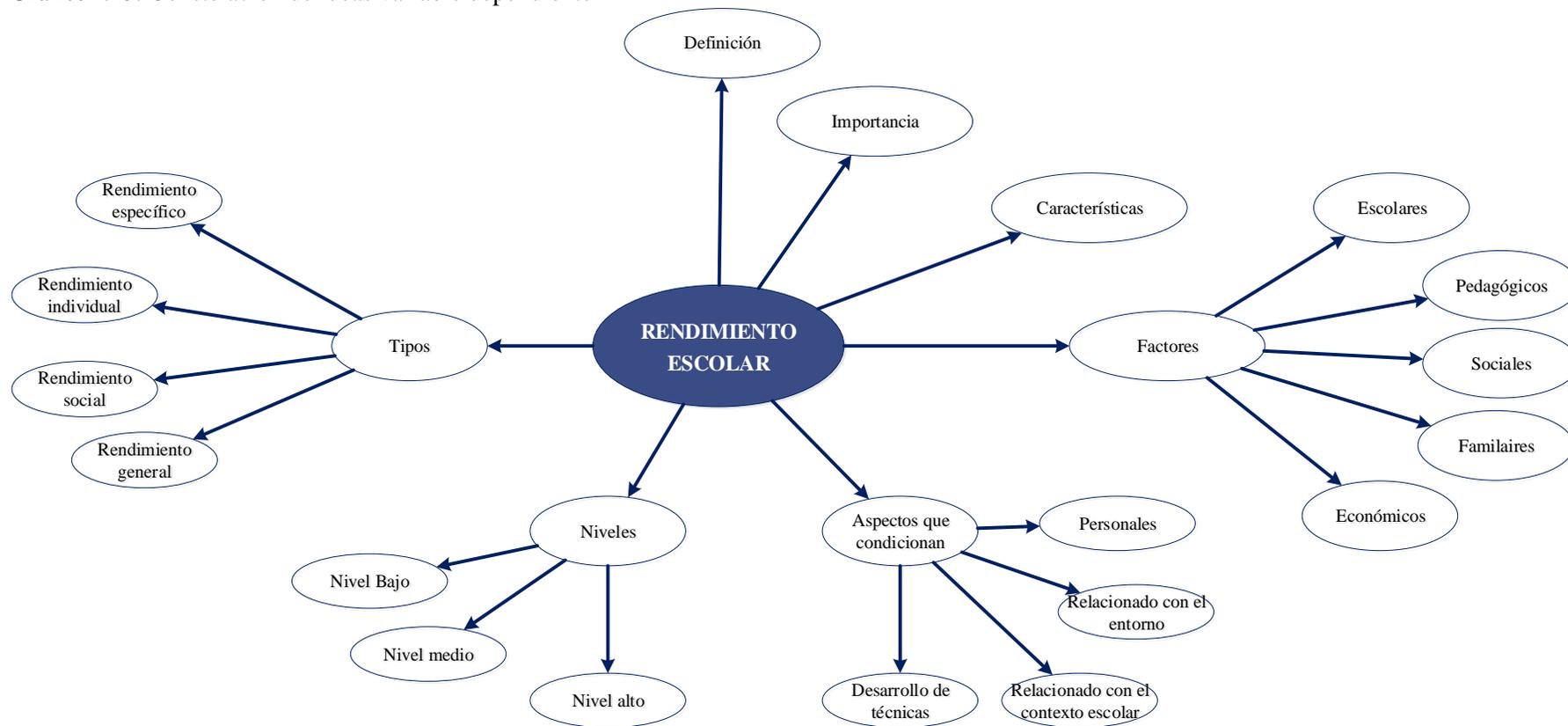


Elaborado por: Jaime Javier Aristimbay Orellana

Fuente: Fundamentación Teórica

### CONSTELACIÓN DE IDEAS VARIABLE DEPENDIENTE: RENDIMIENTO ESCOLAR

Gráfico N° 3: Constelación de ideas variable dependiente



Elaborado por: Jaime Javier Aristimbay Orellana

Fuente: Fundamentación Teórica

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA VARIABLE INDEPENDIENTE

### TÉCNICAS LÚDICAS

#### Definición

Se denomina como técnicas lúdicas aquellos procedimientos de elementos que tienen relación a la lúdica o juego, son utilizados por docentes que trabajan con niños de educación inicial y educación general básica como una estrategia metodológica, con el propósito del desarrollo de las actitudes, capacidades, aprendizaje, conducta y valores en los niños y niñas.

Gálvez & Pilco (2016) mencionan que:

Es el conjunto de técnicas utilizadas para el desarrollo del niño a temprana edad, para aquel que va enfrentar en compromisos con la colectividad teniendo la posibilidad de mostrar sus emociones positivas o negativas en beneficio de su estabilidad emocional. (p. 9)

Este tipo de técnicas se encuentra en la creación de ambientes de aprendizaje propicios para el desarrollo de diferentes actividades, sean estas grupales o individuales y generando espacios espontáneos necesarios para un proceso de enseñanza aprendizaje, cabe resaltar que estas actividades no son momentos de diversión, al contrario, al existir una planificación y objetivos propuestos, la lúdica se convierte en una técnica para alcanzar nuevos conocimientos.

Las técnicas lúdicas son las herramientas didácticas aplicadas mediante gran variedad de juegos para lograr una parte del aprendizaje de la lengua o idioma, que se va alcanzar con determinada estrategia; porque el juego en la escuela tiene un lugar privilegiado, especialmente en los primeros años de educación básica. (Tomalá, 2016, p. 18)

Los niños a través de juego pueden expresar su creatividad, curiosidad e integración con el grupo, lo cual favorece en su comunicación y expresión, por tal motivo es la actitud lúdica del docente es fundamental para el aprendizaje de los niños, ya que de esta depende el éxito de su consecución, siendo primordial que el docente relacione el saber con el saber hacer.

## **Importancia de las técnicas lúdicas**

Las actividades lúdicas estimulan la creatividad y motivación, por lo que este tipo de actividades proporcionan beneficios al niño en el plano psicológico y mental, además aumenta la participación del estudiante que forma parte fundamental de modelo constructivista del aprender haciendo.

Según Gálvez & Pilco (2016) manifiesta que las técnicas lúdicas son recursos didácticos que estimulan y cultivan la creatividad y facilitan la educación de un niño que explora y tiene curiosidad sobre qué es lo que está experimentando, es decir, permite el aprendizaje mediante el lúdica o juego existiendo una gran cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos los mismos que deben ser adecuadamente beneficiosos para el niño. (p. 10)

Se puede aseverar que las técnicas lúdicas son importantes por desarrollar una clase más amena, entretenida y participativa, mejorando el nivel de preparación, por tal motivo el docente tiene la capacidad de analizar y aplicar la estrategia más eficaz para utilizar con los niños y ellos asimilen fácilmente los contenidos impartidos.

Es importante tener presente el valor del juego en lo que respecta a la estimulación de la imaginación y capacidad de aprendizaje del estudiante, puesto que otorga un espacio para que cada uno pueda ser libre de expresar su creatividad e imaginación y demostrar su curiosidad al igual que su exploración de su entorno, en algunos casos imponiendo sus reglas u otros respetando las ya dadas.

## **Características de las técnicas lúdicas**

En el contexto escolar los niños y niñas a través de la interacción cuando se aplican las actividades lúdicas logran socializar fácilmente, desarrollando su imaginación y creatividad, la técnica lúdica ayuda al niño a ser más curioso, atento y cumplir con reglas y consignas. Por tal motivo este tipo de técnicas se distinguen por las siguientes características:

**Son libres:** Porque se asiste a una acción directa, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos, constituye un rasgo sobresaliente ya que produce placer por sí mismo.

**Produce placer:** Formador de carácter ha sido reconocido por diferentes autores que señalan la satisfacción de deseos inmediatos.

**Puede diferenciarse los comportamientos:** Organiza las acciones que son específicas y propias con la presencia de elementos que son característicos del trabajo lúdico del momento.

**Predominan las acciones sobre los objetivos:** Son medios, no los fines porque puede aparecer medida que se manifiesta también la inteligencia o la adaptación de manipulación y conocimiento

**Es una actitud ante la realidad de comportamiento:** Es visible y posible de equilibrar desde fuera hasta el momento de su aplicación, susceptible de análisis científico. (Gálvez & Pilco, 2016, p. 15)

A través de la técnica lúdica y por sus características expuestas, se considera a esta estrategia como un aporte significativo del niño hacia el aprendizaje por medio del juego, en el cual aprende, se recrea y disfruta compartiendo y exponiendo su valores y personalidad que lo representa y caracteriza a cada uno de ellos, todos estos aspectos promueven un aprendizaje más activo e innovador en beneficio del proceso de aprendizaje de los niños.

Las técnicas lúdicas son necesario para desarrollar los contenidos expuestos en el currículo de una forma participativa, otros en cambio son aplicados para promover y motivar el interés de los niños, adaptando a la fase inicial del tema central de la clase, cabe recordar que la técnica tiene que estar relacionado con el tema expuesto por la docente.

### **Tipos de técnicas lúdicas**

Las técnicas lúdicas presentan la siguiente clasificación, las cuales pueden ser utilizadas en los diferentes ámbitos del proceso de enseñanza aprendizaje, manteniendo una adecuada planificación para que sea eficaz y eficiente.

**Técnicas vivenciales:** “Se refiere aquellas técnicas en la cual la práctica de una situación sirve para involucrar a las personas a desarrollar actitudes espontáneas, es decir como si vivenciara el hecho”. (Salta, 2018, p. 11).

En esta técnica vivencial, los docentes la utilizan como un método para el desarrollo de actividades en el aula de clases, sean estas en acciones grupales o individuales,

es decir cuando todos quienes ejecutan la actividad comparten las mismas experiencias, ideas y vivencias sobre cierta situación.

**Técnicas de organización y planificación:** “Son aquellas que se dirigen a conceptualizar dichos temas o que ayudan a mostrar, simbólicamente, cómo se organiza un grupo y planifica”. (Tomalá, 2016, p. 26)

Se parecen aquellas planificaciones que lo realizan de forma diaria, semanal, quimestral y anual, priorizando los procesos diseñados para un área y tema en específico y dar cumplimiento a los objetivos propuestos.

**Técnicas de evaluación:** Según Pinedo (2016) “Son las que sirven para medir y tomar decisiones sobre el desarrollo de un proceso grupal; también, se usan en un corte longitudinal para modificar estrategias constituidas”. (p. 27)

Esta técnica evaluativa se enfoca en el mejoramiento del desarrollo de las capacidades y aprendizajes del niño o niña, por tal motivo el docente seleccionará la estrategia e instrumento de evaluación más adecuado, que contribuya en el crecimiento de nuevos conocimientos y aprendizajes en el niño.

### **Fases de las técnicas lúdicas**

Entre las fases más propicias que se desarrollan en las técnicas lúdicas en el proceso de educativo son las siguientes:

Ortíz (2017) puntualiza las siguientes fases:

**Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

**Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

**Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades. (p. 220)

El docente que se caracteriza por la creación de juegos didácticos, debe tener en cuenta las necesidades de los niños y niñas, puesto que se enfoca directamente para el desarrollo del aprendizaje y las habilidades del alumno de acuerdo a los temas y materias que se ejecuten. Las técnicas lúdicas cuando son utilizadas adecuadamente por el profesor permiten el perfeccionamiento de las capacidades de cada uno de los estudiantes, de igual forma en la toma de decisiones, el análisis, la creatividad, la socialización e inclusive en actividades grupales tomar en consenso la mejor idea o decisión.

### **Valores que se desarrollan con las técnicas lúdicas**

Como se ha evidenciado las técnicas lúdicas mejoran el desarrollo del área corporal y cognitivo, pero también se enfocan en la educación psicológica, en la cual a través de juego se fomenta hábitos y valores.

Pérez (2015) puntualiza los siguientes valores que desarrolla las técnicas lúdicas:

- La solidaridad y a la igualdad.
- La actividad y también a la pasividad.
- La creatividad y desarrollar su imaginación.
- La socialización con los demás.
- La libertad y expresar sus sentimientos.
- La integridad con todo su entorno.
- Cultivo de valores en diversas áreas
- La proximidad para apreciar con los demás.
- Dominio corporal a través de multiplicidad de acciones. (p. 20)

El niño o niña deben ser motivados en el proceso educativo, con el propósito de alcanzar un aprendizaje más factible y accesible, por lo cual el docente debe generar actividades que sean llamativas y del gusto del niño, las técnicas lúdicas deben estar acopladas a la originalidad y creatividad, avivando en los niños el placer por aprender, además de ser activos y participativos en cada una de las actividades propuestas en el aula de clases, otro aspecto a resaltar es el rol del docente como mediador, formando y estableciendo reglas, fomentando la cooperación y respecto entre todos.

## **Las técnicas lúdicas como fuente de aprendizaje**

A los niños y niñas se debe educar a través de las técnicas lúdicas, puesto que son consideradas como una fuente de aprendizaje, por medio del juego el niño logra distraerse y poner énfasis en nuevas experiencias, interés de explorar su entorno y aprendiendo inconscientemente su utilidad y sus cualidades.

Las técnicas lúdicas demuestran las funciones y marcan las etapas de crecimiento de los niños y no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos. El niño necesita horas para sus recreaciones por lo que debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes, debe ser de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada hasta ser partícipe de una creación de su imaginación sorprendente. (Gálvez & Pilco, 2016, p. 47)

En los niños y niñas se puede desarrollar su imaginación a través de técnicas lúdicas, donde su imaginación es parte esencial en estas actividades, además son útiles en el ámbito de la expresión de los niños; es por esto que la lúdica no debe ser considerada como un pasatiempo o momento de diversión, al contrario, son importantes en el desarrollo de las personas en diferentes edades de su vida.

## **EL JUEGO**

### **Definición**

El juego es una actividad que tiene un gran valor en los niños y niñas, puesto que al ser aplicado en el ámbito educativo mejora su desarrollo, conocimientos y aprendizaje.

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que jugar por jugar, es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. (Reina, 2017, p. 6)

Para los niños y niñas el juego es una actividad estimulante para su desarrollo integral, específicamente en etapas iniciales, donde es más utilizado por parte de

los docentes para alcanzar nuevos conocimientos y socializar al grupo. Destacando además como una actividad creativa, donde descubren la existencia de reglas y deben ser aceptadas y cumplidas para una adecuada integración.

### **Importancia del juego**

El juego en el proceso educativo es importante por ser una actividad involuntaria en los niños, además porque a través de estas se puede aprender divirtiéndose; es el espacio donde se desarrolla la construcción del pensamiento, acompañado por sentimientos como alegría, satisfacción e inclusive estimula sus capacidades tanto físicas, afectivas e intelectuales en los estudiantes.

Por el juego, la niña y el niño tienden a la representación, a la simbolización y a la abstracción del acto del pensamiento. Por él se expresan en todos los lenguajes. Se concentran, se disciplinan, se organizan, planifican resuelven problemas, crean, respetan, comparten, desarrollan el sentido del humor. (Pérez, 2015, p. 17)

Esta actividad se puede abordar desde el punto de vista educativo, donde el niño pone en práctica su imaginación, creatividad, expresando su forma de ver su entorno imponiendo su personalidad, valores y hábitos, resaltando quienes se integren o sean partícipes de los diversos juegos, debe acatar las reglas que cada uno tiene, e inclusive saber ganar y perder.

Jarrín (2015) El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje en la infancia si contemplamos a un niño podemos observar que prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio se manifiesta con movimientos corporales simples y poco a poco van ampliando y haciendo más complejos. (p. 15)

La importancia del juego en el desarrollo del niño, tanto en el ambiente educativo como familiar es muy significativo, gran parte de su tiempo es empleado por actividades lúdicas, según su edad y preferencias, en otros casos son dirigidos por personas adultas o simplemente los niños se imponen sus propias reglas y decisiones, tomando en cuenta que se debe siempre respetar las ideas de los demás para evitar cualquier tipo de percances.

## **Beneficios del juego**

Como se ha mencionado anteriormente el juego es parte integral en el desarrollo del niño y por ende se ha convertido en una herramienta indispensable para el docente, ya que facilita la socialización y adaptación de los niños.

A continuación se manifiesta los siguientes beneficios.

- **La empatía**, capacidad para ponerse en la situación de otra persona para comprender su punto de vista, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades y su realidad
- **La cooperación**, necesaria para resolver problemas de forma conjunta, a través de unas relaciones basadas en la dependencia y no en el poder de control.
- **La comunicación**, desarrolla la capacidad para expresar deliberadamente y auténticamente los estados de ánimo, percepciones, conocimientos y emociones
- **La construcción**, de una relación social positiva genera comportamientos sociales basados en relaciones solidarias afectivas y positivas
- **La confianza**, en sí mismo y en sus capacidades, posibilitando el desarrollo normal. (Pérez, 2015, p. 17)

A los niños y niñas cuando son parte del juego, presenta una actitud de entusiasmo y concentración, que poco a poco dará otro tipo de resultados, según las actividades propuestas y con relación a temas específicos, el juego mantiene un propósito de orientar al desarrollo de las destrezas tanto físicas, como las habilidades mentales.

## **Características del juego**

EL juego se caracteriza por ser una actividad libre, espontánea y voluntaria, sin necesidad de preparación o motivación, es decir es una actividad desinteresada que no es necesario la preocupación por sus resultados.

Se establece las siguientes características del juego

- Debe de contener objetivos claros y definidos.
- Se debe de considerar los materiales que se necesitan para su elaboración y ejecución. Es recomendable crear cada uno de los juegos de forma diferente convencional.
- Se deben de respetar las reglas.
- Se debe de incitar el desarrollo cognitivo, la creatividad y diferentes habilidades como la agilidad, las destrezas, la rapidez. (Tomalá, 2016, p. 39)

Cabe mencionar que los procesos que se desarrollan en relación al juego los estudiantes lo realizan de forma adecuada, rigiéndose a las reglas, demostrando creatividad, humor y respeto, esforzándose en cada una de las actividades lúdicas puesto que ayuda en la evolución del cuerpo e interacción o socialización con su entorno, por tal motivo se considera al juego como un proceso importante en el desarrollo de los niños y niñas.

### **Tipos de juegos**

Existen varias clasificaciones respecto al juego, de esta forma el docente podrá escoger el juego más adecuado, según su propósito u objetivo a enseñar. Entre los principales se presenta los siguientes:

**Juegos de ensamblaje o armado:** “Consiste en encajar, ensamblar, juntar y apilar piezas. Este juego se desarrolla cuando el estudiante se fija una meta, la de construir con un conjunto de movimientos, de manipulación o acciones suficientemente coordinadas”. (Pérez, 2015, p. 18)

Estos juegos son ayuda en el desarrollo del razonamiento, memoria lógica, la paciencia, la reflexión, la concentración, organización espacial y la atención, aspectos necesarios en el crecimiento de los niños y niñas.

**Juegos simbólicos:** Mosco (2015) Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y personajes ficticios o reales. Es el tipo de juego donde el estudiante atribuye todo tipo de significados, más o menos evidentes a los objetos. Es un tipo de juego de imitación a los adultos. (p. 18)

Los juegos simbólicos son útiles para asimilar y comprender el entorno inmediato de los niños y niñas, mejora el desarrollo de la creatividad, imaginación y sobre todo el desarrollo del lenguaje.

**Juegos de reglas:** Son aquellos en los que se establece una serie de instrucciones y reglas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto, este tipo de juego contribuye al desarrollo de la acción, decisión, interpretación y

socialización del estudiante, estos juegos de reglas favorecen a la organización y la disciplina, al mismo tiempo enseña a someter los propios intereses a la voluntad general. (Pérez, 2015, p. 19)

En este tipo de juegos se enseña a los niños y niñas a ganar y perder, a cumplir con las reglas, respetar turno y normas, de igual forma a tomar en cuenta las diferentes opiniones de quienes integran el juego, además sirve para el aprendizaje de las habilidades y conocimientos, además de desarrollar el lenguaje, atención, razonamiento u atención en los niños.

**Juegos tradicionales:** Barrios & Muñoz (2015) Son juegos solemnes transmitidos de generación en generación, pero por su origen se exaltan a tiempos muy lejanos, estos juegos están muy ligados a la historia, culturas y tradición de un país, sus reglamentos son similares, independientes de donde se desarrollen. (p. 19)

Facilita el desarrollo de la sociabilidad de los niños, mejorando las habilidades y destrezas psicomotrices como es el saltar, correr, gatear, caminar; los juegos tradicionales son necesarios para dar a conocer tradiciones, costumbres, criterios y valores que han transcurrido de generación en generación.

**Juegos de mesa:** “Son juegos que requieren de una mesa o de un soporte similar y que es jugado generalmente en grupo, en el cual es necesario estrategias y razonamiento para poder jugar”. (Pérez, 2015, p. 19)

La utilidad de los juegos de mesa se basa en el desarrollo de la correspondencia lógica, al igual del pensamiento creativo, la concentración y su atención; otro aspecto a destacar es el fortalecimiento de la memoria visual y auditiva en quienes realicen este tipo de juego.

## **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

### **Definición**

Se define como estrategia didáctica a todo procedimiento que tiene relación con la enseñanza aprendizaje, en la cual puede o no estar presente el docente para su

desarrollo, son empleadas para que los niños alcancen un aprendizaje significativo, dejando de lado la enseñanza tradicional y obtener estudiantes críticos, dinámicos, autónomos y creativos.

La estrategia didáctica es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que pueden utilizar a fin de alcanzar los objetivos propuestos y las decisiones que debe tomar de manera consiente y reflexiva. (Sánchez, 2018, p. 20)

De acuerdo al autor las estrategias didácticas tienen que ver con el procedimiento organizado y sistemático, basándose en una técnica de enseñanza que facilita al docente en su labor educativa, lo cuales se refuerzan por medio de las actividades escolares en beneficio de los niños y niñas.

### **Clasificación de las estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas son necesarias en el proceso educativo y son planificadas y elaboradas por el docente, de esta forma facilitaran la enseñanza aprendizaje en los niños.

A continuación se menciona la siguiente clasificación:

**Estrategias de aprendizaje:** consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas

**Estrategias de enseñanza:** son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. (Delgado & Solano, 2017, p. 4)

Según los autores las estrategias de aprendizaje tienen relación con todos los procedimientos que los estudiantes utilizan o desarrollan para aprender, mientras que la metodología de enseñanza se refiere a la técnica, metodología que el docente dispone en el aula de clases para impartir sus conocimientos.

Cabe mencionar que las estrategias de aprendizaje tienen el propósito de motivar al estudiante a ser autónomo de su propio aprendizaje, de esta forma ellos podrán ser

más activos y participativos, sobre todo mejorar las habilidades motoras e intelectuales de los niños.

### **Tipos de estrategias**

En el ámbito educativo es habitual el diseño e implementación de estrategias didácticas con el propósito de trabajar con el grupo o exponer los contenidos curriculares, de esta forma lograr en los estudiantes alcanzar un aprendizaje significativo; en este sentido se analizará los diversos tipos de técnicas que pueden ser utilizadas según la necesidad del estudiante y los objetivos o metas planteados.

Según Jiménez (2016) manifiestan las siguientes estrategias:

**Estrategias de apoyo:** Pueden optimizar la concentración, reducir la ansiedad ante situaciones de aprendizaje y evaluación, dirigir la atención, organizar las actividades y tiempo de estudio, etcétera.

**Estrategias de aprendizaje o inducidas:** Procedimientos y habilidades que el alumno posee y emplea en forma flexible para aprender y recordar la información.

**Estrategias de enseñanza:** Consisten en realizar modificaciones en el contenido o estructura de los materiales de aprendizaje, o dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los alumnos.

**Estrategias de descubrimiento:** Incitan el deseo de aprender, crean el puente hacia el aprendizaje independiente; el propósito es llevar a los alumnos a que descubran por sí mismos nuevos conocimientos.

**Estrategias de problematización:** Impulsa las actividades críticas y propositivas, además de que permiten la interacción del grupo y el desarrollo de habilidades discursivas y argumentativas.

**Estrategias de procesos de pensamiento creativo divergente y lateral:** Incitan el uso de la intuición y la imaginación para promover la revisión, adaptación, y creación de diversos tipos de discursos, orales y escritos; son bastante útiles para trabajar los contenidos de español.

**Estrategias de trabajo colaborativo:** incrementan la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la capacidad argumentativa; la apertura a nuevas ideas, procedimientos y formas de entender la realidad; multiplican las alternativas y rutas para abordar, estudiar y resolver problemas. (p. 34)

Las estrategias presentadas han sido creadas pensando en cada uno de los niños y niñas, con la finalidad que ellos sean los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, además de lograr actuar de forma grupal, promover la creatividad; poniendo a prueba sus habilidades, destrezas y conocimientos. Además, este tipo de técnicas se enfoca en el estado emocional que se encuentra en el estudiante, y las necesidades que ellos presentan.

## **Características de las estrategias didácticas**

Según Jiménez (2016) manifiesta las siguientes características:

- Desarrollen una cultura de trabajo colaborativo.
- Posibiliten que los miembros del grupo se involucren en el proceso de aprendizaje, siendo corresponsables en su desarrollo.
- Promuevan el desarrollo de habilidades de interacción social al propiciar la participación, desempeñando diferentes roles durante las labores propias de la actividad.
- Motiven a los participantes una identificación positiva con los contenidos de la materia haciendo la forma de trabajos más congruentes con la realidad social.
- Estimulen el espíritu de equipo, que los participantes aprendan a trabajar en conjunto.
- Desarrollen en los participantes el sentimiento de pertenencia al grupo de trabajo.
- Promuevan el sentido de pertinencia en torno a los contenidos de aprendizaje. (p. 38)

Las estrategias didácticas poseen algunas características: entre ellas está la ayuda al trabajo en equipo, permite que los estudiantes participen en el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollar destrezas y habilidades, y promover el sentido de pertenencia por los conocimientos que están adquiriendo.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA VARIABLE DEPENDIENTE**

### **MALLA CURRICULAR**

#### **Definición**

La malla curricular se refiere a los procesos, metodologías, contenidos, asignaturas que se llevará a cabo en todo el año educativo, es decir se detalla lo que aprenderá en la institución y como será aplicado el aprendizaje por parte de los docentes.

El currículo se relaciona al conjunto de objetivos, contenidos, criterios metodológicos y técnicas de evaluación que orientan la actividad académica enseñanza y aprendizaje, en esta forma se puede determinar las directrices de cómo enseñar, así como las herramientas del cómo evaluar. El currículo permite planificar las actividades académicas de forma general, ya que lo específico viene determinado por los planes y programas de estudio que no son lo mismo que el currículo. (Paredes, 2015)

Por lo expuesto, se comprende por malla curricular a la estructura del diseño donde los docentes abordan el conocimiento sobre algún tema en específico, tomando en cuenta el contenido, procedimiento, estrategias y criterios de evaluación que se utilizará en el aula de clases.

### **Objetivo de la malla curricular**

La malla curricular abarca los diversos contenidos que se llevarán a cabo en el año lectivo, como es el caso nivel primario o de educación básica, se encuentran separados por niveles. De esta forma los docentes seleccionan el contenido que van aplicar en este periodo fundamentándose en los aprendizajes prioritarios, es decir lo que el estudiante necesita y debe aprender y los que complementan su aprendizaje.

La malla curricular es la estructura que da cuenta de la forma como los maestros abordan el conocimiento desde preescolar hasta undécimo grado. Es un instrumento que les permite, de manera comunitaria integrar las áreas desde diferentes enfoques, propiciando el diálogo entre saberes; es decir, una buena malla curricular conduce a los maestros a realizar su labor pedagógica articulada e integrada. Por lo tanto, la malla curricular proporciona una visión de conjunto sobre la estructura general de un área. Antes de iniciar la construcción de la malla curricular hay que precisar cuál será la metodología para la enseñanza del área, en la cual se especifiquen los modelos de enseñanza a emplear, los métodos didácticos y las técnicas y estrategias a incorporar. (Jaibana, 2016, p. 32)

Por currículo se entiende, como el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

Los Ejes Transversales son ejes fundamentales para contribuir a través de la educación, con la resolución de problemas latentes en la sociedad y que deben acompañar dentro de una malla curricular a las diversas materias de todas las especialidades en procesos formativos. Los ejes transversales se constituyen en fundamentos para la práctica de la enseñanza al integrar los campos del ser, el saber, el hacer y el convivir a través de conceptos, procedimientos, valores y actitudes que orientan la enseñanza y el aprendizaje. (Yturralde, 2015)

## **Formación de los ciclos expuesto en la malla curricular**

Tomando en cuenta al currículo especifica los fundamentos conceptuales, los actores del proceso, el modelo pedagógico, el propósito de la formación, las estrategias y el plan de estudios.

La formación por ciclos en cuatro etapas ligadas entre sí que permiten la formación integral: humana, científica, profesional, tecnológica, comunicativa y sociocultural del estudiante, así:

- Ciclo básico universitario: busca la formación interdisciplinaria integral.
- Ciclo básico disciplinar: propende por el desarrollo de las competencias disciplinares: formación en los principios, los lenguajes, los métodos, los procedimientos y los valores propios de cada disciplina.
- Ciclo profesional: busca el desarrollo de competencias profesionales a partir de la pluriformación.
- Ciclo de integración: pretende lograr la apertura del proceso de formación a los niveles de postgrado por medio de la configuración de una formación conceptual integral. (García, 2017, p. 11)

Tomando en cuenta como plan de estudios al documento que permite planificar la propuesta de formación de la temática a desarrollar y la organización de los mismos. Este plan debe establecer los propósitos de formación por ciclos, áreas y cursos; la metodología de trabajo; la distribución del tiempo y los criterios de evaluación; y la administración y gestión del currículo. Es así que queda determinado que la aplicación de la Malla Curricular es esencial para el desarrollo y formación integral de los estudiantes, en esta forma es trascendental que se tome a consideración un elemento de mejora continua para el desenvolvimiento cognitivo oportuno y adecuado de los estudiantes.

## **EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

### **Definición**

El proceso evaluativo consiste en obtener información determinada sobre un tema, conocimiento, asignatura en específico, para la respectiva toma de decisiones, cabe

considerar que la evaluación es parte importante en el ámbito educativo, se podrá conocer si el estudiante alcanzado los conocimientos necesarios.

“La evaluación de los aprendizajes como un proceso continuo, integral de naturaleza científico-técnico que tiene por objeto descubrir hasta qué punto las experiencias vividas del aprendizaje producen realmente los resultados deseados, propuestos en los objetivos”. (Torres, 2017, p. 30)

“Es un proceso, mediante el cual se observa, recoge y analiza información relevante, respecto del proceso del aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para optimizarlo”. (Leandro, 2015, p. 4)

Por consiguiente, se define a la evaluación de aprendizajes como un proceso sistemático, permanente e integral de información, dando paso al docente para que emita un juicio de valor respecto al aprendizaje, deficiencias y logros que ha obtenido el estudiante en su proceso educativo.

### **Características de la evaluación del aprendizaje**

A través del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el Título VI. de la evaluación, calificación y promoción de los estudiantes y Capítulo I. de la evaluación de los aprendizajes se menciona en el artículo 187 sobre las características de la evaluación estudiantil se puntualiza los siguientes:

1. Tiene valor intrínseco y, por lo tanto, no está conectada necesariamente a la emisión y registro de una nota;
2. Valora el desarrollo integral del estudiante, y no solamente su desempeño;
3. Es continua porque se realiza a lo largo del año escolar, valora el proceso, el progreso y el resultado final del aprendizaje;
4. Incluye diversos formatos e instrumentos adecuados para evidenciar el aprendizaje de los estudiantes, y no únicamente pruebas escritas;
5. Considera diversos factores, como las diferencias individuales, los intereses y necesidades educativas especiales de los estudiantes, las condiciones del establecimiento educativo y otros factores que afectan el proceso educativo; y,

6. Tiene criterios de evaluación explícitos, y dados a conocer con anterioridad al estudiante y a sus representantes legales. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2014, p. 67)

Estas características señalan la forma precisa que desempeña la evaluación, es parte esencial en el ámbito educativo con la finalidad de conocer si el proceso de enseñanza aprendizaje es el adecuado, si cumple con los objetivos y metas planteados.

### **Tipos de evaluación de aprendizajes**

Estos tipos de evaluación permite al docente conocer, analizar y comprender los diversos conocimientos que tienen los estudiantes, además de observar si la metodología utilizada por parte del docente es la adecuada, cabe mencionar que el educador debe desarrollar diversas formas e instrumentos de evaluación, para que el aprendizaje sea más significativo.

**Diagnóstica:** Se aplica al inicio de un período académico (grado, curso, quimestre o unidad de trabajo) para determinar las condiciones previas con que el estudiante ingresa al proceso de aprendizaje;

**Formativa:** Se realiza durante el proceso de aprendizaje para permitirle al docente realizar ajustes en la metodología de enseñanza, y mantener informados a los actores del proceso educativo sobre los resultados parciales logrados y el avance en el desarrollo integral del estudiante; y,

**Sumativa:** Se realiza para asignar una evaluación totalizadora que refleje la proporción de logros de aprendizaje alcanzados en un grado, curso, quimestre o unidad de trabajo. (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2014, p. 45)

Los tipos anteriormente mencionados tienen sus respectivas funciones y objetivos, todo depende de la circunstancia, a la evaluación diagnóstica se la conoce también como inicial, siendo importante en la evaluación de los aprendizajes, a través de esta el docente identifica el nivel de conocimiento que presenta cada estudiante antes de iniciar un tema o año lectivo. La evaluación formativa se la identifica como continua y es utilizada en el transcurso del proceso de aprendizaje, dando paso a la continuidad o cambio de la estrategia aplicada según los resultados en el aprendizaje de los estudiantes, por último, se tiene la evaluación sumativa o final, por medio de

esta se conoce si los objetivos propuestos a inicio de año o de la jornada se han cumplido a cabalidad.

### **Formas de evaluación de aprendizajes**

Entre las formas de evaluación de aprendizaje más representativas en el proceso educativo se tienen las siguientes:

**Heteroevaluación:** es cuando una persona, grupo o institución, evalúa a otra persona, grupo o institución, o a sus productos.

**Coevaluación** es cuando dos o más personas, grupos o instituciones, se evalúan entre sí o evalúan sus productos.

**Autoevaluación** es cuando una persona, un grupo o una institución se evalúan así mismo o a sus propios productos. (Torres, 2017, p. 32)

Las formas de evaluación del aprendizaje utilizadas en el proceso educativo permiten a la persona, institución o grupo a ser más honestos y responsables en su formación y evaluación, de igual forma conocer cuáles son las debilidades, a través de los errores encontrados y poder mejorar lo mismos por medio de la autoevaluación y retroalimentación.

### **Propósitos de la evaluación de aprendizajes**

La finalidad de la evaluación es que el docente oriente a sus estudiantes de forma oportuna, detallada, precisa y pertinente, con el propósito de cumplir los objetivos propuestos, otro aspecto importante a mencionar se enfoca el inducir al docente a ser más analítico, crítico y reflexivo sobre su forma de ejecutar sus procesos de aprendizaje.

Según Ley Orgánica de Educación Intercultural (2014) manifiesta

**Reconocer y valorar** las potencialidades del estudiante como individuo y como actor dentro de grupos y equipos de trabajo.

**Registrar** cualitativa y cuantitativamente el logro de los aprendizajes y los avances en el desarrollo integral del estudiante.

**Retroalimentar** la gestión estudiantil para mejorar los resultados de aprendizaje evidenciados durante un periodo académico.

**Estimular** la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. (p.21)

La evaluación no se plantea como un proceso de control o castigo para los estudiantes, al contrario, su aplicación evaluativa sirve para valorar, estimular y retroalimentar los aprendizajes recibidos, con la finalidad de mejorar la calidad educativa y beneficio de los estudiantes.

## **RENDIMIENTO ESCOLAR**

### **Definición**

Las notas alcanzadas en el proceso educativo reflejan el nivel de conocimientos obtenido en cada una de las áreas de estudio por parte de los estudiantes, de esta forma se podrá tomar decisiones en relación a retroalimentación, cambios de estrategias u observar otros aspectos que incidan en el bajo rendimiento.

El rendimiento escolar es entendido como el sistema que mide los logros y la construcción de conocimientos en los estudiantes, dichos conocimientos son creados por las intervenciones de didácticas educativas que son evaluadas a través de métodos cualitativos y cuantitativos en una asignatura determinada. (González, 2016, p. 15)

Se manifiesta por rendimiento escolar a los diversos conocimientos alcanzados por parte del estudiante, siendo valorados por calificaciones obtenidas a través de las pruebas orales, escritas, trabajos, ensayos, talleres, exposiciones; entre otras; es decir por las diversas acciones que demuestren el desempeño y aprendizaje del alumno.

Es la medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el desempeño académico está vinculado a la aptitud. (Bonilla, 2018, p. 21)

“Como sabemos la educación es un hecho intencionado y, en términos de calidad de la educación, todo proceso educativo busca permanentemente mejorar el rendimiento del estudiante”. (Reyes, 2017, p. 4)

En tal sentido se determina al rendimiento escolar como la capacidad de obtener un nivel educativo eficaz y eficiente, donde el alumno demuestra sus destrezas,

habilidades y capacidades cognitivas, todos estos aspectos se reflejan en las calificaciones obtenidas y los conocimientos que el estudiante ha obtenido en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Importancia del rendimiento escolar**

La importancia de rendimiento escolar se centra en la capacidad mental que tienen los estudiantes en las actividades curriculares que se desarrollan dentro y fuera del aula escolar, por tal motivo es necesario que los docentes utilicen estrategias adecuadas para mejorar los conocimientos del alumno, potenciando la calidad educativa y transmisión de saberes.

El rendimiento académico implica el cumplimiento de metas, logros y objetivos establecidos en el programa o asignatura que cursa un estudiante, expresado a través de calificaciones que son resultado de una evaluación que implica la superación o no de determinadas pruebas, materias. (Gaona, 2019, p. 96)

La formación del estudiante necesita de una evaluación constante, con el propósito de identificar los logros alcanzados en su proceso de enseñanza aprendizaje, el docente debe conocer y actualizarse con las reformas curriculares que se ejecutan en cada área, de esta forma se podrá obtener la mayor eficiencia en el nivel educativo, logrando que el estudiante demuestre sus capacidades cognitivas, procedimentales, actitudinales y conceptuales.

### **Características del rendimiento escolar**

De una forma específica el rendimiento escolar presenta una cualidad del estudiante y no precisamente su intelecto, este aspecto no se fija únicamente en el aprovechamiento y aprendizaje del alumno, también tiene que ver con los valores éticos, la conducta, y las actitudes que desarrolla cada uno de ellos, para su formación personal.

- El rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno

- En su aspecto estático comprende al producto del aprendizaje generado por el alumno y expresa una conducta de aprovechamiento
- El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo
- El rendimiento está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función al modelo. (Reyes, 2017, p. 33)

En algunos casos los estudiantes presentan desinterés por el proceso de aprendizaje, perjudicando la asimilación de conocimientos e inconvenientes en el desarrollo escolar e inadaptación con el círculo social, tomando en cuenta que estos aspectos son importantes para el fortalecimiento de saberes en el ámbito escolar. Cabe mencionar que la motivación es un factor primordial en el proceso educativo del alumno, puesto que el desinterés por el estudio o adquirir nuevos conocimientos no se podrá alcanzar logros escolares que serán necesarios en el futuro.

### **Factores del rendimiento escolar**

Los factores más importantes que se encuentra son los escolares, pedagógicos, sociales, económicos y familiares, todos estos inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir son indispensables en el proceso educativo del estudiante.

**Factores escolares:** El ambiente escolar ha sido señalado como un factor que afecta el desempeño escolar de los alumnos; también en este ambiente podemos señalar a la administración de la unidad educativa, sus políticas, estrategias. A los docentes, su capacitación, compromiso y carga de trabajo. (Bonilla, 2018, p. 49)

Se debe dejar de lado la idea de una educación tradicionalista donde el docente es únicamente el que transfiere conocimientos, también debe enfocarse en aspectos como desarrollar las capacidades y habilidades de los estudiantes; e inclusive en varios casos los docentes piensan que mientras más alumnos reprueban se lo tomará como una persona estricta o que su materia es difícil, al contrario, el rol del profesor es ayudar e incentivar al alumno a mejorar su aprendizaje.

**Factores Pedagógicos:** La función del profesor influye en gran medida en el rendimiento que obtienen sus alumnos. Su capacidad para comunicarse, las relaciones que establece con el alumno y las actitudes que adopta hacia él, juegan un papel determinante en el comportamiento y aprendizaje del estudiante. (Montero & Villalobos, 2016, p. 6)

En los factores pedagógicos se toman en cuenta las diversas estrategias, métodos, técnicas de evaluación y recursos didácticos que utilizan los docentes para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, el profesor debe aplicar alternativas o mecanismos eficientes y motivadores que beneficie al estudiante alcanzar nuevos conocimientos.

**Factores Sociales:** Son todos aquellos que se relaciona con la familia, amigos, vecinos y personas que están cerca del niño, estos están relacionados con los niños para ver cómo se va desarrollando en la escuela, hay que tomar mucha atención por que influye en el comportamiento y rendimiento. (Delgado, 2018, p. 44)

Este tipo de factores son necesarios en la vida de las personas, puesto que permite relacionarse de forma fácil y adecuada con su entorno, respetando siempre las ideas, pensamientos de los demás y exponiendo su personalidad donde se destacan sus principios, valores y hábitos que lo identifican y hacen diferentes de otras personas.

**Factores Económicos:** “Es uno de los que más influye en el rendimiento escolar ya que lo económico está presente en todo, las condiciones económicas en pocas ocasiones van a percutir en el desempeño del estudiante”. (Delgado, 2018, p. 45)

Este tipo de factor es de mucha importancia en el proceso educativo, puesto que el estudiante para que adquiriera un rendimiento escolar adecuado necesita de recursos materiales, recursos tecnológicos, alimentación, traslado, entre otros, lo cual es importante para su desempeño escolar.

**Factores familiares:** El rendimiento escolar depende del contexto que desarrolla la familia y el estudiante, es importante el pensamiento que los adolescentes tengan de la valoración positiva o negativa de su familia hacia ellos, el apoyo que les brinden, el compromiso de los padres sobre tareas, expectativas futuras, comunicación y su preocupación por ellos. (Torres & Rodríguez, 2016, p. 4)

El rendimiento escolar depende de forma directa de este factor, puesto que el estudiante debe desarrollarse en un ambiente adecuado, con un trato normal y sin ningún tipo de perjuicios que altere su bienestar, además debe existir el apoyo necesario y el compromiso de los padres en todos los aspectos y actividades que se desarrollen en el entorno educativo.

## Aspectos que condicionan el rendimiento escolar

El rendimiento escolar para que no se ejecute adecuadamente se basa en aspectos adversos a su desarrollo, conlleva a diversos problemas y tensiones emocionales que inciden tanto en lo personal como la integración social.

Según Delgado & Solano (2017) menciona los siguientes aspectos

**Personales:** es la adquisición del estilo de aprendizaje del niño, dificultades, motivación, interés, y mantener una autoestima elevado.

**Relacionados con el entorno del niño:** se basa principalmente a los problemas que debe tener en la familia como la separación, cambio de colegio.

**Relacionado con el contexto escolar:** se puede mencionar que grado de afinidad tiene con el docente y sus compañeros de clase.

**Dominio y desarrollo de técnicas de estudio:** se basa en la capacidad de realizar habilidades y destrezas. (p. 45)

Como se puede evidenciar existen diversas causas para un bajo rendimiento escolar, entre los cuales se destacan los personales y aquellos que se desarrollan en el aula de clases, por lo general las causas provienen de su entorno o ambiente en el que se encuentra.

## Niveles de rendimiento escolar

El proceso evaluativo del aprendizaje en los estudiantes es permanente, con la finalidad de conocer sus avances y niveles en el que se encuentra cada uno de ellos, por tal motivo la calificación debe ser la representación de los conocimientos de los alumnos.

**Nivel alto:** Logran un desempeño destacado en el dominio de actividades como estudiantes íntegros, capaces de desenvolverse en el ámbito enseñanza aprendizaje, capaces de razonar y emitir con criterio propio lo adquirido en clase.

**Nivel medio:** es decir que alcanzan un nivel satisfactorio en el aprendizaje de las actividades que se realizan dentro y fuera del aula de clase.

**Nivel Bajo:** Obtienen un desempeño elemental o poco satisfactorio en el dominio del conjunto de contenidos y capacidades cognitivas evaluadas. (Pérez, 2015, p. 65)

## Tipos de rendimiento escolar

Entre los principales tipos de rendimiento que se presenta en el proceso educativo son los siguientes:

**Rendimiento General:** Se da cuando el educando asiste a los centros educativos en el aprendizaje de las líneas, hábitos y conducta del estudiante.

**Rendimiento Social:** La institución educativa ejerce influencia en la sociedad en que se desarrolla.

**Rendimiento Individual:** es la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, habilidades, destrezas, aptitudes, aspiraciones, etc. Lo que permite al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores.

**Rendimiento Específico:** es el que se da la resolución de dificultades personales a futuro tratando de evaluar las relaciones familiares, conocidos y maestros (Delgado, 2018, p. 33)

Estos tipos de rendimiento escolar, tienen relación directa con su aprendizaje, en la adquisición de nuevos conocimientos para ponerlos en práctica, motivo por el cual los docentes deben aplicar estrategias metodológicas para un proceso de enseñanza aprendizaje adecuado, de igual forma la evaluación que se aplique en el aula de clases sea más flexible y no enmarcada en una simple calificación, al contrario que el docente también dirija sus rol a actividades de motivación, establecer hábitos y valores en los estudiantes.

## 1.2. Objetivos

### Objetivo General

Identificar la aplicación de las Actividades Lúdicas y el Rendimiento Escolar de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre del Cantón Ambato.

### Objetivos Específicos

- Identificar las actividades lúdicas que realizan los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre del Cantón Ambato.
- Determinar el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre del Cantón Ambato.
- Establecer si existe relación entre las actividades lúdicas y el rendimiento escolar obtenido en el presente trabajo de investigación.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Materiales

Los recursos que se utilizaron en el desarrollo del presente proyecto son los que se detallan a continuación:

#### Recursos Institucionales

- Universidad Técnica de Ambato  
Facultad Ciencia Humana y de la Educación – Educación Básica
- Escuela Marqués de Selva Alegre

#### Recursos

Tabla N° 1: Recursos

<b>Recuso bibliográfico</b>	<b>Valor</b>
Libros	12,00
Internet	44,00
<b>Recursos materiales</b>	
Papel bond	5,00
Memory flash	10,00
Computador	25,00
Impresiones	20,00
Copias	4,00
<b>Recurso humano</b>	
Investigadora	18,00
Docentes	4,00
Estudiantes	20,00
<b>Total</b>	<b>162,00</b>

Elaborado por: Jaime Javier Aristimbay Orellana

Fuente: Investigador

**Recurso económico:** el valor total es de 162,00 para el desarrollo del presente proyecto, valor que fue solventado por el investigador.

## 2.2. Métodos

### **Enfoque de la investigación**

Este enfoque hace referencia al paradigma crítico-propositivo en la cual fue enfocado desde las perspectivas cuantitativo y cualitativo, cuantitativo porque los resultados de la investigación tubo un análisis numérico y cualitativo porque esta detallada con la realidad de la problemática, es de carácter interno estará involucrados directamente con el problema de investigación.

### **Modalidad básica de la investigación**

**Bibliográfico – Documental:** Esta modalidad tiene la finalidad de ampliar, profundizar, detectar y fundamentar las diferentes conceptualizaciones, teorías enfoques y criterios de varios autores sobre las variables en estudio y basándose en libros, folletos, revistas, artículos científicos y páginas web.

**De campo:** Al mismo tiempo es de suma importancia porque se acudió a la Escuela Marqués de Selva Alegre del Cantón Ambato, recopilado toda la información pertinente para conocer de primera mano la situación actual de la realización de Técnicas Lúdicas y verificar la incidencia que tienen los mismos con el Rendimiento Escolar de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica.

### **Nivel o tipo de investigación**

**Investigación Exploratoria:** Este tipo de investigación se utilizó para estar en contacto con la realidad de la Escuela Marqués de Selva Alegre del Cantón Ambato, lo cual ayudó a recolectar la información necesaria observando la realidad de lo que acontece en las actividades diarias de la institución educativa, permitió al investigador tomar un contacto óptimo para estructurar todos los datos obtenidos.

**Investigación Descriptiva:** Permitió presentar de una manera clara tal y cómo se manifiesta el fenómeno en estudio y la incidencia que tiene en la aplicación de técnicas comportamentales e instrumentales de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre, en cuanto al rendimiento escolar de infantes.

**Investigación Correlacional:** Este tipo de investigación permitió medir la relación que existe entre las variables es decir las técnicas lúdicas incide en el rendimiento escolar. Se utilizó la t-student técnica estadística pertinente para establecer la relación entre las variables, con el fin de reducir los problemas que afrontan los estudiantes del séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre.

**Población** La población se encuentra determinada por el total de estudiantes que conforman el séptimo grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre, conjuntamente con los docentes del grado y autoridades del mismo.

**Tabla N° 2:** Población

<b>Población</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	16	80%
Docentes	4	10%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Escuela Marqués de Selva Alegre

**Muestra:** por ser una población pequeña se trabajó con la totalidad de estudiantes, no hubo necesidad de aplicar fórmula muestral.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis e interpretación de las encuestas realizadas a los estudiantes

**Pregunta 1:** ¿Su profesor realiza juegos en clase?

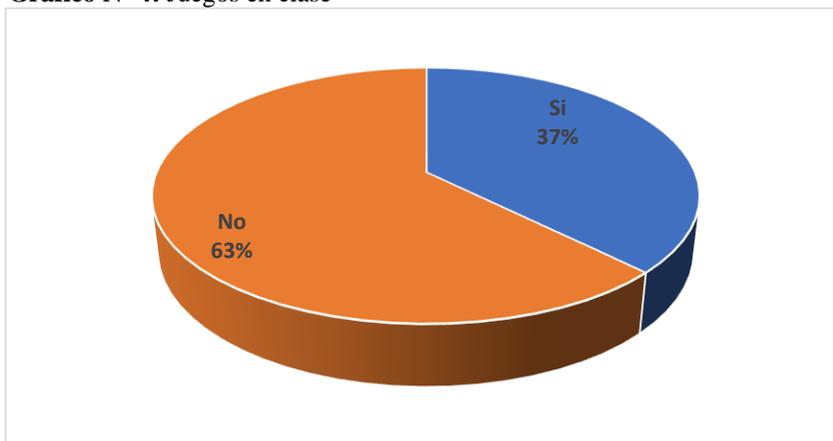
**Tabla N° 3:** Juegos en Clase

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	37%
No	10	63%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 4:** Juegos en clase



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Escuela Marqués de Selva Alegre

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes, 10 estudiantes que corresponden al 63% indican que el profesor no realiza juegos en clases mientras que 6 estudiantes que corresponden al 37% dicen que si se aplican juegos en clase.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la mayoría de los estudiantes indican que su profesor no realiza juegos en clase, los docentes se dedican únicamente a transmitir clases, teóricas, monótonas, lo cual genera desmotivación por el aprendizaje en los estudiantes. “...la pedagogía interactiva incorpora actividades artísticas y lúdicas que da importancia a la enseñanza intensiva”. (Jiménez, 2016)

**Pregunta 2:** ¿Usted juega con sus compañeros de clase dirigidos por su profesor?

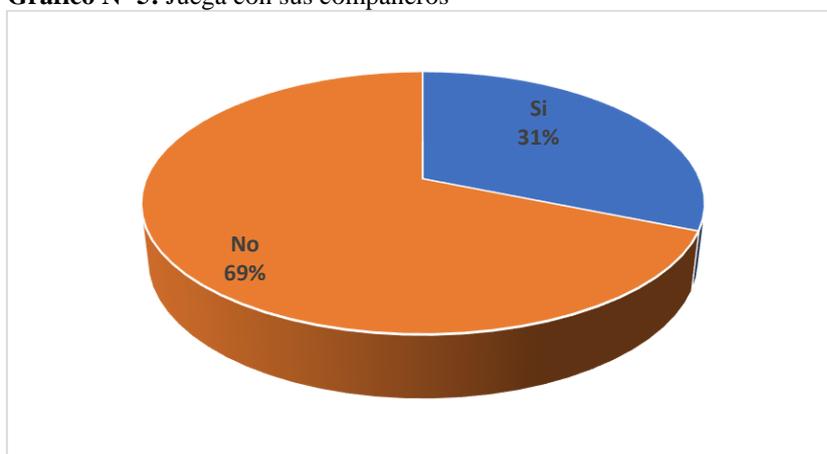
**Tabla N° 4:** Juega con sus compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	31%
No	11	69%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 5:** Juega con sus compañeros



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes, 5 estudiantes que corresponden al 31% indican que el profesor dirige los juegos en clases mientras que 11 estudiantes que corresponden al 69% dicen que el profesor no dirige los juegos en clase.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes participan en los diversos juegos que se desarrollan en el aula de clases, cabe destacar que no son dirigidos por su profesor, son ellos quienes lo ejecutan, ponen reglas, en los diversos juegos. “Los juegos en el salón de clase pueden ayudar a los estudiantes a adquirir ciertas habilidades... los juegos en el salón de clase pueden ayudar a los estudiantes a adquirir ciertas habilidades”. (Universia, 2015)

**Pregunta 3:** ¿Su maestro realiza dramatización para enseñar algún tema?

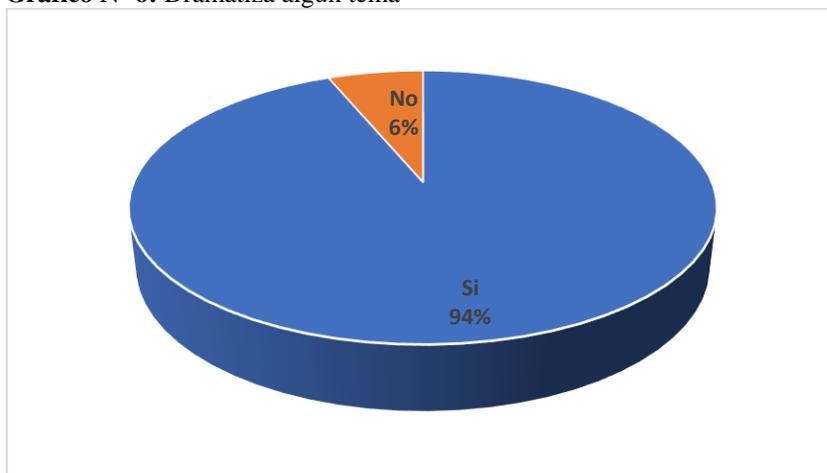
**Tabla N° 5:** Dramatiza algún tema

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	15	94%
No	1	6%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 6:** Dramatiza algún tema



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes, 15 que corresponden al 94% indica que el profesor si realiza dramatizaciones para enseñar algún tema mientras 1 estudiante que corresponde al 6% dice que el profesor no dramatiza para enseñar algún tema.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes indican que su profesor si realizan dramatizaciones para explicar algún tema, mientras que un mínimo de estudiantes dice que el profesor no realiza dramatizaciones para explicar algún tema. “...la importancia de la dramatización en el aula por su valor pedagógico y su naturaleza interdisciplinar para el desarrollo, de la creatividad, expresión corporal o las habilidades sociales; indispensable incorporar en el aula de clases por su valor significativo”. (Navarro, 2016)

**Pregunta 4:** ¿Cuándo usted juega aprende?

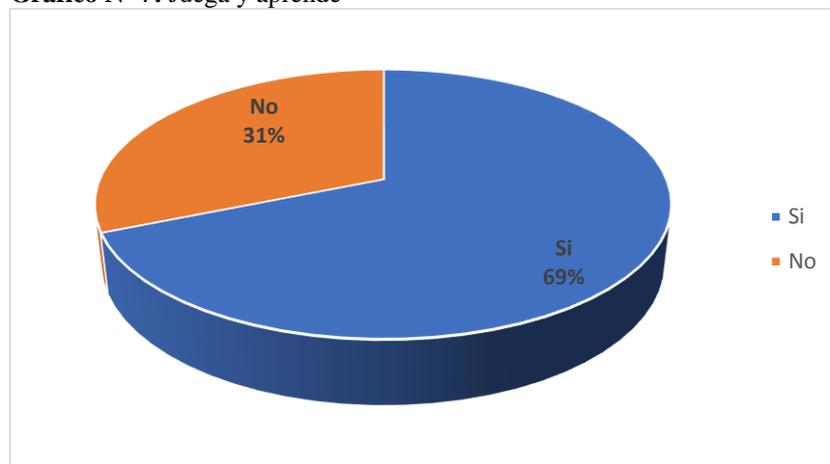
**Tabla N° 6:** Juega y aprende

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	11	69%
No	5	31%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 7:** Juega y aprende



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes, 11 estudiantes que corresponden al 69% indican que cuando juegan si aprenden mientras que 5 estudiantes que corresponden al 31% dice que no aprenden cuando juegan.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes indican que a través del juego ellos alcanzan conocimientos significativos, mejora su aprendizaje, puesto que interactúan con sus compañeros y comparten nuevos conocimientos y experiencias que son parte en el desarrollo del estudiante, por tal motivo las estrategias lúdicas grupales son esenciales en proceso educativo del alumno. “El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad” (UNICEF, 2019)

**Pregunta 5:** ¿Cuándo usted juega conoce mejor a otros compañeros?

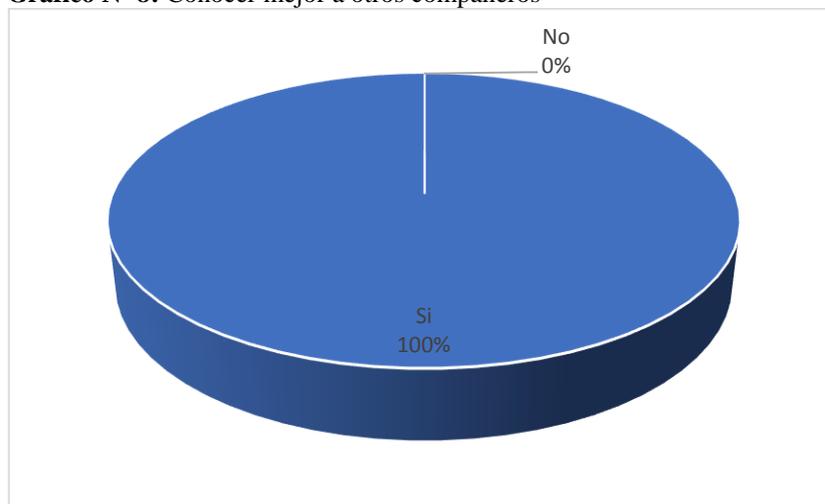
**Tabla N° 7:** Conocer mejor a otros compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 8:** Conocer mejor a otros compañeros



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes que corresponden al 100% indica que cuando juegan conocen mejor a otros compañeros.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que todos los estudiantes indican que cuando juegan conocen mejor a sus compañeros, este tipo de actividades mejora la socialización e integración con las personas que se encuentran en su entorno, compartiendo ideas, sentimientos, valores, hábitos y conocimientos. “...sin embargo, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje”. (UNICEF, 2019)

**Pregunta 6:** ¿Cuándo usted juega aprende y mejora las calificaciones?

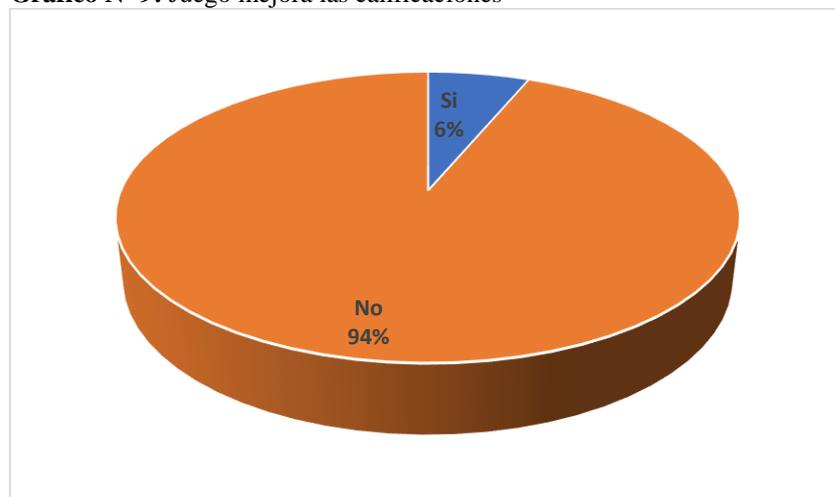
**Tabla N° 8:** Juego mejora las calificaciones

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	1	6%
No	15	94%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 9:** Juego mejora las calificaciones



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes, 15 estudiantes que corresponden al 94% indican que cuando juegan si aprenden, pero no mejoran las calificaciones, mientras que 1 estudiante que representa al 6% dice que cuando juega aprende y si mejoran sus calificaciones.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la mayoría de los estudiantes indican que al jugar aprenden, pero no mejoran sus calificaciones, las actividades lúdicas ayuda a obtener nuevos conocimientos, es un aporte necesario para perfeccionar sus habilidades y destrezas. “El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores, aprendizaje, interacción y socialización”. (Minerva, 2018)

**Pregunta 7:** ¿Su profesor evalúa todas las actividades que realizan en el aula y fuera de ella?

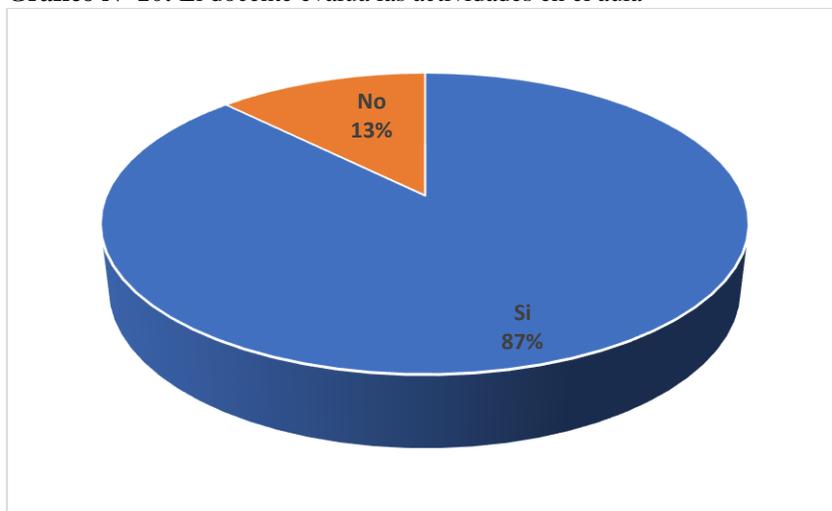
**Tabla N° 9:** El docente evalúa las actividades en el aula

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	14	87%
No	2	13%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 10:** El docente evalúa las actividades en el aula



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes, 14 estudiantes que corresponden al 87% indican que el profesor evalúa todas las actividades dentro y fuera del aula mientras que 2 estudiantes que corresponden al 13% dicen el profesor no evalúa todas las actividades.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes manifiestan que indican que el profesor si evalúa todas las actividades dentro y fuera del aula, pero consideran que se debe aplicar diferentes estrategias de evaluación, puesto que siempre lo hace por pruebas orales o escritas. “La evaluación permite evidenciar cuáles son las necesidades prioritarias que se deben de atender y desde la perspectiva educativa” (Fernández, 2018)

**Pregunta 8:** ¿Cuándo usted no entiende un tema le pregunta a su profesor?

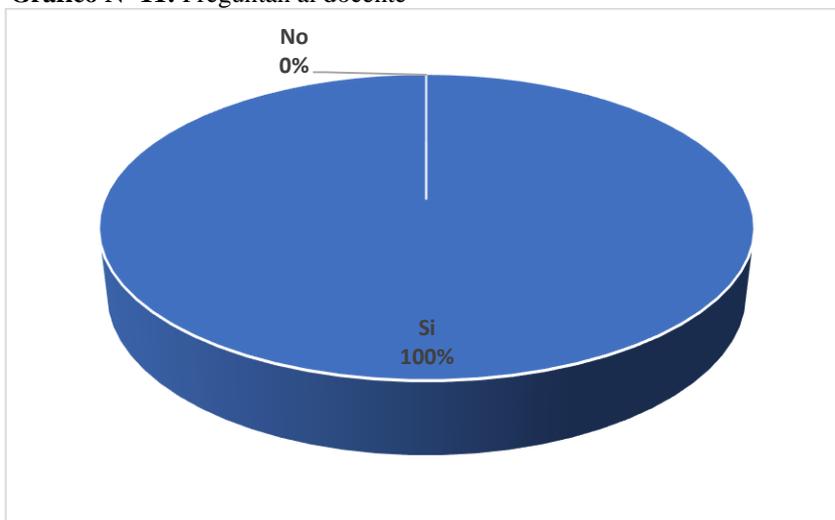
**Tabla N° 10:** Preguntan al docente

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	16	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 11:** Preguntan al docente



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes que corresponden al 100% indican que los estudiantes le preguntan al profesor cuando no entienden algún tema.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la totalidad de los estudiantes cuando no entienden sobre un tema en específico o le queda dudas sobre la clase desarrollada, ellos siempre preguntan al docente, de esta forma ellos podrán mejorar sus conocimientos y evitar equivocaciones. “...al tratarse de un tema nuevo los estudiantes quedan con dudas e interrogantes, siendo importante la aclaración del tema o despejar preguntas por parte del docente, con el propósito que todos mantengan un mismo nivel de conocimientos” (Bonilla, 2018)

**Pregunta 9:** ¿Al realizar las tareas cuenta con el apoyo de sus padres?

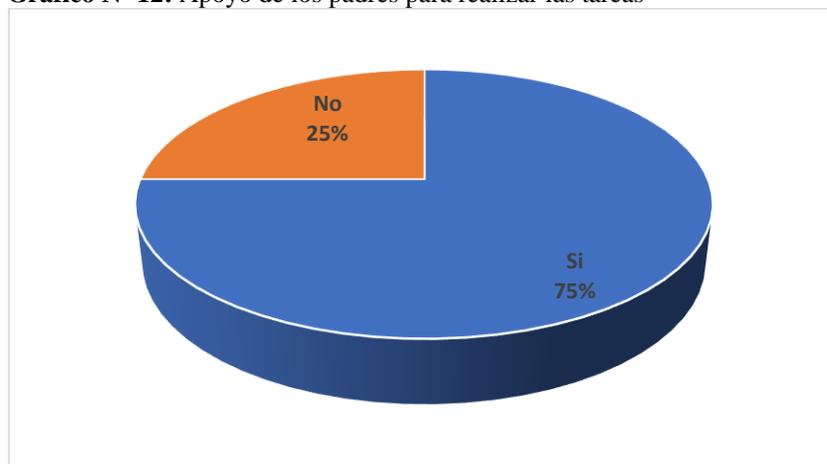
**Tabla N° 11:** Apoyo de los padres para realizar las tareas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	25%
No	4	75%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 12:** Apoyo de los padres para realizar las tareas



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes, 12 estudiantes que corresponden al 75% indican que, si cuentan con el apoyo de sus padres al realizar las tareas, mientras que 4 estudiantes que corresponde al 25% dice que no cuenta con el apoyo de sus padres para realizar las tareas.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que la mayor parte de estudiantes cuenta con el apoyo de sus padres para el desarrollo de sus tareas, se encuentran pendientes, que cumpla con todos los trabajos, que prepare sus lecciones, aliste sus útiles escolares, todos estos aspectos motivan y ayudan al estudiante a ser responsables y cumplidores en sus actividades escolares. “...en tal sentido, la tarea escolar es una oportunidad para que los padres se involucren en la educación de los hijos de modo integral, una manera de repasar y estudiar los diversos temas que tocan en cada curso” (Cárdenas, 2016)

**Pregunta 10:** ¿Usted se prepara antes de dar una lección?

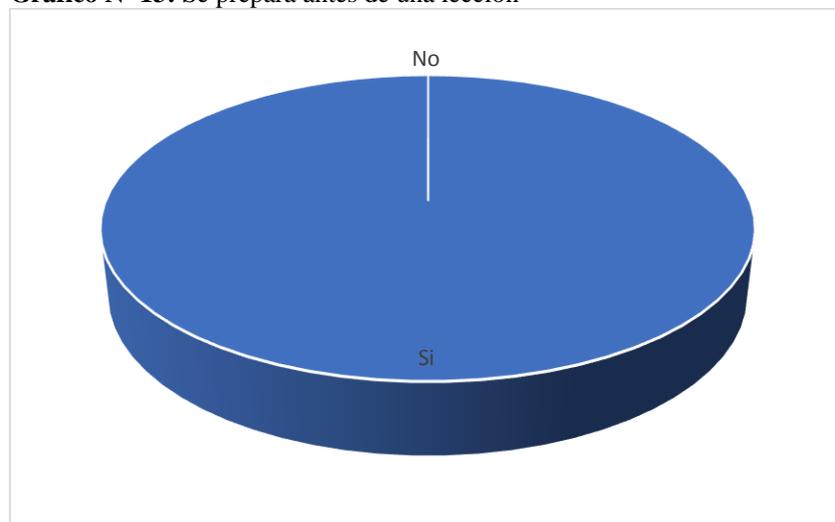
**Tabla N° 12:** Se prepara antes de una lección

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	16	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Gráfico N° 13:** Se prepara ántes de una lección



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 16 estudiantes que corresponden al 100% indica que si se preparan antes de dar una evaluación.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que la totalidad de los estudiantes se preparan adecuadamente para las lecciones tanto orales como escritas que se desarrollan en el aula de clases, de esta forma ellos obtendrán calificaciones idóneas, que serán necesarias para un buen rendimiento escolar. “las lecciones y pruebas se consideran como una mera evaluación del conocimiento del estudiante, y hasta el momento no se habían planteado seriamente como estrategia de aprendizaje” (Salmerón, 2016)

### 3.2. Análisis e interpretación de las encuestas realizadas a los docentes

**Pregunta 1:** ¿Usted realiza juegos en clase?

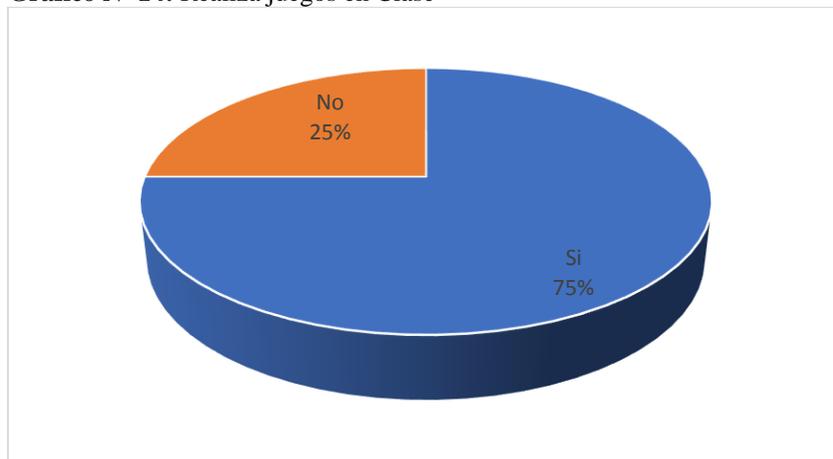
**Tabla N° 13:** Realiza juegos en clase

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Gráfico N° 14:** Realiza juegos en Clase



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes, 3 docentes que corresponden al 75% indican que el profesor realiza juegos en clases mientras que 1 docente que corresponde al 25% dice que no aplican juegos en clase.

**Interpretación:** Según los resultados se puede evidenciar que la mayoría de docentes desarrollan actividades lúdicas en el aula de clases, de esta forma motivan al estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, de igual forma mejoran la socialización e integración entre compañeros. “El juego es la mejor forma de forjar una sana autoestima, desarrollar sus habilidades sociales, fomentar su empatía, enseñarles a ser asertivos, etc... es a través de dinámicas donde tengan que explorar, experimentar, vivir y descubrir para crear esos aprendizajes” (Erazo, 2016)

**Pregunta 2:** ¿Usted dirige a los estudiantes cuando juegan?

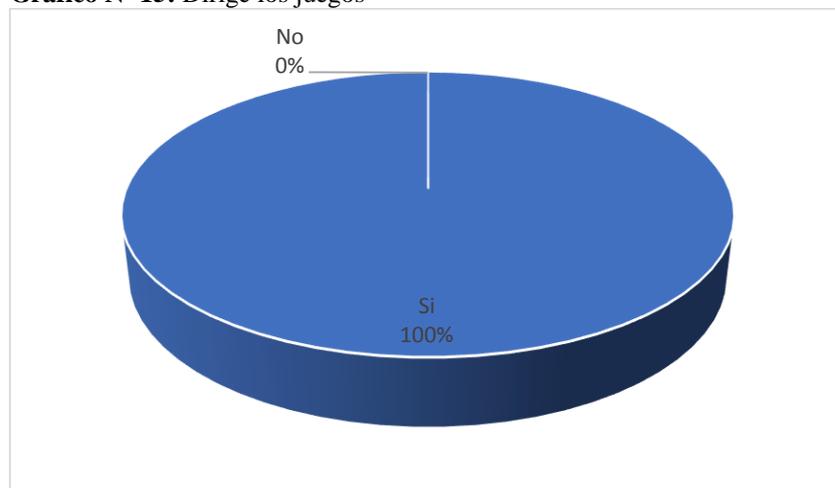
**Tabla N° 14:** Dirige los juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Gráfico N° 15:** Dirige los juegos



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes que corresponde al 100% indican que ellos dirigen los juegos en clases que realizan los estudiantes.

**Interpretación:** Se puede evidenciar que la totalidad de docentes manifiestan que ellos dirigen las diferentes actividades lúdicas que se desarrollan en el aula de clases, con la finalidad de evitar problemas entre compañeros y sobre todo para que el juego cumpla con el objetivo y propósito deseado. “Jugar es una forma de practicar para la vida en mundos imaginarios que se pueden dominar. Cuando el niño juega, aprende a resolver problemas de manera natural y sin temor... debe existir una persona que los dirija para que la actividad cumpla con su propósito” (Purimac, 2017)

**Pregunta 3:** ¿Usted realiza dramatización para enseñar algún tema?

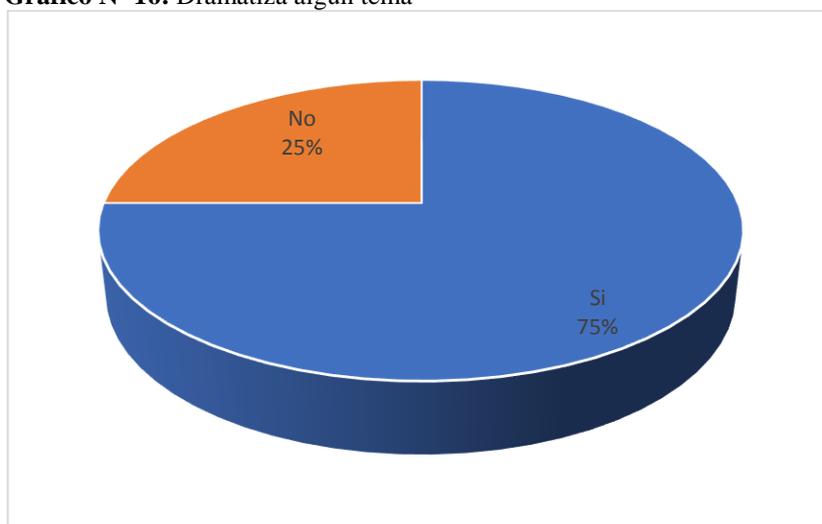
**Tabla N° 15:** Dramatiza algún tema

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Gráfico N° 16:** Dramatiza algún tema



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes, 3 docentes que corresponden al 75% indican que el profesor si realiza dramatizaciones para enseñar algún tema mientras 1 docente que corresponde al 25% dice que no dramatiza para enseñar algún tema.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la mayoría de los docentes indican si realizan dramatizaciones para explicar algún tema, de esta forma los estudiantes logran comprender con mayor facilidad los diferentes aprendizajes que se desarrollan en el aula de clases. “La dramatización es un medio ideal para crear actividades de interacción social y promover el papel del estudiante como agente social, aprendiente autónomo”.(Yousefian, 2015)

**Pregunta 4:** ¿Los niños cuando juegan aprenden?

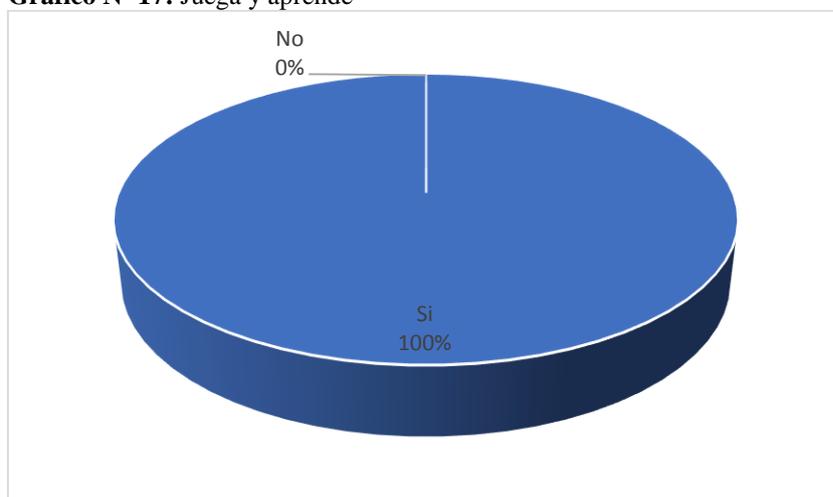
**Tabla N° 16:** Juega y aprende

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	4	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Gráfico N° 17:** Juega y aprende



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes que corresponden al 100% indican que cuando los estudiantes juegan si aprenden.

**Interpretación:** como se puede evidenciar la mayoría de docentes aseguran que los estudiantes cuando realizan juegos o realizan actividades grupales, ellos mejoran sus conocimientos y aprendizajes, lo cual resulta positivo en su proceso educativo en beneficio del estudiante.

**Pregunta 5:** ¿Cuándo los estudiantes juegan conocen mejor a sus compañeros?

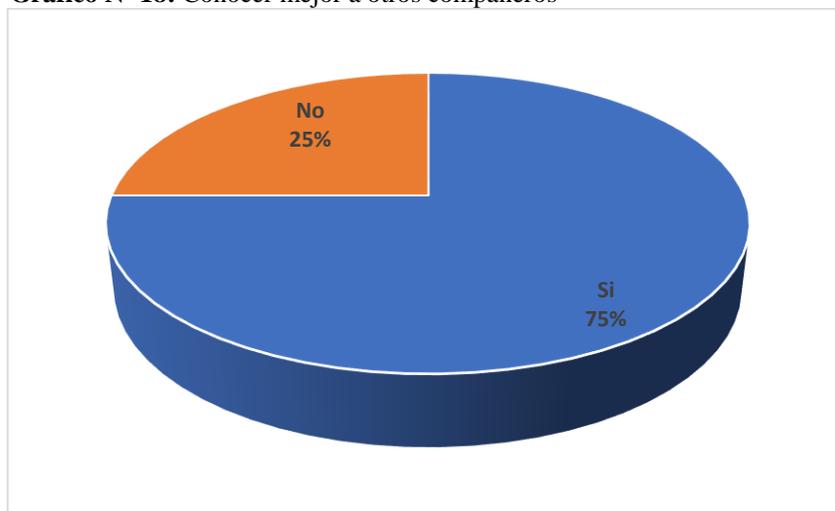
**Tabla N° 17:** Conocer mejor a otros compañeros

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Gráfico N° 18:** Conocer mejor a otros compañeros



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes, 3 docentes que corresponden al 75% indican que cuando los estudiantes juegan conocen mejor a otros compañeros, mientras que 1 docente que corresponde al 25% dice no conocen mejor a otros compañeros.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la mayoría de los docentes indican que cuando juegan conocen mejor a otros estudiantes, puesto que las actividades grupales conllevan a socializar, interactuar a mejorar sus conocimientos y aprendizajes, implementando hábitos y valores que son parte de la sociedad.

**Pregunta 6:** ¿Cuándo los estudiantes juegan aprenden y mejoran las calificaciones?

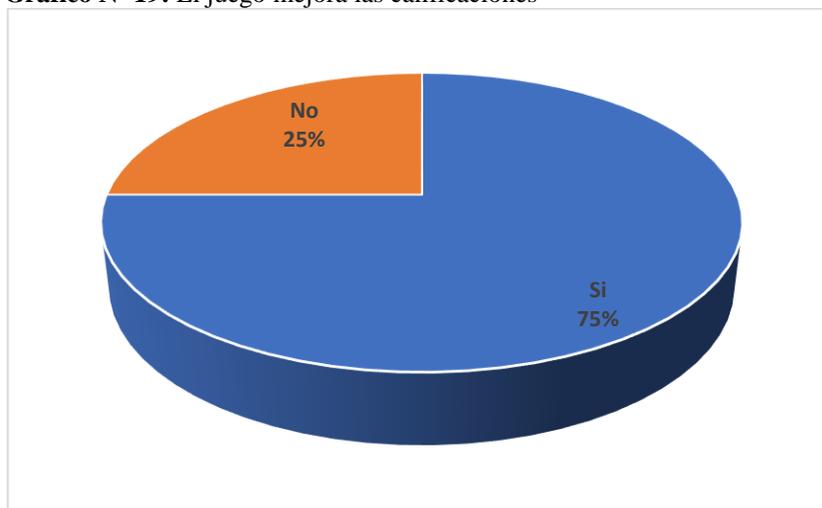
**Tabla N° 18:** El juego mejora las calificaciones

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Gráfico N° 19:** El juego mejora las calificaciones



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes, 3 docentes que corresponden al 75% indican que cuando los estudiantes juegan si aprenden y mejoran las calificaciones, mientras que 1 docente que representa al 25% dice que cuando los estudiantes juegan aprenden, pero no mejoran sus calificaciones.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la mayoría de los docentes indican que el estudiante al jugar aprende y mejora sus calificaciones, puesto que mediante la interacción, socialización y trabajos grupales logran mejorar sus conocimientos, las actividades lúdicas no se enfocan únicamente en la parte motivacional, al contrario, se direcciona a la parte pedagógica y didáctica donde el niño aprende jugando.

**Pregunta 7:** ¿Usted evalúa todas las actividades que realizan en el aula y fuera de ella?

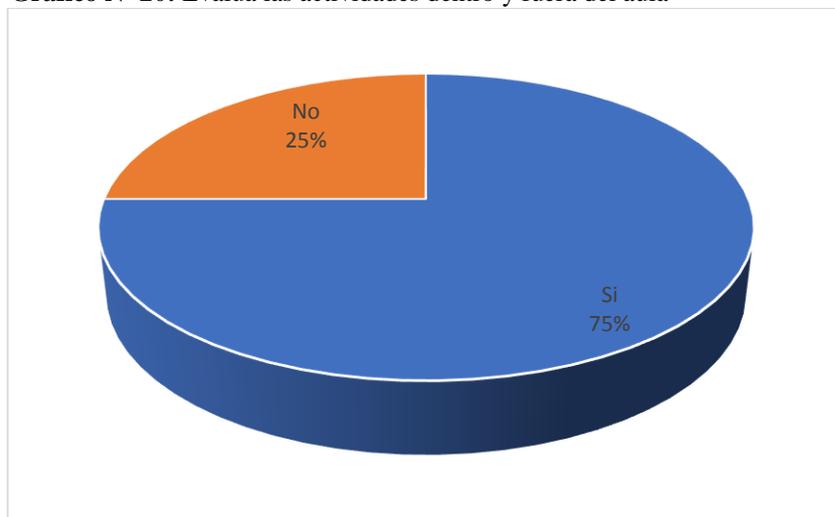
**Tabla N° 19:** Evalúa las actividades dentro y fuera del aula

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Gráfico N° 20:** Evalúa las actividades dentro y fuera del aula



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes, 3 docentes que corresponden al 75% indica que los docentes evalúan todas las actividades dentro y fuera del aula mientras que 1 docente que corresponde al 25% dice el no evalúa todas las actividades.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la mayoría de los docentes evalúan todas las actividades dentro y fuera del aula, con el propósito de conocer si han obtenido el aprendizaje impartido, además de saber si la metodología utilizada por parte del docente es la adecuada, de esta forma ser autocríticos de su propia labor.

**Pregunta 8:** ¿Cuándo los niños no entienden un tema le preguntan a su profesor?

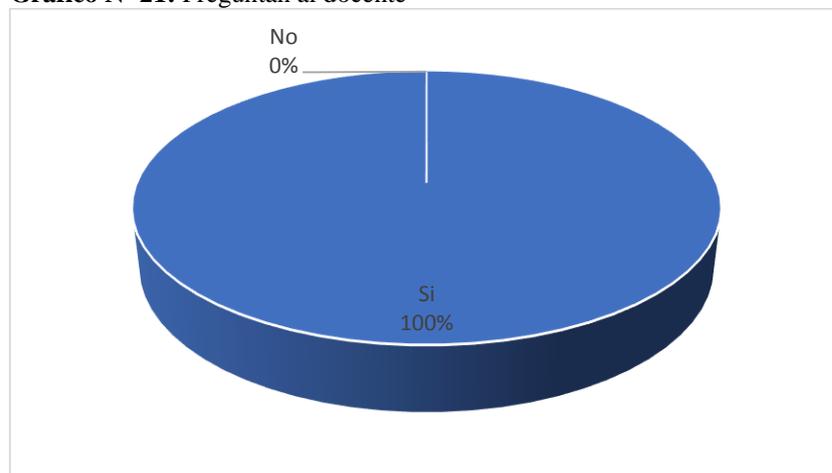
**Tabla N° 20:** Preguntan al docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes

**Gráfico N° 21:** Preguntan al docente



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes que corresponden al 100% indican que los estudiantes le preguntan al profesor cuando no entienden algún tema.

**Interpretación:** La totalidad de docentes aseguran que los estudiantes cuando no comprenden o entienden sobre algún tema o tienen duda de una actividad, ellos siempre preguntan, esto por la apertura y beneficio a los estudiantes, manteniendo una educación de calidad y mejorar su rendimiento escolar. “El docente debe impartir sus clases de una forma participativa e interactiva para un mejor entendimiento del tema, pero es muy importante realizar una retroalimentación y responder a interrogantes por parte del niño, afianzando los conocimientos dados” (Zavaleta, 2016)

**Pregunta 9:** ¿Usted cree que los niños están apoyados por sus padres?

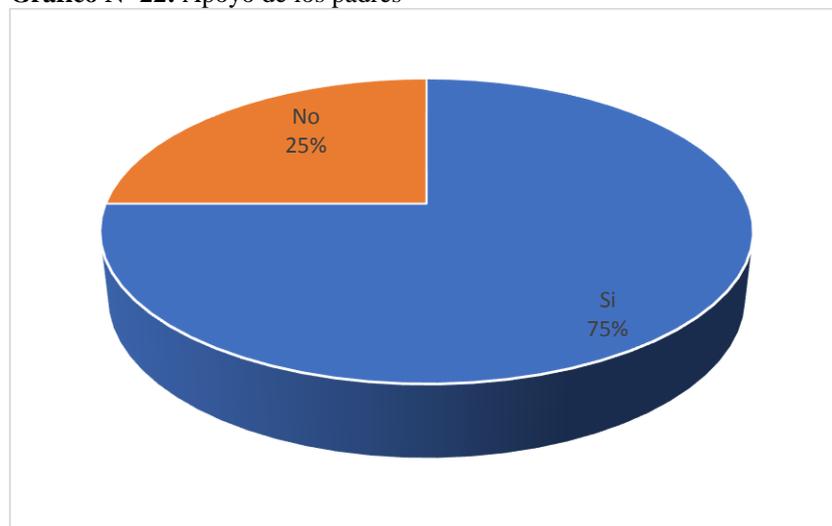
**Tabla N° 21:** Apoyo de los padres

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	3	75%
No	1	25%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Gráfico N° 22:** Apoyo de los padres



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes, 3 docentes que corresponden al 75% indican que los estudiantes si cuentan con el apoyo de sus padres al realizar las tareas, mientras que 1 docente que corresponde al 25% dicen que los estudiantes no cuentan con el apoyo de sus padres para realizar las tareas.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la mayoría de los docentes indican que los estudiantes si reciben apoyo de los padres, están pendientes de las diferentes actividades que desarrollan sus hijos, además de controlar los trabajos que se envía a sus hogares.

**Pregunta 10:** ¿Usted prepara a los estudiantes antes de dar una lección?

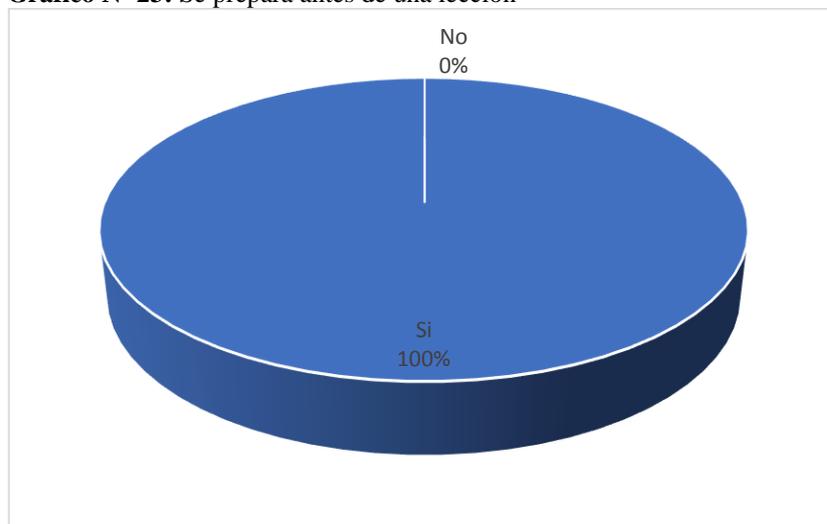
**Tabla N° 22:** Se prepara antes de una lección

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	4	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Gráfico N° 23:** Se prepara antes de una lección



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

**Análisis:** En las encuestas realizadas a 4 docentes que corresponden al 100% que los docentes si preparan a los estudiantes antes de dar una lección.

**Interpretación:** Según los resultados podemos evidenciar que la totalidad de docentes indican que los estudiantes si preparan sus lecciones tanto orales como escritas, esto fundamentando a través de las calificaciones obtenidas en el transcurso del año lectivo.

### **3.3. Comprobación de la hipótesis**

Se realizó la comprobación estadística mediante el método T- student, considerando que la población es pequeña.

#### **Planteamiento de la hipótesis**

##### **Hipótesis nula**

**H<sub>0</sub>** = Las técnicas lúdicas no incide en el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer grado de educación general básica de la escuela Marqués de Selva Alegre del cantón Ambato provincia de Tungurahua

##### **Hipótesis afirmativa**

**H<sub>1</sub>** = Las técnicas lúdicas si incide en el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer grado de educación general básica de la escuela Marqués de Selva Alegre del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

#### **Cálculo estadístico mediante la Prueba T-Student**

Se toma del cuestionario aplicado a los estudiantes cuatro preguntas más relevantes que permitan determinar la relación entre la variable independiente (técnicas lúdicas) y la variable dependiente (rendimiento escolar)

##### **Variable Independiente (técnicas lúdicas)**

Pregunta 1: ¿Su profesor realiza juegos en clase?

Pregunta 4: ¿Cuándo usted juega aprende?

##### **Variable Dependiente (rendimiento escolar)**

Pregunta 7: ¿Su profesor evalúa todas las actividades que realizan en el aula y fuera de ella?

Pregunta 10: ¿Usted se prepara antes de dar una lección?

## Cálculo de grados de libertad

Para determinar de los grados de libertad se resta uno (1) del número de preguntas, a continuación, se resta uno (1) del número de alternativas en cada pregunta y finalmente se multiplican los 2 resultados y se obtiene los grados de libertad.

$$gl = (4 - 1) ( 2 - 1)$$

$$gl = (3) (1)$$

$$gl = 3$$

## Nivel de significancia

Para el presente proyecto de investigación se utilizó el nivel de significancia de 0,05 y un margen de error de 0,95; para obtener el T-student de la tabla.

**Tabla N° 23:** Tabla de distribución t de student

δ	probabilidad				
	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169

**Fuente:** (Universidad Católica de Salta, 2016)

Con 3 grados de libertad y un nivel de significancia de 0,05 el valor de la tabla de t de student es **2,353**

## Identificación del punto muestral

Para la identificación del punto muestral se elaboró la tabla de comparación de resultados que son obtenidos a través de la aplicación de la encuesta a los estudiantes, tomando como referencia cuatro preguntas más relevantes dos de la variable independiente y dos de la variable dependiente, en las alternativas

planteadas (sí; no) se restó el valor de la primera alternativa al valor de la segunda para proceder con la sumatoria de los resultados obtenidos, con el propósito de obtener el punto muestral (X).

**Tabla N° 24:** Identificación del punto muestral

N°	Preguntas	X1	X2	(X1-X2)
		Si	No	X
1	¿Su profesor realiza juegos en clase?	6	10	4
4	¿Cuándo usted juega aprende?	11	5	6
7	¿Su profesor evalúa todas las actividades que realizan en el aula y fuera de ella?	14	2	12
10	¿Usted se prepara antes de dar una lección?	16	0	16
<b>Total <math>\Sigma X</math></b>				<b>38</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

### Formula de la media aritmética

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Dónde:

$\bar{X}$  = media aritmética

N = tamaño de la muestra (cuestionario)

X = Punto muestral

### Cálculo de la media aritmética

Al remplazar en la fórmula el valor obtenido en el punto muestral en este caso el resultado fue de **38**; se dividió este valor para el número de preguntas seleccionadas de la encuesta aplicada a los estudiantes en este caso para **4**.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{38}{4}$$

$$\bar{X} = 9.5$$

### Cálculo de la desviación estándar

Una vez calculada la media aritmética  $\bar{X}$  que dio como resultado **9.5** y el punto muestral (X) de **38**, en la siguiente matriz se obtiene los resultados de la resta de la media aritmética con relación a los resultados obtenidos en la tabla del punto muestral y todo elevado al cuadrado, se realiza la respectiva sumatoria de los resultados y obtener un valor previo a la identificación de la desviación estándar.

**Tabla N° 25:** Cálculo previo a la desviación estándar

$(X - \bar{X})^2$	<b>Respuesta</b>
$(4 - 9,5)^2$	30,25
$(6 - 9,5)^2$	12,25
$(12 - 9,5)^2$	6,25
$(16 - 9,5)^2$	42,25
$\sum (X - \bar{X})^2$	<b>91</b>

**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

### Fórmula de la desviación estándar

Para el respectivo cálculo de la desviación estándar se reemplazó en la siguiente fórmula los valores obtenidos en la anterior matriz, dividido para el tamaño de la muestra en este caso es de 4.

$$\sigma = \frac{\sqrt{\sum (X - \bar{X})^2}}{n}$$

$$\sigma = \frac{\sqrt{91}}{4}$$

$$\sigma = \frac{9,54}{4}$$

$$\sigma = \mathbf{2,39}$$

### Cálculo t de student

Realizada las operaciones anteriores se procedió a calcular la prueba T de student, a través de la siguiente fórmula:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

#### Dónde:

$\bar{X}$  = Valor promedio o media aritmética.

$\sigma$  = Desviación estándar.

n = Tamaño de la muestra (para la comprobación de hipótesis)

$\mu$  = Media comparativa.

#### Remplazando datos:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{9,5 - 0}{\frac{2,39}{\sqrt{4}}}$$

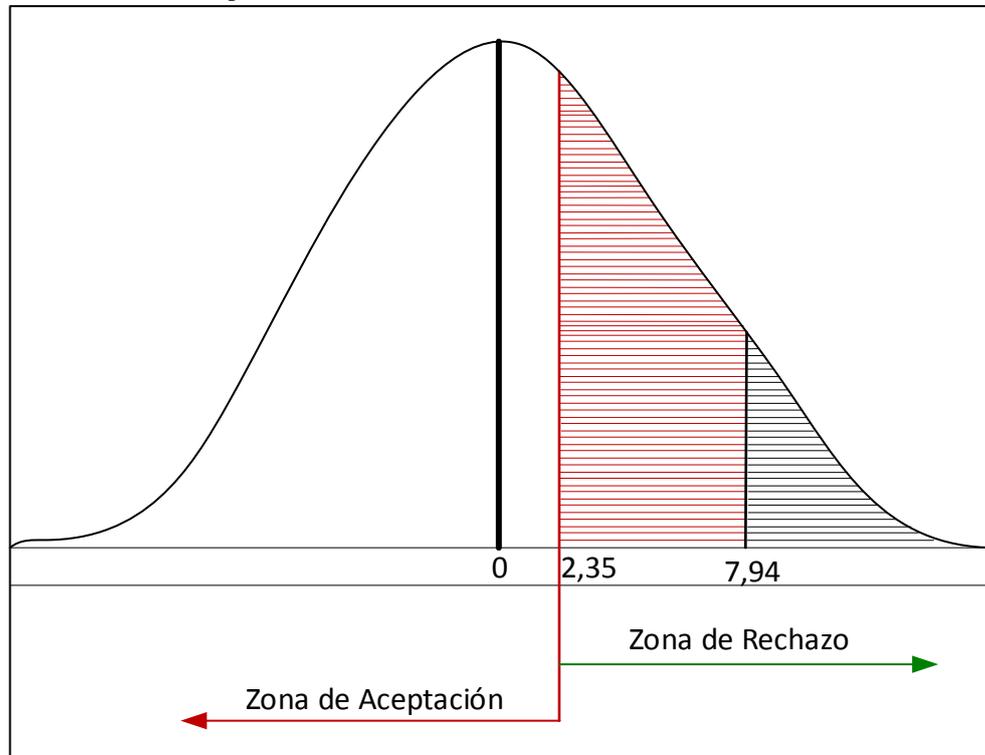
$$t = \frac{9,5}{\frac{2,39}{2}}$$

$$t = \frac{9,5}{1,195}$$

$$t = 7,94$$

## Gráfico t de student

Gráfico N° 24: Campana de Gauss



**Elaborado por:** Jaime Javier Aristimbay Orellana

**Fuente:** Encuestas aplicadas a docentes

### Decisión final

Aplicado el método de t de student los valores obtenidos revelan que el valor del T de student de la tabla es menor al T de student calculado:

T de student de la tabla = **2,35**

T de student calculado = **7,94**

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula **H<sub>0</sub>** y se acepta la hipótesis afirmativa **H<sub>1</sub>**, es decir: Las técnicas lúdicas si incide en el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer grado de educación general básica de la escuela Marqués de Selva Alegre del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- Se puede deducir el grado de aplicación de las técnicas lúdicas como el juego físico, actividades de equilibrio, ritmo, coordinación y lateralidad no son las adecuadas, se dedican más a la parte teórica, que, la parte física, tomando en consideración que este tipo de elementos puede enriquecer y fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- A partir de los resultados de la encuesta, se puede concluir que el Rendimiento Escolar de los estudiantes no es el nivel adecuado, puesto que los docentes no utilizan una pedagogía participativa o práctica, en la cual los alumnos desarrollen sus propios conocimientos, es decir una metodología constructivista, donde esté presente actividades lúdicas que motiven e incentiven al estudiante.
- A través de la aplicación del T-student se comprobó que las técnicas lúdicas si incide en el rendimiento escolar de los estudiantes del tercer grado de educación general básica de la escuela Marqués de Selva Alegre del cantón Ambato provincia de Tungurahua. Puesto que este tipo de actividades mejoran el conocimiento, despierta el interés y facilita la adquisición de los conocimientos, además de mantener una clase activa y participativa que beneficia a los alumnos.

## 4.2. Recomendaciones

- En cuanto al grado de aplicación de Las Técnicas Lúdicas es necesario que los docentes tomen algunas correcciones para agilizar el proceso de enseñanza aprendizaje y se optimice de mejor manera el tiempo que se dedica a determinada área de estudio para obtener un mejor resultado en la evaluación de los estudiantes.
- Sobre el rendimiento escolar, es considerable que los estudiantes luego de realizar el fortalecimiento de la información encontrada sobre las variables se puede realizar mejoras en cuanto al proceso de enseñanza aprendizaje para evitar que cualquier factor provoque problemas de estudio.
- Una vez comprobado que las técnicas lúdicas son necesarios e importantes en el rendimiento escolar, es pertinente que las docentes desarrollen juegos antes de iniciar un tema o una clase, de esta forma los niños se motivarán, serán más activos y participativos y sobre todo mejoraran sus conocimientos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abelsre. (2016). *Técnicas de organización y planificación*. Obtenido de <http://www.ministerioinfantil.com/tecnicas-organizacion-y-planificacion-2/>
- Barrios, O., & Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático*. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3429/>
- Bonilla, T. (2018). *La afectividad y rendimiento académico de los niños y niñas*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/Tanniala%20Maisa0%42-7.pdf>
- Cando, J. (2017). *Los recursos interactivos en el rendimiento académico*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/0Guadalupe%20Cando%20Guato.pdf>
- Cárdenas, M. (2016). *Guía de padres: la forma de ayudar con las tareas escolares*. Obtenido de <https://rpp.pe/vital/expertos/guia-de-padres-la-forma-de-ayudar-con-las-tareas-escolares-noticia-1047579>
- Castillo, O. (2016). *Elaboración del material didáctico para fortalecer el cuidado del medio del niño*. Obtenido de <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11888/1/T-ESPE-049135.pdf>
- Delgado, J. (2018). *Estrategias innovadoras en matemática y el rendimiento escolar*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/29151/1/0911888220%20Jhonny%20Luciano%20Delgado%20Estrada.pdf>
- Delgado, M., & Solano, A. (2017). *Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>
- Erazo, K. (2016). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream6/1/Karen%20Alejandra%20Erazo%20Mayorga%20tesis%20firmas.pdf>
- Fernández, F. (2018). *La evaluación y su importancia en la educación*. Obtenido de <https://educacion.nexos.com.mx/?p=1016>

- Gálvez, V., & Pilco, M. (2016). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo social de los niños*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2903/1/unach-fceht-tg-e.basica-2016-000069.pdf>
- Gaona, K. (2019). *Talleres de motivación para mejorar el rendimiento académico*. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jm/126/1/karina%20gaona.pdf>
- García, B. (2017). *Elementos para un análisis de las mallas curriculares de los programas académicos de la universidad pontificia bolivariana – Medellín*. Medellín: UPB. Obtenido de [http://www.upb.edu.co/pls/portal/docs/page/gpv2\\_upb\\_medellin/pgv2\\_m065\\_planeacion/pgv2\\_m065030\\_autoevaluacion/pgv2\\_m065040\\_autoevaluacion/pgv2\\_m065040001\\_macroproceso1/pgv2\\_m065040001](http://www.upb.edu.co/pls/portal/docs/page/gpv2_upb_medellin/pgv2_m065_planeacion/pgv2_m065030_autoevaluacion/pgv2_m065040_autoevaluacion/pgv2_m065040001_macroproceso1/pgv2_m065040001)
- González, A. (2018). *Desarrollo del pensamiento lógico-matemático a través del juego*. Obtenido de [https://biblioteca.unirioja.es/tfe\\_e/TFE004426.pdf](https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE004426.pdf)
- González, D., & Zapata, J. (2017). *Influencia de las técnicas lúdicas en la calidad de rendimiento académico*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/bfilo-pd-inf15-17-254.pdf>
- González, G. (2016). *Técnicas de estudio para mejorar el rendimiento escolar*. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/gabriela%20elizabeth%0nzalez%20salinas.pdf>
- Jaibana. (2016). *Definición de malla*. Obtenido de <http://www.pearltrees.com/jaibana/mallas-urriculares/id8164173/ite#1586>
- Jarrín, L. (2016). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo espacial de los niños y niñas*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/1/fche-ebs-1528.pdf>
- Jiménez, K. (2016). *Las estrategias didácticas y el fortalecimiento de la lengua*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/19/0karla%20con%20firmas.pdf>
- Jiménez, P. (2016). *Actividades lúdicas en la clase de lengua*. Obtenido de [https://www.persee.fr/doc/equiv\\_0751-9532\\_1990\\_num\\_19\\_1\\_1128](https://www.persee.fr/doc/equiv_0751-9532_1990_num_19_1_1128)
- Leandres, G. (2016). *Proceso de evaluación*. Obtenido de <https://slideplayer.es/slide/3180344/>

- Leandro, G. (2015). *Proceso de evaluación*. Obtenido de <https://slideplayer.es/slide/3180344/>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2014). *Evaluación de los aprendizajes*. Obtenido de [https://www.educar.ec/servicios/regla\\_loei-6.html](https://www.educar.ec/servicios/regla_loei-6.html)
- Minerva, C. (2018). *El juego: una estrategia importante*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Montero, E., & Villalobos, J. (2016). *Factores institucionales, pedagógicos, psicosociales y sociodemográficos asociados al rendimiento académico*. Obtenido de [https://www.uv.es/relieve/v13n2/relievev13n2\\_5.htm](https://www.uv.es/relieve/v13n2/relievev13n2_5.htm)
- Mosco, D. (2016). *El juego para favorecer la psicomotricidad en los niños*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/29933.pdf>
- Muñoz, L. (2016). *El juego como medio para el desarrollo de la expresión corporal de los niños*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12254/1/T-uce-0010-1517.pdf>
- Navarro, M. (2016). *El valor pedagógico de la dramatización*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2312726>
- Navarro, M., & Lladó, D. (2016). *La Gestión Escolar: Una Aproximación a su estudio*. México: Palibrio.
- Ortíz, A. (2017). *Educación infantil ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Paredes, I. (2015). *Los instrumentos de evaluación y su incidencia en el rendimiento escolar*. Obtenido de <https://docplayer.es/150533091-Universidad-tecnica-de-ambato.html>
- Pérez, K. (2015). *Técnicas lúdicas en el pensamiento lógico matemático de los niños*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5626/1/T-uce-0010-778.pdf>
- Pérez, K. (2015). *Técnicas lúdicas en el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5626/1/T-uce-0010-778.pdf>
- Pinedo, P. (2017). *Dinámicas grupales*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/PaolaPinedoVelarde/dinmicas-grupales-72782336>

- Purimac. (2017). *El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores”*.  
Obtenido de [http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/archivos2017/a-educacion-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-\(002\).pdf](http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/archivos2017/a-educacion-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-(002).pdf)
- Reina, C. (2017). *El juego infantil*. Obtenido de [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_15/CRISTINA\\_REINA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf)
- Reyes, Y. (2017). *Relación entre el rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes*. Obtenido de [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes\\_t\\_y/cap2.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/cap2.htm)
- Salmerón, L. (2016). *¿Por qué realizar un examen mejora nuestro aprendizaje?*  
Obtenido de <http://www.cienciacognitiva.org/?p=228>
- Salta. (2018). *Coordinación y animación*. Obtenido de [http://turismosalta.gob.ar/images/uploads/coordinacion\\_y\\_animacion.pdf](http://turismosalta.gob.ar/images/uploads/coordinacion_y_animacion.pdf)
- Sánchez, L. (2018). *Estrategias didácticas para promover el aprendizaje activo en los estudiantes*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/41/1/p-utb-fcjsse-peduc-000050.pdf>
- Tipanguano, S. (2017). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el Área de matemática en los estudiantes*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25970/1/Silvia%20Alexandra%20Tipanguano%20Quinatoa%200503625394.pdf>
- Tomalá, É. (2016). *Técnicas lúdicas en el área de ciencias naturales, para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/4/upse-teb-2015-0123.pdf>
- Torres, J. (2017). *Análisis del proceso de evaluación de los aprendizajes*. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/torresa%20johana%20n1.pdf>
- Torres, L., & Rodríguez, Y. (2016). *rendimiento académico y contexto familiar en estudiantes*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/292/29211204.pdf>
- UNICEF. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

- Universia. (2015). *Juegos para realizar en el salón de clase*. Obtenido de <https://noticias.universia.com.ec/educacion/noticia/2015/10/26/1132911/juegos-realizar-salon-clase.html>
- Universidad Católica de Salta. (2016). *Tabla de distribución T de student*. Obtenido de <https://www.studocu.com/en/document/universidad-catolica-de-salta/estadistica/lecture-notes/tabla-t-de-student/3079569/view>
- Yousefian, S. (2015). *El teatro en la clase*. Obtenido de <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/el-teatro-en-la-clase-de-ele.html>
- Yturralde, E. (2015). *La malla curricular*. Obtenido de <http://www.mallacurricular.com/>
- Zavaleta, E. (2016). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje*. Obtenido de <http://absta.info/universidad-catlica-los-ngeles-chimbote-facultad-de-educacin-y.html>

# **ANEXOS**

**Anexo 1:** Encuesta a los estudiantes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



**ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES**

**Objetivo:** Identificar la aplicación de las Actividades Lúdicas y el Rendimiento Escolar de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre del Cantón Ambato.

**CUESTIONARIO**

**Pregunta 1:** ¿Su profesor realiza juegos en clase?

Si (     ) )

No (     ) )

**Pregunta 2:** ¿Usted juega con sus compañeros de clase dirigidos por su profesor?

Si (     ) )

No (     ) )

**Pregunta 3:** ¿Su maestro realiza dramatización para enseñar algún tema?

Si (     ) )

No (     ) )

**Pregunta 4:** ¿Cuándo usted juega aprende?

Si (     ) )

No (     ) )

**Pregunta 5:** ¿Cuándo usted juega conoce mejor a otros compañeros?

Si (     ) )

No (     ) )

**Pregunta 6:** ¿Cuándo usted juega aprende y mejora las calificaciones?

Si (     ) )

No (     ) )

**Pregunta 7:** ¿Su profesor evalúa todas las actividades que realizan en el aula y fuera de ella?

Si (     ) )

No (     ) )

**Pregunta 8: ¿Cuándo usted no entiende un tema le pregunta a su profesor?**

Si (      )

No (      )

**Pregunta 9: ¿Al realizar las tareas cuenta con el apoyo de sus padres?**

Si (      )

No (      )

**Pregunta 10: ¿Usted se prepara antes de dar una lección?**

Si (      )

No (      )

**Anexo 2:** Encuesta a los docentes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



**ENCUESTA A LOS DOCENTES**

**Objetivo:** Identificar la aplicación de las Actividades Lúdicas y el Rendimiento Escolar de los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica de la Escuela Marqués de Selva Alegre del Cantón Ambato.

**CUESTIONARIO**

**Pregunta 1:** ¿Usted realiza juegos en clase?

Si (    )  
No (    )

**Pregunta 2:** ¿Usted dirige a los estudiantes cuando juegan?

Si (    )  
No (    )

**Pregunta 3:** ¿Usted realiza dramatización para enseñar algún tema?

Si (    )  
No (    )

**Pregunta 4:** ¿Los niños cuando juegan aprenden?

Si (    )  
No (    )

**Pregunta 5:** ¿Cuándo los estudiantes juegan conocen mejor a sus compañeros?

Si (    )  
No (    )

**Pregunta 6:** ¿Cuándo los estudiantes juegan aprenden y mejoran las calificaciones?

Si (    )  
No (    )

**Pregunta 7:** ¿Usted evalúa todas las actividades que realizan en el aula y fuera de ella?

Si (    )  
No (    )

**Pregunta 8: ¿Cuándo los niños no entienden un tema le preguntan a su profesor?**

Si (      )

No (      )

**Pregunta 9: ¿Usted cree que los niños están apoyados por sus padres?**

Si (      )

No (      )

**Pregunta 10: ¿Usted prepara a los estudiantes antes de dar una lección?**

Si (      )

No (      )

### Anexo 3: Autorización de la institución

#### CARTA DE COMPROMISO

Ambato, 02 de Mayo del 2019

Directora

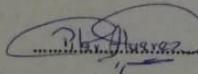
Dra. Pilar Álvarez Lcda.

Yo **María del Pilar Álvarez Aguilar** en mi calidad de Directora de la Escuela Marques de Selva Alegre me permito poner en conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del trabajo de Titulación bajo el tema: **"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA MARQUES DE SELVA ALEGRE DEL CANTÓN AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA"** propuesto por el estudiante **Jaime Javier Aristimbay Orellana** portador de la cedula de ciudadanía N° **1805123161**, estudiante de la Carrera de Educación Básica Facultad de Ciencias Humana y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes

Atentamente



María del Pilar Álvarez Aguilar  
1802849271  
032445172  
0992635393  
[marquesselvaalegre@hotmail.com](mailto:marquesselvaalegre@hotmail.com)



#### Anexo 4: Fotografías

##### Socialización con los estudiantes



##### Explicación sobre la encuesta a realizar y socialización del tema



Aplicación de la encuesta a los estudiantes

