



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

**Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en
una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación

AUTORA:

Yanez, Rosa Marlene (orcid.org/0000-0002-9615-7277)

ASESOR:

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

CO-ASESORA:

Dra. Adrian Romero, Maribel Coromoto (orcid.org/0000-0001-9892-9261)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

A mi padre celestial, quien me ha estado acompañando en todo momento, y me ha dado la fuerza y la salud para seguir adelante.

A mi querida familia por estar siempre prestos a colaborar en los momentos que solicité ayuda.

Agradecimiento

A mi querida familia, a mi querido esposo Luis García por su apoyo incondicional, a mis hijos Anderson, Fabricio y Emanuel García Yáñez.

A mi madre Dolores María Yáñez, por el apoyo moral que supo brindarme en los momentos difíciles y en las circunstancias económicas y emocionales que tuve que atravesar durante la ejecución de la tesis.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y Operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	37
ANEXOS	44

Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Operacionalización de la variable juegos lúdicos	14
Tabla 2	Operacionalización de la variable rendimiento académico	15
Tabla 3	Prueba de normalidad de las puntuaciones de las variables	19
Tabla 4	Relación entre los juegos lúdicos y rendimiento académico	20
Tabla 5	Relación entre los juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico	21
Tabla 6	Relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los juegos lúdicos	22
Tabla 7	Nivel de los juegos lúdicos en los estudiantes	23
Tabla 8	Nivel del rendimiento académico en los estudiantes	24

Resumen

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y rendimiento académico, en los estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022, se presenta un estudio con metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, diseño no experimental correlacional-causal y de tiempo transversal. La muestra fue de tipo aleatoria simple de 30 estudiantes entre 8 y 10 años de edad, de quinto grado de una institución educativa de Santo Domingo, Ecuador. La técnica utilizada fue la encuesta, el instrumento el cuestionario por la docente investigadora a los niños y niñas, que son nuestras unidades de información. La validez fue aprobada con juicio experto y la confiabilidad con Alfa de Cronbach ($\alpha = 0.84$) para los instrumentos de medida. En los resultados, los juegos lúdicos y rendimiento académico presentan una relación directa y significativa ($\rho = .405$; $p\text{-valor} < .05$). En juegos lúdicos, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en un nivel deficiente (46.7%). En rendimiento académico, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel medio (43.3%). Se concluye que, a mayor puntaje en los juegos lúdico, mayor puntaje en el rendimiento académico; o menor puntaje en los juegos lúdico, menor puntaje en el rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.

Palabras clave: juegos lúdicos, rendimiento académico, institución educativa

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship that exists between recreational games and academic performance, in 5th grade students in an educational institution, Santo Domingo, Ecuador, 2022, a study is presented with a quantitative approach methodology, applied type, explanatory level, non-experimental correlational-causal design and cross-sectional time. The sample was of a simple random type of 30 students between 8 and 10 years of age, from fifth grade of an educational institution in Santo Domingo, Ecuador. The personalized technique was the survey, the instrument the questionnaire by the researcher to the boys and girls, who are our information units. The validity was approved with expert judgment and the reliability with Cronbach's Alpha ($\alpha = 0.84$) for the measurement instruments. In the results, recreational games and academic performance present a direct and significant relationship ($\rho = .405$; $p\text{-value} < .05$). In ludic games, the highest percentage of students are located at a deficient level (46.7%). In academic performance, the highest percentage of students are in the middle level (43.3%). It is concluded that the higher the score in playful games, the higher the score in academic performance; or lower score in recreational games, lower score in academic performance in 5th grade students of an educational institution, Santo Domingo Ecuador.

Keywords: playful games, academic performance, educational institution

I. INTRODUCCIÓN

Muñoz (2018) indica que el bajo rendimiento escolar es un problema numeroso debido a la preocupante prevalencia en las escuelas y universidades a nivel universal y estatal por lo cual se busca recabar información para determinar por qué los estudiantes no lograron alcanzar la excelencia en el rendimiento académico, plantea factores relacionados, como el ambiente familiar, el entorno escolar, proceso de enseñanza o estilo de educación, relación con los padres, entre otros. Por otro lado, la enseñanza impulsada por la realidad virtual, en la actualidad, ha tenido un gran auge pudiendo ayudar a los educadores a implementar métodos basados en juegos, como el diseño lúdico, la gamificación y los juegos serios; sin embargo, para que se logre estas acciones no son tan sencilla ya que requiere un cambio mental y de paradigma (Stylianios, 2022).

Según se ha evidenciado en los alumnos de 5º la causa principal de su rendimiento académico bajo se debe a las estrategias enfocadas por los docentes, las mismas que no son adecuadas para alcanzar los aprendizajes esperados, porque son muy tradicionales, o monótonas. Necesariamente deben ser cambiadas por estrategias innovadoras que provoquen el logro y admiración en los estudiantes y les ayuden aprender con entusiasmo y agrado. Además, otra razón del bajo rendimiento académico es el encierro obligatorio, por la enfermedad del COVID 19, al retornar a las clases presenciales se comprobó que no estaban con los conocimientos acordes a su edad cronológica. El aprendizaje estudiantil es una dificultad que afecta a las instituciones nacionales e internacionales por ende se debe investigar las razones, las mismas que pueden ser descuido en el hogar o los instrumentos de enseñanza utilizados por el docente, los que no permite alcanzar los conocimientos requeridos.

El Ministerio de Educación de Argentina (2020) afirma que, en las escuelas, la práctica del juego ocurre cuando los niños tienen la oportunidad de organizar y construir su propio juego, en sus interacciones durante los momentos de transición de la actividad y cuando los maestros proponen el juego, esta experiencia escolar es una oportunidad para ampliar y enriquecer el conocimiento de los niños sobre

esta actividad social. En relación a lo manifestado, los juegos lúdicos ayudan y favorecen el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo.

Mamani (2018) argumenta que los alumnos que participan en un programa de actividades divertidas y amenas tienen una mejor oportunidad de ser más eficaces, enérgicos, activos y confiados, ya que todos los estudiantes inevitablemente están involucrados en actividades al aire libre y al aire libre aula. Al respecto, la lúdica es muy trascendental en el desarrollo educativo, debido a que facilita a los discentes el incremento de la inteligencia, creatividad y la sociabilidad e interacción con los compañeros dentro del aula y fuera de ella, además la mayoría de los docentes creen que las actividades recreativas son simplemente juegos que conducen a un descontrol en el aula debido a que se considera una causa de caos e indisciplina, no obstante la lúdica se realiza en todas las fases de la existencia con actividades divertidas que desempeñan un rol importante en el aprendizaje de un niño, porque lo despierta en el aula, lo entiende mejor, está más involucrado, lo que lo convierte más curioso y reflexivo.

De esta forma se determina el siguiente problema general: ¿Existe relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022?, por lo tanto, se establecen los siguientes problemas específicos: Existe relación entre los juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador (i). Existe relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador (ii).

Así mismo, se evidencia a nivel práctico, ya que el propósito es verificar de forma precisa y clara que las actividades lúdicas desarrolladas por los educandos de la institución educativa en estudio ayuden a perfeccionar el nivel del aprovechamiento escolar aplicándolos en los planes de clases para continuar contribuyendo al servicio educativo de la comunidad educativa. Martínez-Otero (2021) en referencia a la justificación teórica, considera que el logro académico constituye un avance de conocimiento evidenciado en un campo o área, y el

desempeño individual de un estudiante que debe observarse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico, y Llanos (2019) manifiesta que los juegos lúdicos son aportes que elevan el grado de aprovechamiento de los discentes. De igual manera, la justificación metodológica aborda un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, enfoque hipotético deductivo, nivel explicativo y diseño no experimental, correlacional-causal. El procedimiento de obtención de datos está a juicio de expertos autorizados que sustentan la indagación. Asimismo, la investigación y el análisis ayudan a establecer nuevos instrumentos y predicciones para hacer frente a las suposiciones y teorías propias sobre el rendimiento académico y los juegos divertidos.

Se formula el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador; determinándose los siguientes objetivos específicos: Determinar la relación entre juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo. Ecuador (i). Determinar la relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo. Ecuador (ii). Determinar el nivel de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador (iii). Determinar el nivel del rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador (iv).

Se establece la siguiente hipótesis general: Existe relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador; por lo tanto, se estipulan las siguientes Hipótesis específicas: Existe relación entre relación entre juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador (i). Existe relación entre relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador (ii).

II. MARCO TEÓRICO

A escala nacional el Ministerio de Educación de Ecuador (2018) define a los juegos lúdicos como una herramienta importante dentro del aula que los docentes deben aplicar junto con los estudiantes, teniendo en cuenta la planificación y las carencia de aprendizaje de los alumnos, observando su situación real para que los juegos puedan ser elaborados de manera específica fuera del horario de clase y antes de la clase determinados objetivos académicos y formativos, que permiten a los alumnos consolidar y practicar lo aprendido en el aula a través de actividades lúdicas.

De La A Muñoz (2018), manifiesta que las desventajas y obstáculos acumulados impiden la mejora académica de los alumnos. Los alumnos nacidos en clases socioeconómicas más bajas, los adultos jóvenes en la escuela o los adolescentes que luchan con una discapacidad específica a menudo se encuentran en la parte inferior de la clase. Este malestar continúa hasta la edad adulta debido a la presencia generalizada de múltiples barreras y desventajas. Aprobar un curso requiere aprobar exámenes, que son menos difíciles de lo que la mayoría de los estudiantes creen.

Timarán-Pereira et al. (2019) identifican elementos agrupados al rendimiento, aplicando el procedimiento desde un diseño no académico experimental, obteniendo indagación socioeconómica académica e institucional, que es la base para diseñar modelos predictivos utilizando las herramientas necesarias, usando un árbol de toma de decisiones, tratando de identificar patrones relacionados con el desempeño auténtico.

Carrizoza y García (2018) opinan que el beneficio académico es el nivel de comprensión demostrado en un campo o disciplina, y el desempeño individual de un estudiante debe verse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico. La sociedad está inmersa en la pesquisa de una mejor

educación y los estudiantes encuentran comodidad en un ambiente escolar que les permite alcanzar su potencial.

Quijano (2020) define al rendimiento académico como la parte final del proceso de enseñanza es completar la planificación para docentes, estudiantes, padres de familia y el país, y sus resultados indican buenas y malas direcciones para los diferentes elementos que hacen posible la escolarización y la finalidad del rendimiento académico es alcanzar un objetivo educativo, el aprendizaje. Las calificaciones son un factor cuantificable que se utiliza como medida de éxito o fracaso a través de métodos y calificaciones, por lo tanto, la evaluación debe ser una medida objetiva del estado de desempeño de un estudiante. Los factores que afectan el mantenimiento de un buen rendimiento académico incluyen: individuos, familias, escuelas y sociedad.

De La A Muñoz (2018) manifiesta que los estudiantes son los sujetos de mayor importancia en el suceso de enseñanza, y los docentes utilizarán todo su profesionalismo para mediar en situaciones que generan nuevos aprendizajes, lo que se traduce en desequilibrios cognitivos, intereses y preocupaciones sobre la experiencia de aprendizaje Reacción. Los estudiantes de bajo rendimiento tienden a exhibir cualidades y actuaciones que carecen de constancia, estimulación y confianza en sí mismos en comparación con los estudiantes de mayor rendimiento; también suelen perder clases o días enteros.

A nivel internacional, UNICEF (2018) evidencia que la recreación constituye una de las maneras más significativas para que los niños pequeños adquieran conocimientos y habilidades básicos. Por lo tanto, se debe aprovechar la lúdica y los espacios que fomentan el juego práctico, el descubrimiento y el aprendizaje son la base de un programa escolar eficaz. A continuación, se expone lo que deducimos por juego y aprendizaje basado en el juego, y brinda evidencias de las muchas maneras en las que los estudiantes adquieren conocimientos a través del juego. Un tema significativo de la actividad lúdica es la movilidad de los niños y su revisión sobre la práctica. Como movilidad entendemos la decisión de los niños en el juego, su paso de toma de disposiciones y su propio nivel de toma de decisiones. En última

instancia, el juego debe contener un nivel de agencia que permita a los niños asumir un papel eficaz en el uso de sus prácticas y reconocer y creer que son idóneos, autónomos y agentes de sí mismos.

Arija (2021) expone que un aspecto importante del juego es la movilidad de los estudiantes y la experiencia en el control que adquieren de sí mismos. Por movilidad entendemos el dinamismo de los pequeños en el juego, su proceder en las decisiones y su propio nivel de autocontrol. En última instancia, los juegos deben contener un nivel de exigencia que permita a los estudiantes asumir un rol dinámico en la apropiación de nuevos conocimientos y creer que son idóneos, independientes y agentes de sí mismos. Es por ello que, Manzano-León et al. (2021) asegura que en la actualidad las estrategias de aprendizaje lúdico, el aprendizaje basado en juegos se está incorporando cada vez más al sistema educativo.

Lozano et al. (2019), afirman que la enseñanza lúdica es necesaria para el desarrollo integral. Es por esto que recomiendan el aprendizaje lúdico como habilidad metodológica en el desarrollo de aprendizaje. También creen que el aprendizaje lúdico debe ser divertido, motivador y creativo. Está incluido dentro de los currículos educativos y es un importante recurso educativo para el progreso de los estudiantes. Afirman que los niños y niñas jugando aprenden y enseñan. Los juegos educativos están diseñados específicamente para enseñar a los niños habilidades y lecciones específicas. Motivan a los alumnos a través de objetivos que luego se incorporan a sus reglas.

Según Aznar et al. (2021) el juego educativo alienta a los estudiantes a establecer sus objetivos, temas y actividades en un contexto más amplio. Los alumnos gestionan su propio aprendizaje con mayor motivación. Los estudiantes experimentan valores a través del juego y la interacción. El aprendizaje participativo a menudo conduce a conocimientos y experiencias transferibles en lo interno y externo del aula. Usar reglas y normas para la confianza y la conversación es clave para aprender en un ambiente divertido. Una de las terapias más efectivas para ayudar a los niños a superar los problemas de atención es el juego, esta es la

manera más humana de evitar traumas emocionales, los estudiantes se sienten libres, pueden inventar nuevas historias, aprender sobre otras personas y lo que sucede en su entorno. El juego es en sí mismo una necesidad, una vía privilegiada para que los niños se acerquen a la realidad cuando las cosas se complican física, social e intelectualmente. Es por ello que, Méndez-Aguado et al. (2020) considera que es importante prestar también atención a cómo las emociones modulan el estado psicológico de los alumnos y cómo afecta esto a su rendimiento académico.

Hassinger-Das et al. (2017) afirman que los juegos ayudan a los principiantes a perfeccionar sus habilidades cognoscitivas y su compromiso social, donde los jugadores subdesarrollados no se distraen y así adquieren nuevos conocimientos cuyo mayor anhelo es cumplirlos para lo cual necesitan socializar con colegas y profesores, en definitiva, representa una función principal en la enseñanza. Asimismo, Jerónimo y Almeida (2022), indica que la aplicación lúdica siguiendo una metodología, con el fin de ayudar el aprendizaje de los niños, beneficia en la enseñanza o en el rendimiento escolar de los niños con diversos problemas tales como aquello que posee dislexia.

Herrero (2018) dice que los logros y conocimientos de los estudiantes en las diferentes materias ayudan a determinar su rendimiento académico. Esto se valora a través de evaluaciones objetivas y cuantitativas (ya veces cualitativas) que tienden a categorizar a los estudiantes para vincularlos con su mejora académica. Sin embargo, esta es la forma incorrecta de medir el desempeño porque hay muchos factores subjetivos, personales y sociales. Dependiendo de la institución educativa, el rendimiento escolar se clasifica en cuatro niveles: calificaciones altas, buenas calificaciones, calificaciones bajas y fracaso académico.

Asimismo, Murtagh et al. (2022) explora la relación entre la preparación apoyada en el esparcimiento y el rendimiento en matemáticas en niños palestinos de primaria. Cuarenta maestros de ocho escuelas recibieron capacitación en pedagogías basadas en el juego y visitas de apoyo de seguimiento del personal del programa (grupo de intervención); cuatro escuelas emparejadas sirvieron como grupo de control. Se administraron pruebas apropiadas para el grado a todos los

estudiantes en dos períodos escolares consecutivos. Más de 16 mil estudiantes completaron las pruebas de matemáticas en el primer y segundo trimestre, respectivamente. Los resultados revelaron que el grupo de intervención obtuvo puntajes de prueba más altos que el grupo de control en ambos términos ($p < 0.01$). Además, en el término 2 se encontró un resultado de interacción entre el grupo y el género ($p < 0,05$), y las niñas del grupo de intervención lograron las puntuaciones más altas. El hallazgo sugiere que las orientaciones de enseñanza apoyados en el esparcimiento pueden mejorar el rendimiento académico.

Por otro lado, Eltahir et al. (2021), al evaluar el impacto del aprendizaje apoyado en juegos en el rendimiento académico, motivación y compromiso de los alumnos árabes, a través de un diseño cuasi-empírico, en una muestra de 107 estudiantes. Utilizaron el sistema de respuesta del aula basado en juegos. La herramienta de evaluación en línea basada en juegos Kahoot! se utilizó como método de evaluación formativa en las conferencias, y se diseñó un cuestionario para medir la motivación y el compromiso. Los hallazgos indicaron que hubo diferencias estadísticas en el beneficio del grupo empírico entre los grupos empírico y control entre los grupos. Los estudiantes del grupo empírico mostraron un conocimiento más mejorado de los conceptos enseñados y una mayor motivación que los estudiantes a los que se les enseñó usando la estrategia tradicional.

Además, Lee-Cultura et al. (2020) asegura que los movimientos de los estudiantes y sus experiencias de aprendizaje, pueden predecir el rendimiento académico puesto que fomenta oportunidades para cultivar mejores experiencias y resultados educativos. Por lo que Toru et al. (2020) aseguran que la actividad física se considera un comportamiento prometedor para perfeccionar la función cognitiva y el rendimiento académico en los adolescentes. Del mismo modo, Sornoza-Quijije et al. (2021) sugieren que el uso adecuado de los recorridos en espacios naturales favorece el desarrollo de aprendizaje de las ciencias de la naturaleza en los niños.

Cabe mencionar que el rendimiento académico es definido Lerner (2011) como la relación entre el aprendizaje y el resultado obtenido de éste en base a los valores y al ambiente sociocultural. Luego, Lamas (2015) lo define como aquel

aprendizaje que se suscita de las actividades didácticas dadas por los docentes y que es reproducido por los estudiantes. Entonces, el rendimiento académico es la síntesis de diversos elementos que están inmersos en el aprendizaje; por otro lado, el rendimiento desde la postura del aprendiz, es la sumatoria de múltiples aspectos como el institucional, pedagógico, psicosocial y sociodemográfico (Pronabec, 2015). En consecuencia, Recalde (2015) define al rendimiento académico como el producto de un proceso pedagógico que abarca los esfuerzos e iniciativas tanto de los docentes como de autoridades, cuidadores y estudiantes.

Entonces, siguiendo la clasificación de Honey-Alonso citado en Loayza (2019) el rendimiento académico posee las siguientes dimensiones: cognitivo, relacionado a todos los contenidos que permiten la comprensión y el significado de lo aprendido. Esta dimensión, explicada desde la teoría de Bruner (1991), resalta que los elementos que están implicados en el progreso cognitivo entendido como una cimentación auténtica y didáctica, es importante en la apropiación del aprendizaje ya que abastece los recursos para que el niño logre diferentes modelos ordenados de reflexión desde su intelecto (Medina, 2007). Por ende, Bruner subraya el fortalecimiento de un pensamiento razonado a partir de ejercicios o juegos automáticos (Lebrija et al., 2016).

Por otro lado, la dimensión actitudinal, está enfocada en la aplicación de los valores en contextos concretos y bajo la perspectiva teleológica de los quehaceres humanos; cabe mencionar, que, en este aspecto, la actitud es un factor muy importante para el rendimiento académico, es decir, las indagaciones sobre la disposición hacia el estudio y rendimiento académico han demostrado la atribución efectiva entre estas variables (Araya-Pizarro & Avilés-Pizarro, 2020). Es decir, que una tendencia propicia impacta de forma explicativa y directa el aprendizaje y el desempeño de los estudiantes (Andrade-Valles et al., 2018; Padua, 2019).

Y la dimensión procedimental, concierne a la elaboración de operaciones técnicas, estratégicas, a la habilidad, destreza, método y al procedimiento ordenado

y orientado a la adquisición de un objetivo; en otras palabras, es la capacidad del alumno de ejecución y resolución de problemas relacionados con la materia (Santos et al., 2013).

Respecto a las teorías que explican el rendimiento académico, se tiene al enfoque teórico constructivista, originado desde la perspectiva del desarrollo cognitivo de Piaget, del aprendizaje sociocultural de Vigotsky y del aprendizaje significativo de Ausubel, quienes explican que el aprendizaje ocurre en circunstancias donde los individuos crean o edifican la mayor parte de los conocimientos comprendiendo los contextos en base a las experiencias (Schunk, 2012). En esta teoría, explica que es necesario que se promueva la reflexión de las experiencias ya que permite que se construya los conocimientos por medio del contexto y el contenido (Coronel, 2017). Por ende, Vygotsky afirma que el entorno influye en el aprendizaje (Schunk, 2012).

La teoría humanista de Maslow (1968) sostiene que las personas se sienten motivados debido a las necesidades innatas de la exploración de sus habilidades; por ende, la motivación en los alumnos involucra promover, fortalecer o descubrir los recursos internos que poseen, el sentido de competencia, la autonomía, autoestima, y realización (Edel, 2003). Es por ello que los docentes tienen que comprender a los estudiantes y construir ambientes que optime los aprendizajes.

La teoría del aprendizaje significativo de Carl Roger (1983, citado en Mota, 2011) considera que la función del maestro está orientada en facilitar el aprendizaje creando un clima de aceptación en el grupo respetando la individualidad de los estudiantes sin juzgar; es decir, propone el aprendizaje significativo a través de vivencias y considera que los estudiantes solo aprenderán aquello que es útil, significativo y que esté vinculado a su supervivencia. En este contexto, Rivas (2020) señala que los docentes y los educandos deben generar contextos adecuados en las aulas de clases para que se origine un ambiente bajo términos de confianza y afecto.

En consecuencia, el rendimiento académico y las estrategias didácticas están muy ligadas, ya que permite que se logre adaptar diversas metodologías para que se dé con éxito el desarrollo de enseñanza aprendizaje en base a las necesidades del estudiante y las características de su contexto, ya que se podría obtener un mejoramiento del rendimiento académico escolar (Olmedo-Plata, 2020).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Se efectúa una investigación aplicada, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), manifiesta que es una oportunidad de estudiar cómo se desarrollan las variables de investigación para comprender mejor el problema que se está estudiando.

La presente tesis tiene un enfoque cuantitativo, Arteaga (2020) dice que los procedimientos cuantitativos requieren recopilar muchos datos a través de cuestionarios, encuestas o el procesamiento de estadísticas existentes. Esto se hace para proporcionar respuestas al análisis matemático, estadístico o aritmético de los datos. Todo esto se hace de manera cuantitativa, que se centra en la medición numérica u objetiva. Los estudios cuantitativos son descriptivos cuando los datos generalmente se miden una vez, o empíricos cuando los datos se miden antes y después del estudio.

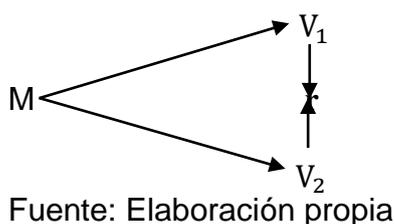
El nivel de investigación, Ramos (2020) afirma que dentro de este ámbito de investigación se busca una explicación y determinación del fenómeno. En el contexto cuantitativo, la investigación predictiva se puede emplear donde se pueden establecer relaciones causales entre diferentes variables, como, investigaciones de guías ilustrativas orientadas a fórmulas estructurales, en los que se desarrollan teorías que buscan comprender fenómenos. Por otro lado, los estudios experimentales que pueden generar manipulación intencional de variables independientes pueden probar hipótesis que explican el comportamiento de un fenómeno dado.

Se realiza la investigación con un diseño no experimental, correlacional – causal, Alvarez (2020) opina, que las variables laterales se miden una sola vez, y analizando a partir de esta información, los rasgos de uno o varios grupos de unidades se miden a lo largo de un período de tiempo sin evaluar el desarrollo de estas unidades. Pueden ser explorar, describir, relacionar, explicar verticalmente. Al menos una variable de prueba se mide al menos dos veces. Los valores de las

variables se comparan por varias razones, ya sea futuro y presente o presente y pasado, también se dividen en retrospectivo y futuro. Estos pueden ser: tendencias, desarrollos grupales (cohortes), grupos.

Se presenta el siguiente esquema de investigación, el mismo que es no experimental, correlacional – causal

Figura 1: Esquema de Comparación



En dónde:

M: Representa la muestra de estudio donde las unidades de análisis son los estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022.

V1: Juegos lúdicos

V2: Rendimiento académico

r: Es la relación entre V1 y V

3.2. Variables y Operacionalización

Variable 1: Juegos lúdicos

Definición conceptual: Megías y Lozano (2019) manifiesta que los juegos lúdicos son importantes para un desarrollo integral, deben ser utilizados como un proceso de aprendizaje, y debe ser divertido, motivador, creativo y flexible. El juego está incluido en las acciones curriculares y es un medio formativo fundamental para la madurez de niños y niñas, pues ayuda la enseñanza y el impulso intelectual. Los niños y niñas que practican juegos están más inclinados a enseñar. Los juegos educativos están diseñados para preparar a los niños áreas específicas y ayudarlos a desarrollar habilidades. Estos juegos tienen reglas por las cuales se construye el respeto, tienen objetivos que brindan motivación y facilitan los resultados del aprendizaje.

Definición operacional: Se toma de juegos lúdicos y se considera las siguientes dimensiones: Juego lúdico sensorial, Juego lúdico de construcción y Juego lúdico cooperativo. Se medirá la variable con un instrumento de 15 ítems. Estos se valoran mediante una escala tipo Likert: siempre (5), frecuentemente (4), algunas veces (3), raramente o poco (2) ninguna ocasión (1), y estimar la apreciación de la variable, en los siguientes niveles: Alto, moderado y menos.

Indicadores: Correspondencia, Aceptación, Relación intersubjetiva, Características del juego, Manipulación, Creatividad, Contribución, Comunicación, Conducta pro social.

Tabla 1

Operacionalización de la variable juegos lúdicos

Dimensiones	indicadores	ítems	Escala	Niveles o rangos
D1: Juego lúdico sensorial	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1, 2, 3, 4, 5	Tipo Ordinal Deficiente=1 Regular= 2 Bueno = 3	Siempre (S) = 5 Frecuentemente (F) = 4 Algunas veces (AV) = 3 Raramente o poco (R) = 2 En ninguna ocasión (N) = 1
D2 Juego lúdico de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6, 7, 8, 9, 10	Tipo Ordinal Deficiente=1 Regular= 2 Bueno = 3	Siempre (S) = 5 Frecuentemente (F) = 4 Algunas veces (AV) = 3 Raramente o poco (R) = 2 En ninguna ocasión (N) = 1
D3 Juego lúdico cooperativo	Contribución Comunicación Conducta prosocial.	11, 12, 13, 14, 15	Tipo Ordinal Deficiente=1 Regular= 2 Bueno = 3	Siempre (S) = 5 Frecuentemente (F) = 4 Algunas veces (AV) = 3 Raramente o poco (R) = 2 En ninguna ocasión (N) = 1

Fuente: Elaboración propia

Variable 2: Rendimiento académico

Definición conceptual: Carrizoza y García (2018) opinan que el logro académico es el grado de entendimiento demostrado en un campo o materia, y el

desempeño individual de un estudiante debe verse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico. La sociedad está inmersa en la investigación de una formación eficaz y los estudiantes encuentran comodidad en un ambiente escolar que les permite alcanzar su potencial.

Definición operacional: Se toma de rendimiento académico y se considera las siguientes dimensiones: Cognitivo, Actitudinal y Procedimental. Se mide la variable con un instrumento de 15 ítems. Estos son valorados utilizando la escala de Likert: siempre (5), frecuentemente (4), algunas veces (3), raramente o poco (2) ninguna ocasión (1), y para evaluar la estimación de las variables se van a estimar los siguientes niveles: alto, medianamente y poco.

Indicadores: Dominio de los contenidos, Cumplimiento en la entrega de asignaciones, Habilidades de tipo intelectual, motriz, destrezas.

Tabla 2

Operacionalización de la variable rendimiento académico

Dimensiones	indicadores	Ítems	Escala	Niveles o rangos
D1.- Cognitivo	Dominio de los contenidos	1, 2, 3, 4, 5	Tipo Ordinal Alto= 3 Medio= 2 Bajo= 1	Siempre (S) = 5 Frecuentemente (F) = 4 Algunas veces (AV) = 3 Raramente o poco (R) = 2 En ninguna ocasión (N) = 1
D2.- Actitudinal	Cumplimiento en la entrega de asignaciones Habilidades de tipo intelectual	6, 7, 8, 9, 10	Tipo Ordinal Alto= 3 Medio= 2 Bajo= 1	Siempre (S) = 5 Frecuentemente (F) = 4 Algunas veces (AV) = 3 Raramente o poco (R) = 2 En ninguna ocasión (N) = 1
D3. Procedimental.	Motriz Destrezas	11, 12, 13, 14, 15	Tipo Ordinal Alto= 3 Medio= 2 Bajo= 1	Siempre (S) = 5 Frecuentemente (F) = 4 Algunas veces (AV) = 3 Raramente o poco (R) = 2 En ninguna ocasión (N) = 1

Fuente: Elaboración propia

3.3. Población, muestra y muestreo

Robles (2019), indica que la población se conoce como el conjunto de personas u objetos con las mismas características. Todas las personas u objetos de una población determinada suelen tener un rasgo o característica común, en este estudio se ha tomado en cuenta una población de 104 estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Santo Domingo, Ecuador, 2022.

Criterios de Inclusión: Se ha considerado a los alumnos de quinto grado de una institución educativa de Santo Domingo, Ecuador, 2022.

Criterios de Exclusión: Se considera aquellos estudiantes que no pertenecen al quinto grado de una institución educativa de Santo Domingo, Ecuador, 2022.

La Unidad de estudio corresponde a los estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Santo Domingo, Ecuador, 2022.

Guillen et al. (2020), menciona que la muestra es una fracción de la población de estudio, el cual se pretende medir e investigar, encaminada a seleccionar un representante adecuado de las unidades en nuestra población encuestada. Se han presentado los aspectos formales más importantes relacionados con el diseño y muestreo de una población estadísticamente representativa. La Muestra escogida es de 30 estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Santo Domingo, Ecuador, 2022.

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) afirma que el muestreo es una selección de la muestra, es probabilístico estratificado, donde la población se separa en secciones y se puede seleccionar una muestra para cada unidad o estrato.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica de recolección de datos se consideran las encuestas tal como las definen Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) como técnica mediante cuestionarios para recoger datos de elementos observables o medibles.

El cuestionario es un instrumento, que consta de 15 preguntas para la variable juegos lúdicos, 15 preguntas para la variable rendimiento académico, utilizando como referencia la escala de evaluación del nivel de respuesta Likert de 5. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) describen un cuestionario a manera de un conjunto de preguntas organizadas metódicamente para determinar la probabilidad de responder a un objetivo dado.

Hernández (2017) opina que la validación de un instrumento incluye que puede medir variables a través del juicio de expertos con una amplia gama de campos de educación e investigación y conocimientos que evaluarán y certificarán el instrumento antes de que se aplique a las muestras de investigación.

La confiabilidad es determinada por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), como la manifestación de la credibilidad y consistencia de las respuestas a las interrogaciones señaladas, se realiza una evaluación piloto con 30 estudiantes para someterlos a la estadística de alfa Cronbach lo que permitió medir la confiabilidad si la herramienta resultante puede determinar si tiene la confiabilidad para ser aplicada. Por ende, en el presente estudio, se logró un alfa de 0.84, lo que indica que los instrumentos de medida son confiables.

3.5 Procedimientos

Se procedió de la siguiente manera:

- 1.- Identificación del problema a investigar en una unidad educativa de Santo Domingo, Ecuador, 2022.
- 2.- Se plantea el Título de la tesis
- 3.- Recojo de información mediante textos, tesis, artículos científicos.

4.- Se obtuvo el permiso de las autoridades de la entidad educativa para desarrollar la investigación.

5.- Los instrumentos de evaluación fueron validados por tres expertos

6.- Se informa a los representantes de los estudiantes sobre el objetivo del estudio y la aplicación del instrumento que recolecta la información mediante la encuesta a los estudiantes para proceder a tabular los resultados que sirven como un banco de datos.

7.- Participaron 30 estudiantes en la prueba piloto, cuyos resultados fueron validados por el Alfa de Cronbach

3.6. Método de análisis de datos

Se realiza mediante el procesamiento de la base de datos mediante el programa estadístico SPSS, es un programa estadístico informático utilizado para medir la confiabilidad, el cual permite obtener resultados descriptivos de manera organizada y fácilmente interpretables a través de cuadros estadísticos, tabulaciones cruzadas y gráficos, así como resultados inferenciales al momento de comparar hipótesis y responder preguntas. El objetivo utiliza estadísticas de correlación para determinar el grado y la importancia de la correlación, que se determina con la prueba de normalidad.

3.7. Aspectos éticos

Código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo, versión 01, de fecha Trujillo, 19 de julio de 2022.

Artículo 10°. La Universidad Cesar Vallejo exige la legitimidad de sus investigaciones respetando en todo momento los derechos del autor.

Artículo 16°. La UCV prohíbe el plagio, exigiendo en sus investigaciones un máximo de 25% de similitud.

Artículo 22°. Toda la comunidad educativa de la UCV debe de cumplir estrictamente con el Código de Ética de la universidad.

IV. RESULTADOS

4.1. De análisis correlacional general

Con el propósito de establecer el estadístico de prueba apropiado que ayude en el estudio de correspondencia entre juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, se hace preciso estudiar el supuesto, conocido como prueba de normalidad.

Tabla 3

Prueba de normalidad de las puntuaciones de las variables

Variables	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p-valor
Juegos lúdicos	,936	30	,072
Rendimiento académico	,826	30	,000

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En la tabla 3 se exponen los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de las puntuaciones entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en estudiantes. Según el valor de p-valor para la variable juegos lúdicos es mayor que .05 ($p\text{-valor} > .05$) indicando que las calificaciones tienden a una distribución normal; mientras que, para rendimiento académico, el p-valor es menos que .05 ($p\text{-valor} < .05$) indicando que las valoraciones no tienden a una distribución normal. En consecuencia, se utiliza el coeficiente de correlación no paramétrico denominado Rho de Spearman.

Del objetivo general: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Tabla 4

Relación entre los juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes

	Rho de Spearman	Rendimiento académico
	Coeficiente de correlación	,405*
Juegos lúdicos	p-valor	,026
	N	30

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

Fuente: Elaboración propia

Hi: Existe relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Ho: No existe relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Interpretación: En la tabla 4 se establece una relación directa ($\rho = ,405$) entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes. Además, el resultado del p-valor es menor que .05 ($p\text{-valor} = ,02$) por lo que permite rechazar la hipótesis nula de investigación. Por lo cual se concluye que, la relación encontrada es significativa y directa entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

4.2. De análisis correlacional específico

Se analiza la relación entre juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Tabla 5

Relación entre los juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes

	Rho de Spearman	Cognitivo	Conductual	Procedimental
Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	,548**	,264	,237
	p-valor	,002	,159	,208
	N	30	30	30

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

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En la tabla 5 se establece una correlación directa ($\rho=.548$) entre los juegos lúdicos y la dimensión cognitivo del rendimiento académico en los estudiantes; además, el resultado del p-valor es menor que .01 ($p\text{-valor}=.00$). Por lo tanto, se concluye que la relación encontrada es significativa y directa entre los juegos lúdicos y la dimensión cognitivo del rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Sin embargo, el resultado del p-valor es mayor que .05 ($p\text{-valor}=.15; .20$) entre los juegos lúdicos y las dimensiones conductual y procedimental, por lo tanto, se concluye que la relación encontrada no es significativa entre los juegos lúdicos y las dimensiones conductual y procedimental del rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Se analiza la relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Tabla 6

Relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes

	Rho de Spearman	Juego lúdico sensorial	Juego lúdico de construcción	Juego lúdico cooperativo
Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,479**	,123	,400*
	p-valor	,007	,516	,028
	N	30	30	30

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

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

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En la tabla 6 se establece una correlación directa ($\rho=.479$) entre el rendimiento académico y la dimensión juego lúdico sensorial en los estudiantes; además, el resultado del p-valor es menor que .01 ($p\text{-valor}=.00$). Por lo tanto, se concluye que la relación encontrada es significativa y directa entre el rendimiento académico y la dimensión juego lúdico sensorial en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Del mismo modo, se establece una correlación directa ($\rho=.400$) entre el rendimiento académico y la dimensión juego lúdico cooperativo en los estudiantes; además, el resultado del p-valor es menor que .05 ($p\text{-valor}=.02$). Por lo tanto, se concluye que la relación encontrada es significativa y directa entre el rendimiento académico y la dimensión juego lúdico cooperativo en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Sin embargo, el resultado del p-valor es mayor que .05 (p-valor=.51) entre el rendimiento académico y la dimensión juego lúdico de construcción en los estudiantes, por los tanto, se concluye que la relación encontrada no es significativa entre el rendimiento académico y la dimensión juego lúdico de construcción en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.

4.3. De la descripción de la variable: Juegos lúdicos

Se analiza el nivel de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Tabla 7

Nivel de los juegos lúdicos en los estudiantes

Nivel	Juegos lúdicos		Juego lúdico sensorial		Juego lúdico de construcción		Juego lúdico cooperativo	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Deficiente	14	46,7	14	46,7	10	33,3	12	40,0
Regular	7	23,3	8	26,7	11	36,7	12	40,0
Bueno	9	30,0	8	26,7	9	30,0	6	20,0
Total	30	100,0	30	100,0	30	100,0	30	100,0

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En la tabla 7 se analiza que, el mayor porcentaje de los alumnos se colocan en el nivel deficiente con el 46.7% (14) en los juegos lúdicos, seguido del nivel bueno con un 30% (9) y del nivel regular con el 23.3% (7).

En la dimensión juegos lúdicos sensorial, el mayor porcentaje de los alumnos se ubican en el nivel deficiente con el 46.7% (14), seguido del nivel bueno como del regular con un 26.7% (8).

En la dimensión juegos lúdicos de construcción, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel regular con el 36.7% (11), seguido del nivel deficiente con un 33.3% (10) y del nivel bueno con el 30% (9).

En la dimensión juegos lúdicos cooperativo, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican tanto en el nivel deficiente como regular con el 40% (12), seguido del nivel bueno con el 20% (6).

4.4. De la descripción de la variable: Rendimiento académico

Se analiza el nivel del rendimiento académico en los estudiantes de 5^o en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.

Tabla 8

Nivel del rendimiento académico en los estudiantes

Nivel	Rendimiento académico		Cognitivo		Conductual		Procedimental	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
Alto	9	30,0	10	33,3	9	30,0	11	36,7
Medio	13	43,3	13	43,3	17	56,7	15	50,0
Bajo	8	26,7	7	23,3	4	13,3	4	13,3
Total	30	100,0	30	100,0	30	100,0	30	100,0

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En la tabla 8 se observa que, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel medio con el 43.3% (13) con respecto al rendimiento académico, seguido del nivel alto con un 30% (9) y del nivel bajo con el 26.7% (8).

En la dimensión cognitiva, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel medio con el 43,3% (13), seguido del nivel alto con un 33.3% (10) y del nivel bajo con el 23.3% (7).

En la dimensión conductual, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel medio con el 56.7% (17), seguido del nivel alto con un 30% (9) y del nivel bajo con el 13.3% (4).

En la dimensión procedimental, el mayor porcentaje de los estudiantes se ubican en el nivel medio con el 50% (15), seguido del nivel alto con un 36.7% (11) y del nivel bajo con el 13.3% (4).

V. DISCUSIÓN

El actual estudio se realizó con la finalidad de determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador. En este sentido, se discuten los primordiales resultados, comparándolos y explicándolos a partir de los modelos teóricos y conceptuales para una mayor comprensión de los resultados alcanzados. En consecuencia, se pudo encontrar que, los juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes presentan una relación directa y significativa ($\rho=.405$; $p\text{-valor} < .05$). Esto quiere decir que, a mayor puntaje en los juegos lúdico, mayor puntaje en el rendimiento académico; o menor puntaje en los juegos lúdico, menor puntaje en el rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo Ecuador. Frente a lo indicado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación donde describe que, hay relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador. Por ende, lo mencionado, es parcialmente semejante al estudio de la UNICEF (2018) puesto que evidencia que la recreación constituye una de las maneras más significativas para que los niños adquieran conocimientos y habilidades básicas; por lo tanto, se debe aprovechar la lúdica y los espacios que fomentan el juego práctico, el descubrimiento y el aprendizaje puesto que son la base de un programa escolar eficaz.

Asimismo, según el modelo conceptual de Megías y Lozano (2019), los juegos lúdicos son importantes para el desarrollo completo de los alumnos y deben ser utilizados como un proceso de aprendizaje, siendo esto divertido, motivador, creativo y flexible, es por ello que, el juego está incluido en las acciones curriculares y es un medio formativo fundamental para la madurez de niños y niñas, pues ayuda la enseñanza y el impulso intelectual. Del mismo modo, desde la perspectiva del modelo conceptual de Garcés (2017), el rendimiento académico permite que se dé una serie de transformaciones en los estudiantes manifestados a través de la enseñanza y el aprendizaje, así como también mediante el crecimiento y el enriquecimiento por la formación brindada y no debe verse como un parámetro de

medición, ya que se logran cambios a nivel de pensamiento, comportamiento, y razonamiento de las circunstancias.

En tal sentido, bajo lo expresado anteriormente, y al examinar estos resultados, se corrobora que a mayor puntaje en los juegos lúdicos, en donde se incluya el juego lúdico sensorial, el juego lúdico de construcción y el juego lúdico cooperativo con presencia de indicadores tales como la correspondencia, la aceptación, la relación intersubjetiva, las características del juego, la manipulación, la creatividad, la contribución, la comunicación, y la conducta pro social; mayor es el puntaje en el rendimiento académico a nivel cognitivo, actitudinal y procedimental ya que los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, podrán también mostrar el dominio de los contenidos, el cumplimiento en la entrega de asignaciones, mostrarán las habilidades de tipo intelectual y motriz. Es por ello, que el juego debe contener un nivel de agencia que permita a los niños asumir un papel eficaz en el uso de sus prácticas y reconocer y creer que son idóneos, autónomos y agentes de sí mismos.

Por otro lado, según el primer objetivo específico referido en determinar la relación entre juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador, se puede encontrar que, los juegos lúdicos y sólo la dimensión cognitiva del rendimiento académico presentan una relación directa y significativa ($\rho = .548$; $p\text{-valor} < .01$). Esto quiere decir que, a mayor puntaje en los juegos lúdicos, mayor puntaje en la dimensión cognitiva del rendimiento académico; o menor puntaje en los juegos lúdicos, menor puntaje en la dimensión cognitiva del rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta parcialmente la hipótesis de investigación donde refiere que, existe relación entre relación entre juegos lúdicos y la dimensión cognitiva del rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador. En ese sentido, cabe mencionar que no se han encontrado investigaciones que muestren similares resultados al que se ha plasmado en este apartado. Sin embargo, lo hallado es explicado bajo la perspectiva del Ministerio de Educación de Ecuador (2018),

puesto que indica que los juegos lúdicos es una herramienta importante dentro del aula para que los docentes lo puedan aplicar en el proceso de enseñanza teniendo en cuenta la planificación y las carencia de aprendizaje de los alumnos, observando su situación real para que los juegos puedan ser elaborados de manera específica en base a los objetivos académicos y formativos, que permiten a los alumnos consolidar y practicar lo aprendido en el aula a través de actividades lúdicas.

Asimismo, Arijá (2021), expone que es un aspecto importante el juego, ya que considera que deben contener un nivel de exigencia que permita a los estudiantes asumir un rol dinámico en la apropiación de nuevos conocimientos y creer que son idóneos, independientes y agentes de sí mismos. Del mismo modo, De La A Muñoz (2018) expresa que los estudiantes son los sujetos de mayor importancia en el suceso de enseñanza, y los docentes utilizarán todo su profesionalismo para mediar en situaciones que generan nuevos aprendizajes, lo que se traduce en desequilibrios cognitivos, intereses y preocupaciones sobre la experiencia de aprendizaje. Es por ello, que los estudiantes de bajo rendimiento tienden a exhibir cualidades y actuaciones que carecen de constancia, estimulación y confianza en sí mismos en comparación con los estudiantes de mayor rendimiento; también suelen perder clases o días enteros.

En tal sentido, bajo lo expresado anteriormente, y al estudiar estos resultados, ratificamos que, a mayor puntaje en los juegos lúdicos, en donde se incluya el juego lúdico sensorial, el juego lúdico de construcción y el juego lúdico cooperativo con presencia de indicadores tales como la correspondencia, la aceptación, la relación intersubjetiva, las características del juego, la manipulación, la creatividad, la contribución, la comunicación, y la conducta pro social; mayor es el puntaje en la dimensión cognitiva del rendimiento académico en donde los estudiantes de 5º en una institución educativa de Santo Domingo, Ecuador, también pueden evidenciar el dominio de los contenidos mostrando un bajo nivel de angustia en el aula de clases como en el hogar, asimismo, mostrará menos distracción ante la explicación de los temas en el salón, podrá aprender de forma rápida los nuevos temas, se le hará más fácil solucionar los problemas planteados

en las actividades dadas por los maestros y se evidenciará también un bajo nivel de pensamientos negativos.

Por otro lado, referente al segundo objetivo específico enfocado en determinar la relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador, se puede encontrar que, el rendimiento académico y las dimensiones juego lúdico sensorial y juego lúdico cooperativo de los juegos lúdicos muestran una correlación directa y significativa ($\rho = .479$; $r = .400$; $p\text{-valor} < .05$). Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se admite parcialmente la hipótesis de investigación donde describe que, existe relación entre relación entre el rendimiento académico y la dimensión sensorial y cooperativo de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador. En ese sentido, cabe mencionar que no se han encontrado investigaciones que muestren similares resultados al que se ha plasmado en este apartado. Sin embargo, lo hallado es explicado bajo la perspectiva del modelo conceptual de Quijano (2020), puesto que considera que el rendimiento académico es la parte final del proceso de enseñanza lo que llega a completar la planificación para docentes, estudiantes, padres de familia y por ende el país; ello reflejaría los resultados indicando un aprendizaje bueno y malo para los diferentes elementos que hacen posible la escolarización ya que la finalidad del rendimiento académico es alcanzar un objetivo educativo denominado aprendizaje. Cabe resaltar que, las calificaciones son un factor cuantificable que se utiliza como medida de éxito o fracaso a través de métodos y calificaciones, por lo tanto, la evaluación debe ser una medida objetiva del estado de desempeño de un estudiante, siempre y cuando se debe tener en cuenta a aquellos factores que podrían afectar el mantenimiento de un buen rendimiento académico como lo es los factores en el aspecto individual, familiar, escolar y social.

Asimismo, Lozano et al. (2019), afirman que la enseñanza lúdica es necesaria para el desarrollo integral; es por esto que recomiendan el aprendizaje lúdico como habilidad metodológica en el desarrollo de aprendizaje. También creen que el aprendizaje lúdico debe ser divertido, motivador y creativo. Está incluido dentro de los currículos educativos y es un importante recurso educativo para el

progreso de los estudiantes. Afirman que los niños y niñas jugando aprenden y enseñan. Los juegos educativos están diseñados específicamente para enseñar a los niños habilidades y lecciones específicas. Motivan a los alumnos a través de objetivos que luego se incorporan a sus reglas.

En tal sentido, bajo lo expresado anteriormente, y al analizar estos resultados, confirmamos que, a mayor puntaje en el rendimiento académico, en donde los estudiantes muestra sus destrezas a nivel cognitivo, a nivel actitudinal y a nivel procedimental mediante el dominio de los contenidos, el cumplimiento en la entrega de asignaciones, y de las habilidades de tipo intelectual y motriz; mayor es el puntaje en las dimensiones juego lúdico sensorial y juego lúdico cooperativo de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, puesto que los profesores también demuestran que efectúan actividades desde el inicio de las clases que incluyan e involucren los sentidos, mediante actividades que permitan que se entienda mejor las clases, así como la interacción entre los estudiantes, también la comprensión de los sentimientos de otras personas, el fomento del trabajo en equipo, una adecuada comunicación entre los compañeros de clases, la mejora del comportamiento de los niños y niñas, y el fortalecimiento de los lazos de amistad.

Por otro lado, respecto al tercer objetivo específico direccionado en determinar el nivel de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador, se puede encontrar que, el mayor porcentaje de los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, perciben en un nivel deficiente tanto para los juegos lúdicos (46.7%) como para la dimensión sensorial (46.7%) y la dimensión cooperativo (40%); del mismo modo, se evidencia mayor porcentaje en el nivel regular para la dimensión cooperativo (40%) y para la dimensión construcción (36.7%). En ese sentido, cabe mencionar que no se han encontrado investigaciones que muestren similares resultados al que se ha plasmado en este apartado. Sin embargo, lo hallado es explicado bajo la perspectiva del modelo conceptual de Aznar et al. (2021) ya que considera que la ausencia del juego en el aspecto educativo no permitirá que los estudiantes puedan establecer sus objetivos, los temas y las actividades más importantes en un

contexto más amplio, sin tener la capacidad para que los alumnos gestionen su propio aprendizaje con mayor motivación. Ya que es importante señalar que, según el autor, los estudiantes experimentan valores a través del juego y la interacción; por ende, el aprendizaje participativo a menudo conduce a conocimientos y experiencias transferibles dentro y fuera del aula; además que, usar reglas y normas para la confianza y la conversación es clave para aprender en un ambiente divertido, es por ello necesario mencionar que el juego es en sí mismo una necesidad, una vía privilegiada para que los niños se acerquen a la realidad cuando las cosas se complican física, social e intelectualmente.

En tal sentido, bajo lo referido anteriormente, y al analizar estos resultados, confirmamos que, el nivel deficiente tanto para los juegos lúdicos como para la dimensión sensorial y la dimensión cooperativo, refleja que es necesario que se logre mejorar o que se realice actividades lúdicas desde el inicio de las clases que incluyan e involucren los sentidos, así como también actividades mediante el juego que permitan que se entienda mejor las clases, la interacción entre los estudiantes, también la comprensión de los sentimientos de otras personas, el fomento del trabajo en equipo, una adecuada comunicación entre los compañeros de clases, la mejora del comportamiento de los niños y niñas, y el fortalecimiento de los lazos de amistad. En este sentido, es importante mencionar a Hassinger-Das et al. (2017), ya que afirman que los juegos ayudan a los principiantes a perfeccionar sus habilidades cognoscitivas y su compromiso social, donde los estudiantes no se podrán distraer fácilmente y así podrán adquirir nuevos conocimientos cuyo mayor anhelo es cumplirlos para lo cual necesitan.

Finalmente, respecto al cuarto objetivo específico direccionado en determinar el nivel del rendimiento académico en los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador, se puede encontrar que, el mayor porcentaje de los estudiantes de 5º de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador indican que está en un nivel medio con respecto al rendimiento académico (43.3%), así como en las dimensiones cognitivo (43.3%), conductual (56.7%), y procedimental (50%). En ese sentido, cabe mencionar que no se han encontrado investigaciones que muestren similares resultados al que se ha plasmado en este

apartado. Sin embargo, lo hallado es explicado bajo la perspectiva del modelo conceptual de Herrero (2018) puesto que indica que es importante que se pueda resaltar los logros y los conocimientos de los estudiantes en las diferentes materias ya que esto ayuda a determinar su rendimiento académico. Del mismo modo, Carrizoza y García (2018), considera que para que se evidencie un logro académico es importante que se tenga en consideración el entendimiento de los estudiantes y ésta pueda ser demostrado en un campo o materia, y debe verse reflejado entre los pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico, es por ello, que es necesario una adecuada presencia de la sociedad puesto que complementa en la formación eficaz donde los estudiantes encuentran comodidad en un ambiente escolar que les permite alcanzar su potencial.

En tal sentido, bajo lo referido anteriormente, y al analizar estos resultados, confirmamos que, los estudiantes que se ubican en el nivel medio con respecto al rendimiento académico, así como en las dimensiones cognitivo, conductual y procedimental, reflejarán dificultades para resolver de manera exitosa los problemas matemáticos, tendrán dificultades para explicar las actividades que aprendió en clases y en cómo lo hizo, así como para comprender reglas ortográficas, en la organización de sus actividades, tendrán bajo nivel de participación en clases, bajo nivel de responsabilidad en las tareas a domicilio, entre otros.

VI. CONCLUSIONES

1. Del Objetivo General, los juegos lúdicos y rendimiento académico en los estudiantes presentan una relación directa y significativa ($\rho=.405$; p -valor $< .05$). Por ende, se puede decir que, a mayor puntaje en los juegos lúdico, mayor puntaje en el rendimiento académico; o menor puntaje en los juegos lúdico, menor puntaje en el rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.
2. Del Objetivo Específico 1, los juegos lúdicos y sólo la dimensión cognitiva del rendimiento académico presentan una relación directa y significativa ($\rho=.548$; p -valor $< .01$). Por ende, se puede decir que, a mayor puntaje en los juegos lúdicos, mayor puntaje en la dimensión cognitiva del rendimiento académico; o menor puntaje en los juegos lúdicos, menor puntaje en la dimensión cognitiva del rendimiento académico en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.
3. Del Objetivo Específico 2, el rendimiento académico y solo las dimensiones del juego lúdico sensorial y del juego lúdico cooperativo de los juegos lúdicos muestran una correlación directa y significativa ($\rho=.479$; $.400$; p -valor $< .05$). Por ende, se puede decir que, a mayor puntaje en el rendimiento académico, mayor puntaje en las dimensiones del juego lúdico sensorial y del juego lúdico cooperativo de los juegos lúdicos; o menor puntaje en el rendimiento académico, menor puntaje en las dimensiones del juego lúdico sensorial y del juego lúdico cooperativo de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador.
4. Del Objetivo Específico 3, el mayor porcentaje de los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, perciben en un nivel deficiente tanto para los juegos lúdicos (46.7%) como para la dimensión sensorial (46.7%) y la dimensión cooperativo (40%); del mismo modo, se evidencia mayor porcentaje en el nivel regular para la dimensión cooperativo (40%) y para la dimensión construcción (36.7%).

5. Del Objetivo Específico 4, el mayor porcentaje de los estudiantes de 5º en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, indican que está en un nivel medio con respecto al rendimiento académico (43.3%), así como en las dimensiones cognitivo (43.3%), conductual (56.7%), y procedimental (50%).

VII. RECOMENDACIONES

Al Director de la institución educativa de Santo Domingo, Ecuador:

1. Desarrollar acciones de capacitación en el personal docente, ello con la finalidad de garantizar y fortalecer las actividades de los juegos lúdicos en los estudiantes y así beneficiar la formación integral a nivel académico y personal de los estudiantes puesto que el aprendizaje a través del juego permite que puedan lograr de manera más fácil un aprendizaje permanente.
2. Planificar, organizar, dirigir, ejecutar, supervisar y evaluar el servicio educativo y las estrategias que emplean los docentes para motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto con la finalidad de que los profesionales puedan identificar las necesidades y así puedan encontrar un punto en común entre el alumnado que los inspire a aprender, mediante la determinación de un tema, un método de aprendizaje, un espacio de trabajo tomando en consideración la inteligencias múltiples en el aula poniendo en prácticas las estrategias didácticas diferenciadas.
3. Diseñar, ejecutar y evaluar proyectos de innovación pedagógica y de gestión, experimentación e investigación educativa con respecto a los juegos lúdicos, ello con la finalidad de que los docentes puedan animar a los alumnos a que participen, y así puedan crear expectativas con una meta atractiva e implicarles en el proceso de aprendizaje.
4. Transmitir a los docentes los programas, propósitos y necesidades de los estudiantes, con la finalidad de mejorar el rendimiento académico mediante estrategias metodológicas que permiten a los docentes medir la capacidad de los alumnos tomando en consideración los factores sociales, psicológicos y biológicos.
5. Establecer, en coordinación con los docente y tutores, antes del comienzo del año lectivo, la calendarización del año escolar adecuándola a las

características geográficas, económico-productivas y sociales de la localidad, teniendo en cuenta las orientaciones regionales, garantizando el cumplimiento efectivo del tiempo de aprendizaje, en el marco de las orientaciones y normas nacionales dictadas por el Ministerio de Educación para el inicio del año escolar, ello con la finalidad de garantizar desde los primeros meses el éxito académico de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alvarez, A. (2020). Clasificación de las Investigaciones. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Andrade-Valles, I., Facio-Arciniega, S., Quiroz-Guerra, A., Alemán-de la Torre, L., Flores-Ramírez, M., & Rosales-González, M. (2018). Actitud, hábitos de estudio y rendimiento académico: abordaje desde la teoría de la acción razonada. *Enfermería Universitaria*, 15(4), 342-351, <http://dx.doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2018,4,533>
- Araya-Pizarro, S., & Avilés-Pizarro, N. (2020). Rendimiento académico en estudiantes de ciencias empresariales: ¿cómo influyen los factores actitudinales, pedagógicos y demográficos. *Zona Próxima*, 33, 70-97. doi: <https://doi.org/10.14482/zp.33.658>
- Arija, A. (2020). *El Juego como recurso educativo: Teorías y Autores de Renovación Pedagógica*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Arteaga, G. (2020). Enfoque cuantitativo: métodos, fortalezas y debilidades <https://www.testsiteforme.com/enfoque-cuantitativo/>
- Aznar, I., Rodríguez, C., Navas-Parejo, M., & Gómez, G. (2021). *Desafíos de la investigación y la innovación educativa ante la sociedad inclusiva*, https://books.google.com.ec/books?id=r_5pEAAQBAJ&pg=PA361&dq=aprendizaje+l%C3%BAdico+en+los+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwig6auo76D5AhW1fjABHRvQCEQ4ChDoAXoECAcQAg#v=onepage&q=aprendizaje%20l%C3%BAdico%20en%20los%20ni%C3%B1os&f=false

- Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. <http://www.semiootika.ee/sygiskool/tekstid/bruner.pdf>
- Carrizoza, M., & García, M. (2018). *Preceptoría, Acompañamiento y Orientación para el Alumno*. https://books.google.com.ec/books?id=cNRJDwAAQBAJ&pg=PT22&dq=QU%C3%89+ES++RENDIMIENTO+ACAD%C3%89MICO+ESCOLAR&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwir8uXn_qD5AhXyRjABHXUrA2oQ6wF6BAgDEAE#v=onepage&q=QU%C3%89%20ES%20%20RENDIMIENTO%20ACAD%C3%89MICO%20ESCOLAR&f=false
- Coronel, E. (2017). *Impacto del programa nacional de infraestructura educativa en la mejora del rendimiento escolar de las instituciones educativas del nivel primario del distrito de Pimentel 2010 al 2015*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/9139>
- Edel, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(2). <https://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>
- Eltahir, M., Alsalhi, N., Al-Qatawneh, S., Al-Qudah, H., & Jaradat, H. (2021). The impact of game-based learning (GBL) on students' motivation, engagement and academic performance on an Arabic language grammar course in higher education. *Educ Inf Technol* 26, 3251–3278. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10396-w>
- Guillen, O, Sánchez, & M, Begazo, L, (2020), *Pasos para elaborar una tesis de tipo correlacional*, http://cliic.org/2020/Taller-Normas-APA-2020/libro-elaborar-tesis-tipo-correlacional-octubre-19_c.pdf
- Hassinger-Das, B., Toub, T., Zosh, J., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek K. (2017) More than just fun: a place for games in playful learning. *Journal for*

the Study of Education and Development, 40(2), 191-218. doi: 10.1080/02103702.2017.1292684

Hernández, S. (2017). *Diseño de la muestra*. <https://ddd.uab.cat/record/185163?ln=es>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill Interamericana. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Herrero, G. (2018). Alimentación saludable para niños geniales: Consejos y recetas para la mejora del rendimiento escolar y desarrollo del talento. <https://es.book.lat/book/5065616/66438>

Jerónimo, R., & Almeida, M. (2022). Design Thinking: Methodological Strategy for the Creation of a Playful Application for Children with Dyslexia. *Informatics*, 9(1),1. <https://doi.org/10.3390/informatics9010001>

Lamas, H. (2015). Sobre el rendimiento escolar. *Propósitos y Representaciones*, 3(1), 313-386. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2015.v3n1.74>

Lebrija et al. (2016). El papel de la familia y de la escuela en la formación de valores. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 19(4). <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2016/epi164i.pdf>

Lee-Cultura, S., Sharma, K., Cosentino, G., Papavlasopoulou, S., Giannakos, M. (2020). Motion-Based Educational Games: Using Multi-Modal Data to Predict Player's Performance. *IEEE Conference on Games (CoG)*, 17-24, doi: 10.1109/CoG47356.2020.9231892.

Lerner, M. (2011). *Rendimiento Académico de los Estudiantes de Pregrado de la Universidad EAFIT*. Colombia. Edición de Dirección de Investigación y Docencia

Loayza, S. (2019). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en los Alumnos de la escuela profesional de odontología - UPT. 2018*. [Tesis de maestría,

Universidad Privada De Tacna]. Repositorio institucional.
<http://hdl.handle.net/20.500.12969/971>

Mamani, C. (2018). *Estrategias Divertidas y Motivadoras para el Desarrollo del Rendimiento Académico de los Niños Menores del Programa IEIP Distrito, Provincia, Puno Distrito "Pequeño Tesoro", 2016*. [Tesis de maestría. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional.
https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6346/Mamani_Guitierrez_Chris_Allison.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero-Puerta, M., Guerrero-Puerta, L., Alias, A., Aguilar-Parra, J., & Trigueros, R. (2021). Development and Validation of a Questionnaire on Motivation for Cooperative Playful Learning Strategies. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 18, 960.
<https://doi.org/10.3390/ijerph18030960>

Martínez-Otero, O. (2021). La educación personalizada del estudiante. *Revista española de pedagogía*, 191.
<https://revistadepedagogia.org/informaciones/martinez-otero-perez-v-2021-la-educacion-personalizada-del-estudiante-martha-leticia-gaeta-gonzalez/>

Maslow, A. (1968). *Toward a psychology of being* (2da ed.). Nueva York: Van Nostrand Reinhold

Medina, L. (2007). *Pensamiento y Lenguaje. Enfoques constructivistas*. India: McGraw-Hill.

Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*,
https://books.google.com.ec/books?id=VNadDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=aprendizaje+l%C3%BAdico+en+los+ni%C3%B1os&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=aprendizaje%20l%C3%BAdico%20en%20los%20ni%C3%B1os&f=false

Méndez-Aguado, C., Aguilar-Parra, J., Álvarez, J., Trigueros, R., & Fernández-Archilla, J. (2020). The Influence of Emotions, Motivation and Habits in the Academic Performance of Primary Education Students in French as a

Foreign Language. *Sustainability*, 12(6), 2531.
<https://doi.org/10.3390/su12062531>

Ministerio de Educación de Argentina. (2020). *Propuestas de juego y actividades lúdicas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria*, <https://www.chubuteduca.ar/propuestas-de-juego-actividades-ludicas-educacion-domiciliaria-hospitalaria/>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2018). *Publicaciones 2018*. <https://educacion.gob.ec/publicaciones-2018/>

Mota, F. (2011). La teoría educativa de Carl R. Rogers; alcances y limitaciones. *Revista Vinculando*. https://vinculando.org/educacion/teoria_educativa_de_carl_r_rogers_alcances_limitaciones.html

Muñoz, G. (2018). *Análisis del rendimiento académico en los/as estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal. [Tesis de maestría. Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio institucional*. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6377/1/T2718-MGE-De%20La%20A-Analisis.pdf>

Murtagh, E., Sawalma, J., & Martin, R. (2022). Playful maths! The influence of play-based learning on academic performance of Palestinian primary school children. *Educational Research for Policy and Practice*, 21, 407–426. <https://doi.org/10.1007/s10671-022-09312-5>

Olmedo-Plata, J. (2020). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico escolar desde las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 13(26), 143-159. <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1540/3216>

Padua, L. (2019). Factores individuales y familiares asociados al bajo rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 24(80), 173-195.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662019000100173&script=sci_arttext

Pronabec. (2015). Qué explica el rendimiento académico de los beneficiarios de Beca 18? Lima: Programa Nacional de Beca y Crédito Educativo-Ministerio de Educación. http://www.pronabec.gob.pe/inicio/publicaciones/documentos/rendimiento_academico_beca_18.pdf

Quijano R. (2020). *Intervención en la educación obligatoria IV*. Klik: México. https://books.google.com.ec/books?id=VXk_EAAQBAJ&pg=PA30&dq=QU%C3%89+ES++RENDIMIENTO+ACAD%C3%89MICO+ESCOLAR&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjppq8rBk6H5AhX9VTABHUvDA3E4FBD0AXoECAMQAq#v=onepage&q=QU%C3%89%20ES%20%20RENDIMIENTO%20ACAD%C3%89MICO%20ESCOLAR&f=false

Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3). <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

Recalde, R. (2015). *La educación en valores influye en el rendimiento académico del proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la Facultad de Odontología de la Universidad de las Américas de la ciudad de Quito*. [Tesis de maestría. Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio institucional. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3367/RECALDE%20ENRIQUEZ%20RUTH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rivas, Y. (2020). Clima familiar y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Media. *Revista Boliviana de Educación*, 2(3), 80-92. <https://doi.org/10.33996/rebe.v2i3.268>

Robles, P. (2019). *Población y muestra*. <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1269>

Santos, M., & Vallelado, E. (2013). Algunas dimensiones relacionadas con el rendimiento académico de estudiantes de Administración y Dirección de Empresas. *Universitas Psychologica*, 12(3), 739-752.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-92672013000300008&lng=en&tlng=es.

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa* (6ta ed.). México: Pearson Educación. <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>

Sornoza-Quijije, L., Vera-Morales, M., & Pino-Acosta, A. (2021). Teaching Natural Sciences for Children with Field Trips and Mobile. In: Rocha, Á, Ferrás, C., López-López, P.C., Guarda, T. (eds) *Information Technology and Systems. ICITS 2021. Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1331. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68418-1_31

Stylianos, M. (2022). *Sustainable Engagement in Open and Distance Learning With Play and Games in Virtual Reality: Playful and Gameful Distance Education in VR*. University of Patras. doi: 10.4018/978-1-6684-4291-3.ch019

Timarán-Pereira, R., Caicedo-Zambrano, J., Hidalgo-Troya, A. (2019). Árboles de decisión para predecir factores asociados al desempeño académico de estudiantes de bachillerato en las pruebas Saber 11°. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 9 (2), 363-378. <https://doi.org/10.19053/20278306.v9.n2.2019.9184>

Toru, I., Toshihiro, N., Koji, Y., Koichi, O., Masato, S., & Noriteru, M. (2020). Relationship of participation in specific sports to academic performance in adolescents: A 2-year longitudinal study. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in sports*, 20 (8), 1471-1482. doi: <https://doi.org/10.1111/sms.13703>

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*, <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

ANEXOS

1. Matriz de Consistencia

TÍTULO: Juegos lúdicos y Rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022						
AUTOR: Yáñez Rosa Marlene						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>General: ¿Existe relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022?</p> <p>Específicos:</p> <p>1. Existe relación entre los juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.</p> <p>2. Existe relación entre el rendimiento académico y las dimensiones de los</p>	<p>General: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.</p> <p>Específicos:</p> <p>1. Determinar la relación entre juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.</p> <p>2. Determinar la relación entre el rendimiento académico y las</p>	<p>General: Existe relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.</p> <p>Específicas:</p> <p>1. Existe relación entre relación entre juegos lúdicos y las dimensiones del rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador.</p> <p>2. Existe relación entre relación entre el rendimiento académico y</p>	<p style="text-align: center;">Variable 1: Juegos Lúdicos</p> <p>Megías y Lozano (2019), manifiesta que los juegos lúdicos son importantes para un desarrollo integral, deben ser utilizados como un proceso de enseñanza, y debe ser divertido, motivador, creativo y flexible.</p>			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles/rangos
			D1: Juego lúdico sensorial	Correspondencia Aceptación	1-5	Deficiente: 41-53 puntos
D2 Juego lúdico de construcción	Relación intersubjetiva Características del juego	6-10 11-15	Regular: 54-57 puntos			
D3 Juego lúdico cooperativo	Manipulación Creatividad Contribución Comunicación Conducta prosocial.		Bueno: 58-69 puntos			
<p style="text-align: center;">Variable 2: Rendimiento Académico</p> <p>Carrizoza y García (2018) opinan que el logro académico es el nivel de conocimiento demostrado en un campo o materia, y el desempeño individual de un estudiante debe verse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación</p>						

juegos lúdicos en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador (ii).	dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador. 3. Determinar el nivel de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador. 4. Determinar el nivel del rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador (iv).	las dimensiones de los juegos lúdicos en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo Ecuador (ii).	con criterios de edad y nivel académico. La sociedad está inmersa en la búsqueda de una educación de calidad y los estudiantes encuentran comodidad en un ambiente escolar que les permite alcanzar su potencial.			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles/rangos
			D1.- Cognitivo D2.- Actitudinal D3. Procedimental.	Dominio de los contenidos Cumplimiento en la entrega de asignaciones Habilidades de tipo intelectual Motriz Destrezas	1-5 6-10 11-15	Bajo: 34-56 puntos Medio: 57-64 puntos Alto: 65-73 puntos
Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística descriptiva e inferencial			
Tipo: Investigación aplicada Nivel: Explicativo Enfoque: Cuantitativo Diseño: Investigación no Experimental, correlacional-causal Método: Deductivo	Población: Finita de 104 estudiantes Muestra: Probabilística de 30 estudiantes	Técnica: Encuesta Instrumentos: De la V1: Cuestionarios De la V2: Cuestionarios	Descriptiva: Uso del programa SPSS para describir tablas y figuras.			

2. Matriz de Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
1.- Juegos Lúdicos	Megías y Lozano (2019) manifiestan que los juegos lúdicos son importantes para un desarrollo integral, deben ser utilizados como un proceso de enseñanza, y debe ser divertido, motivador, creativo y flexible.	Se tomará de juegos lúdicos y se considera las siguientes dimensiones: Juego lúdico sensorial, Juego lúdico de construcción y Juego lúdico cooperativo. Se medirá la variable con un instrumento de 15 ítems. Estos se medirán mediante una escala tipo Likert: siempre (5), frecuentemente (4), algunas veces (3), raramente o poco (2) ninguna ocasión (1), y estimar la apreciación de la variable, en los siguientes niveles: Alto, moderado y menos.	D1: Juego lúdico sensorial D2 Juego lúdico de construcción D3 Juego lúdico cooperativo	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva Características del juego Manipulación Creatividad Contribución Comunicación Conducta prosocial.	Escala Ordinal

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
2.- Rendimiento Académico	Carrizosa y García (2018), opinan que el logro académico es el nivel de conocimiento demostrado en un campo o materia, y el desempeño individual de un estudiante debe verse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico.	Se tomará de rendimiento académico y se considera las siguientes dimensiones: Cognitivo, Actitudinal y Procedimental. Se medirá la variable con un instrumento de 15 ítems. Estos serán medidos utilizando la escala de Likert: siempre (5), frecuentemente (4), algunas veces (3), raramente o poco (2) ninguna ocasión (1), y para estimar la apreciación de las variables se van a considerar los siguientes niveles: alto, medianamente y poco.	D1.- Cognitivo D2.- Actitudinal D3. Procedimental.	Dominio de los contenidos Cumplimiento en la entrega de asignaciones Habilidades de tipo intelectual Motriz Destrezas	Escala Ordinal

3. Instrumentos

Cuestionario para la variable Juegos Lúdicos

Dirigido a estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la institución educativa de Santo Domingo, Ecuador.

Tiempo: 30 minutos

Fecha: 29 de octubre del 2022

Nota: Todos los datos obtenidos de este cuestionario son confidenciales y se utilizarán únicamente con fines de investigación.

Estimado (a) estudiante, gracias por su disposición a participar en esta encuesta puramente académica. Este cuestionario es anónimo, por favor marque con una X la frecuencia de las acciones de su organización, teniendo en cuenta la siguiente escala de cada afirmación:

Siempre (S)	Frecuentemente (F)	Algunas veces (AV)	Raramente o poco (R)	En ninguna ocasión (N)
5	4	3	2	1

Enunciado	S	F	AV	R	N
Dimensión 1: Juego lúdico sensorial	5	4	3	2	1
1. El profesor efectúa juegos que involucran los sentidos.					
2. El profesor aplica actividades lúdicas desde el inicio de la clase.					
3. Los juegos te hacen entender mejor los aprendizajes.					
4. Los juegos te permiten interactuar con otros estudiantes.					
5. Los juegos te permiten comprender los sentimientos de sus compañeros.					
Dimensión 2: Juego lúdico de construcción					
6. Los juegos que se desarrollan no suelen utilizar instrumentos.					
7. Juegos ejecutados que permiten comprender las características del juguete utilizado.					
8. Los juegos se centran en el manejo directo de los juguetes.					
9. Los juegos realizados, estimulan su creatividad.					
10. Qué enseña el profesor en el aula para que el juego sea fácil de entender.					
Dimensión 3: Juego lúdico cooperativo					
11. Los juegos ayudan al trabajo en equipo.					

12. Practicas juegos que te permitan mejorar la comunicación con tus compañeros.					
13. Practicar juegos mejora el comportamiento con los compañeros.					
14. Los juegos que se practican permiten formar lazos de amistad con los compañeros.					
15. Realiza un juego que promueva el uso de artículos de compañeros.					

¡Muchas gracias por su participación!

Cuestionario para la variable Rendimiento Académico

Dirigido a estudiantes de 5° Año de Educación Básica de la institución educativa de Santo Domingo, Ecuador

Tiempo: 30 minutos

Fecha: 29 de octubre del 2022

Nota: Todos los datos que se obtengan del presente cuestionario son confidenciales y serán usados solamente para fines de investigación

Estimado(a), se agradece su apertura a la participación de este cuestionario, el cual tiene un objetivo netamente académico. Este cuestionario es anónimo, por favor sírvase a indicar la frecuencia de acción de su organización marcando con una equis "X", considerando la siguiente escala para cada enunciado:

Siempre (S)	Frecuentemente (F)	Algunas veces (AV)	Raramente o poco (R)	En ninguna ocasión (N)
5	4	3	2	1

Enunciado	S	F	AV	R	N
Dimensión 1: RENDIMIENTO ACADÉMICO COGNITIVO	5	4	3	2	1
1. Se siente enojado o angustiado en su hogar o salón de clases.					
2. Se distrae con facilidad cuando se está explicando temas en el salón de clase.					
3. Considera que puede aprender de manera rápida temas nuevos.					
4. Se le hace difícil el poder solucionar problemas planteados en las actividades dadas por la maestra.					
5. Tiene pensamientos negativos en el transcurso del día.					
Dimensión 2: RENDIMIENTO ACADÉMICO ACTITUDINAL					
6. Su comportamiento dentro del salón de clases es muy participativo.					
7. Participa a menudo en las clases dadas por la maestra.					
8. Cumple con responsabilidad las tareas que la profesora envía a la casa.					
9. Es responsable de su comportamiento académico y disciplinario dentro y fuera del salón de clases.					
10. Tiene una buena relación al trabajar con sus compañeros de clase.					

Dimensión 3: RENDIMIENTO ACADÉMICO PROCEDIMENTAL

11. Resuelve de manera exitosa problemas matemáticos.					
12. Le gustan los proyectos que tienen diferentes procesos a completar.					
13. Puede explicar las actividades que aprendió en clase y el cómo las hizo.					
14. Tiene problemas al comprender reglas ortográficas.					
15. Es hábil organizando sus actividades en el salón de clase.					

4. Validez de Expertos



DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable 1: Juegos Lúdicos

Definición conceptual: Megías et al. (2019) manifiesta que los juegos lúdicos son importantes para un desarrollo integral, deben ser utilizados como un proceso de aprendizaje, y debe ser divertido, motivador, creativo y flexible. El juego está incluido en las acciones curriculares y es un medio formativo fundamental para la madurez de niños y niñas, pues ayuda la enseñanza y el impulso intelectual. Los juegos educativos están diseñados para preparar a los niños en áreas específicas y ayudarlos a desarrollar habilidades.

Dimensiones Variable 1:

Dimensión 1: Juego lúdico sensorial

Dimensión 2: Juego lúdico de construcción

Dimensión 3: Juego lúdico cooperativo

Variable 2: Rendimiento Académico

Definición conceptual: Carrizoza et al. (2018) opinan que el logro académico es el grado de entendimiento demostrado en un campo o materia, y el desempeño individual de un estudiante debe verse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico. La sociedad está inmersa en la investigación de una formación eficaz y los estudiantes encuentran comodidad en un ambiente escolar que les permite alcanzar su potencial.

Dimensiones Variable 2:

Dimensión 1: Rendimiento académico cognitivo

Dimensión 2: Rendimiento académico actitudinal

Dimensión 3: Rendimiento académico procedimental.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable 1: Juegos Lúdicos

Dimensiones	indicadores	Ítems	Niveles o rangos
1.- Juego lúdico sensorial	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1, 2, 3, 4, 5	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
2.- Juego lúdico de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6, 7, 8, 9, 10	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
3.- Juego lúdico cooperativo	Contribución Comunicación Conducta prosocial.	11, 12, 13, 14, 15	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.

Variable 2: Rendimiento Académico



Dimensiones	indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Rendimiento académico cognitivo	Dominio de los contenidos	1, 2, 3, 4, 5	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
Rendimiento académico actitudinal	Cumplimiento en la entrega de asignaciones	6, 7, 8, 9, 10	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
Rendimiento académico procedimental.	Habilidades de tipo: intelectual, Motriz Destrezas	11, 12, 13, 14, 15	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.

Fuente: Elaboración propia.



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS


Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Juego lúdico sensorial							
1	¿El profesor efectúa juegos que involucran los sentidos?	X		X		X		
2	¿El profesor aplica actividades lúdicas desde el inicio de la clase?	X		X		X		
3	¿Los juegos te hacen entender mejor los aprendizajes?	X		X		X		
4	¿Los juegos te permiten interactuar con otros estudiantes?	X		X		X		
5	¿Los juegos te permiten comprender los sentimientos de sus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Juego lúdico de construcción							
6	¿Los juegos que se desarrollan no suelen utilizar instrumentos?	X		X		X		
7	¿Juegos ejecutados que permiten comprender las características del juguete utilizado?	X		X		X		
8	¿Los juegos se centran en el manejo directo de los juguetes?	X		X		X		
9	¿Los juegos realizados, estimulan su creatividad?	X		X		X		
10	¿Qué enseña el profesor en el aula para que el juego sea fácil de entender?	X		X		X		
	DIMENSION 3: Juego lúdico cooperativo							
11	¿Los juegos ayudan al trabajo en equipo?	X		X		X		
12	¿Practicas juegos que te permitan mejorar la comunicación con tus compañeros?	X		X		X		
13	¿Practicar juegos mejora el comportamiento con los compañeros?	X		X		X		
14	¿Los juegos que se practican permiten formar lazos de amistad con los compañeros?	X		X		X		
15	¿Realiza un juego que promueva el uso de artículos de compañeros?	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2: RENDIMIENTO ACADÉMICO


Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Rendimiento académico cognitivo	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Se siente enojado o angustiado en su hogar o salón de clases?	X		X		X		
2	¿Se distrae con facilidad cuando se está explicando temas en el salón de clase?	X		X		X		
3	¿Considera que puede aprender de manera rápida temas nuevos?	X		X		X		
4	¿Se le hace difícil el poder solucionar problemas planteados en las actividades dadas por la maestra?	X		X		X		
5	¿Tiene pensamientos negativos en el transcurso del día?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Rendimiento académico actitudinal	Si	No	Si	No	Si	No	
6	¿Su comportamiento dentro del salón de clases es muy participativo?	X		X		X		
7	¿Participa a menudo en las clases dadas por la maestra?	X		X		X		
8	¿Cumple con responsabilidad las tareas que la profesora envía a la casa?	X		X		X		
9	¿Es responsable de su comportamiento académico y disciplinario dentro y fuera del salón de clases?	X		X		X		
10	¿Tiene una buena relación al trabajar con sus compañeros de clase?	X		X		X		
	DIMENSION 3: Rendimiento académico procedimental.	Si	No	Si	No	Si	No	
11	¿Resuelve de manera exitosa problemas matemáticos?	X		X		X		
12	¿Le gustan los proyectos que tienen diferentes procesos a completar?	X		X		X		
13	¿Puede explicar las actividades que aprendió en clase y el cómo las hizo?	X		X		X		
14	¿Tiene problemas al comprender reglas ortográficas?	X		X		X		
15	¿Es hábil organizando sus actividades en el salón de clase?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia para que los instrumentos sean aplicados

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Díaz Riofrío Ofrecina del Carmen DNI: 1102607841

Especialidad del validador: Magister en Docencia y Currículo

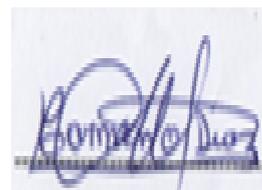
Santo Domingo, 30 de octubre de 2022

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

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

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

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



Firma del Experto Informante.

DEFINICION CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable 1: Juegos Lúdicos

Definición conceptual: Megías et al, (2019) manifiesta que los juegos lúdicos son importantes para un desarrollo integral, deben ser utilizados como un proceso de aprendizaje, y debe ser divertido, motivador, creativo y flexible. El juego está incluido en las acciones curriculares y es un medio formativo fundamental para la madurez de niños y niñas, pues ayuda la enseñanza y el impulso intelectual. Los juegos educativos están diseñados para preparar a los niños en áreas específicas y ayudarlos a desarrollar habilidades.

Dimensiones Variable 1:

Dimensión 1: Juego lúdico sensorial

Dimensión 2: Juego lúdico de construcción

Dimensión 3: Juego lúdico cooperativo

Variable 2: Rendimiento Académico

Definición conceptual: Carrizoza et al. (2018) opinan que el logro académico es el grado de entendimiento demostrado en un campo o materia, y el desempeño individual de un estudiante debe verse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico. La sociedad está inmersa en la investigación de una formación eficaz y los estudiantes encuentran comodidad en un ambiente escolar que les permite alcanzar su potencial.

Dimensiones Variable 2:

Dimensión 1: Rendimiento académico cognitivo

Dimensión 2: Rendimiento académico actitudinal

Dimensión 3: Rendimiento académico procedimental.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable 1: Juegos Lúdicos

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
1.- Juego lúdico sensorial	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1, 2, 3, 4, 5	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
2.- Juego lúdico de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6, 7, 8, 9, 10	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
3.- Juego lúdico cooperativo	Contribución Comunicación Conducta prosocial.	11, 12, 13, 14, 15	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.

Variable 2: Rendimiento Académico



Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
Rendimiento académico cognitivo	Dominio de los contenidos	1, 2, 3, 4, 5	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
Rendimiento académico actitudinal	Cumplimiento en la entrega de asignaciones	6, 7, 8, 9, 10	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
Rendimiento académico procedimental.	Habilidades de tipo: intelectual, Motriz Destrezas	11, 12, 13, 14, 15	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS



N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Juego lúdico sensorial							
1	¿El profesor efectúa juegos que involucran los sentidos?	X		X		X		
2	¿El profesor aplica actividades lúdicas desde el inicio de la clase?	X		X		X		
3	¿Los juegos te hacen entender mejor los aprendizajes?	X		X		X		
4	¿Los juegos te permiten interactuar con otros estudiantes?	X		X		X		
5	¿Los juegos te permiten comprender los sentimientos de sus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Juego lúdico de construcción							
6	¿Los juegos que se desarrollan no suelen utilizar instrumentos?	X		X		X		
7	¿Juegos ejecutados que permiten comprender las características del juguete utilizado?	X		X		X		
8	¿Los juegos se centran en el manejo directo de los juguetes?	X		X		X		
9	¿Los juegos realizados, estimulan su creatividad?	X		X		X		
10	¿Qué enseña el profesor en el aula para que el juego sea fácil de entender?	X		X		X		
	DIMENSION 3: Juego lúdico cooperativo							
11	¿Los juegos ayudan al trabajo en equipo?	X		X		X		
12	¿Practicar juegos que te permitan mejorar la comunicación con tus compañeros?	X		X		X		
13	¿Practicar juegos mejora el comportamiento con los compañeros?	X		X		X		
14	¿Los juegos que se practican permiten formar lazos de amistad con los compañeros?	X		X		X		
15	¿Realiza un juego que promueva el uso de artículos de compañeros?	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2: RENDIMIENTO ACADÉMICO



Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Rendimiento académico cognitivo							
1	¿Se siente enojado o angustiado en su hogar o salón de clases?	X		X		X		
2	¿Se distrae con facilidad cuando se está explicando temas en el salón de clase?	X		X		X		
3	¿Considera que puede aprender de manera rápida temas nuevos?	X		X		X		
4	¿Se le hace difícil el poder solucionar problemas planteados en las actividades dadas por la maestra?	X		X		X		
5	¿Tiene pensamientos negativos en el transcurso del día?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Rendimiento académico actitudinal							
6	¿Su comportamiento dentro del salón de clases es muy participativo?	X		X		X		
7	¿Participa a menudo en las clases dadas por la maestra?	X		X		X		
8	¿Cumple con responsabilidad las tareas que la profesora envía a la casa?	X		X		X		
9	¿Es responsable de su comportamiento académico y disciplinario dentro y fuera del salón de clases?	X		X		X		
10	¿Tiene una buena relación al trabajar con sus compañeros de clase?	X		X		X		
	DIMENSION 3: Rendimiento académico procedimental.							
11	¿Resuelve de manera exitosa problemas matemáticos?	X		X		X		
12	¿Le gustan los proyectos que tienen diferentes procesos a completar?	X		X		X		
13	¿Puede explicar las actividades que aprendió en clase y el cómo las hizo?	X		X		X		
14	¿Tiene problemas al comprender reglas ortográficas?	X		X		X		
15	¿Es hábil organizando sus actividades en el salón de clase?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia para que los instrumentos sean aplicados

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Pantoja Narváez Luis Oswaldo DNI: 1703848911

Especialidad del validador: Magister en Docencia y Currículo

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

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

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

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

Santo Domingo, 30 de octubre de 2022



Firma del Experto Informante.

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable 1: Juegos Lúdicos

Definición conceptual: Megías et al, (2019) manifiesta que los juegos lúdicos son importantes para un desarrollo integral, deben ser utilizados como un proceso de aprendizaje, y debe ser divertido, motivador, creativo y flexible. El juego está incluido en las acciones curriculares y es un medio formativo fundamental para la madurez de niños y niñas, pues ayuda la enseñanza y el impulso intelectual. Los juegos educativos están diseñados para preparar a los niños en áreas específicas y ayudarlos a desarrollar habilidades.

Dimensiones Variable 1:

Dimensión 1: Juego lúdico sensorial

Dimensión 2: Juego lúdico de construcción

Dimensión 3: Juego lúdico cooperativo

Variable 2: Rendimiento Académico

Definición conceptual: Carrizoza et al. (2018) opinan que el logro académico es el grado de entendimiento demostrado en un campo o materia, y el desempeño individual de un estudiante debe verse como una forma de ser influenciado por grupos de pares, el salón de clases o su propio contexto educativo en comparación con criterios de edad y nivel académico. La sociedad está inmersa en la investigación de una formación eficaz y los estudiantes encuentran comodidad en un ambiente escolar que les permite alcanzar su potencial.

Dimensiones Variable 2:

Dimensión 1: Rendimiento académico cognitivo

Dimensión 2: Rendimiento académico actitudinal

Dimensión 3: Rendimiento académico procedimental.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

Variable 1: Juegos Lúdicos

Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
1.- Juego lúdico sensorial	Correspondencia Aceptación Relación intersubjetiva	1, 2, 3, 4, 5	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
2.- Juego lúdico de construcción	Características del juego Manipulación Creatividad	6, 7, 8, 9, 10	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
3.- Juego lúdico cooperativo	Contribución Comunicación Conducta prosocial.	11, 12, 13, 14, 15	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.

Variable 2: Rendimiento Académico



Dimensiones	indicadores	ítems	Niveles o rangos
Rendimiento académico cognitivo	Dominio de los contenidos	1, 2, 3, 4, 5	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
Rendimiento académico actitudinal	Cumplimiento en la entrega de asignaciones	6, 7, 8, 9, 10	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.
Rendimiento académico procedimental.	Habilidades de tipo: intelectual, Motriz Destrezas	11, 12, 13, 14, 15	Siempre, frecuentemente, algunas veces, raramente o poco, ninguna ocasión.

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: JUEGOS LÚDICOS



Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Juego lúdico sensorial							
1	¿El profesor efectúa juegos que involucran los sentidos?	X		X		X		
2	¿El profesor aplica actividades lúdicas desde el inicio de la clase?	X		X		X		
3	¿Los juegos te hacen entender mejor los aprendizajes?	X		X		X		
4	¿Los juegos te permiten interactuar con otros estudiantes?	X		X		X		
5	¿Los juegos te permiten comprender los sentimientos de sus compañeros?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Juego lúdico de construcción							
6	¿Los juegos que se desarrollan no suelen utilizar instrumentos?	X		X		X		
7	¿Juegos ejecutados que permiten comprender las características del juguete utilizado?	X		X		X		
8	¿Los juegos se centran en el manejo directo de los juguetes?	X		X		X		
9	¿Los juegos realizados, estimulan su creatividad?	X		X		X		
10	¿Qué enseña el profesor en el aula para que el juego sea fácil de entender?	X		X		X		
	DIMENSION 3: Juego lúdico cooperativo							
11	¿Los juegos ayudan al trabajo en equipo?	X		X		X		
12	¿Practicas juegos que te permitan mejorar la comunicación con tus compañeros?	X		X		X		
13	¿Practicar juegos mejora el comportamiento con los compañeros?	X		X		X		
14	¿Los juegos que se practican permiten formar lazos de amistad con los compañeros?	X		X		X		
15	¿Realiza un juego que promueva el uso de artículos de compañeros?	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2: RENDIMIENTO ACADÉMICO



Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Rendimiento académico cognitivo							
1	¿Se siente enojado o angustiado en su hogar o salón de clases?	X		X		X		
2	¿Se distrae con facilidad cuando se está explicando temas en el salón de clase?	X		X		X		
3	¿Considera que puede aprender de manera rápida temas nuevos?	X		X		X		
4	¿Se le hace difícil el poder solucionar problemas planteados en las actividades dadas por la maestra?	X		X		X		
5	¿Tiene pensamientos negativos en el transcurso del día?	X		X		X		
	DIMENSION 2: Rendimiento académico actitudinal							
6	¿Su comportamiento dentro del salón de clases es muy participativo?	X		X		X		
7	¿Participa a menudo en las clases dadas por la maestra?	X		X		X		
8	¿Cumple con responsabilidad las tareas que la profesora envía a la casa?	X		X		X		
9	¿Es responsable de su comportamiento académico y disciplinario dentro y fuera del salón de clases?	X		X		X		
10	¿Tiene una buena relación al trabajar con sus compañeros de clase?	X		X		X		
	DIMENSION 3: Rendimiento académico procedimental.							
11	¿Resuelve de manera exitosa problemas matemáticos?	X		X		X		
12	¿Le gustan los proyectos que tienen diferentes procesos a completar?	X		X		X		
13	¿Puede explicar las actividades que aprendió en clase y el cómo las hizo?	X		X		X		
14	¿Tiene problemas al comprender reglas ortográficas?	X		X		X		
15	¿Es hábil organizando sus actividades en el salón de clase?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia para que los instrumentos sean aplicados

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: Zamora Loo Francisca Auxiliadora **DNI:** 1713768073

Especialidad del validador: Magister en Docencia y Desarrollo del Currículo

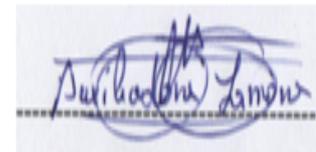
Santo Domingo, 30 de octubre de 2022

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

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

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

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



Firma del Experto Informante.

5. Consentimiento Informado

Título de la Investigación: Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022.

Objetivo de la Investigación: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y el rendimiento académico en los estudiantes de 5° de una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022.

Dirigido a: Representantes legales de los estudiantes de Quinto Año de primaria

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Por favor lea esta información cuidadosamente antes de decidir la participación de sus representantes en el estudio.

Beneficios: La participación de sus representados, contribuirá al conocimiento general sobre los Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022, lo cual es relevante para desarrollar actividades que involucren los juegos lúdicos en el rendimiento académico.

Confidencialidad: Toda opinión o información que sus representados nos entreguen, será tratada de manera confidencial, nunca revelaremos la identidad. En las presentaciones que se hagan sobre los resultados de esta investigación, no se usará el nombre ni se revelará detalles de las respuestas. Los datos serán resguardados en un archivo digital al que sólo tendrá acceso el investigador, Los datos serán usados para la presente investigación.

Participación voluntaria: La participación de su representante es completamente voluntaria.

Acepto la participación de mi representado.....
Firma:
C.C.....
No Acepto ()



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juegos lúdicos y rendimiento académico en estudiantes de 5° en una institución educativa, Santo Domingo, Ecuador, 2022", cuyo autor es YANEZ ROSA MARLENE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 31 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO DNI: 09754852 ORCID: 0000-0002-2064-3201	Firmado electrónicamente por: ALOPEZKI el 31-12- 2022 01:28:42

Código documento Trilce: TRI - 0506349