



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de
quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard
Guayaquil, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Chiquito Tigua, Juana Rosa (ORCID: 0000-0002-0632-9603)

ASESOR:

Dr. Mendívez Espinoza, Yván Alexander (ORCID: 0000-0002-7848-7002)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

PIURA — PERÚ

2021

DEDICATORIA

Dios, tu amor y tu bondad no tiene fin, me permite sonreír ante todo mis logros que son resultado de tu ayuda, cuando caigo me ayudas, aprendo de mis errores y me doy cuenta que debo mejorar como ser humano.

Este proyecto de tesis ha sido una gran bendición en todo sentido y agradezco a mi esposo por apoyarme y ser mi fortaleza en todo momento y a mis hijos que me supieron comprender y ser un pilar fundamental en todo momento.

Gracias por estar presente no solo en esta etapa tan importante de mi vida, sino en todo momento ofreciéndome lo mejor y buscando lo mejor para mi persona.

Gracias por permitirme cumplir mis objetivos, también dedicó este proyecto de tesis a esos verdaderos amigos que compartieron en todo momento.

La autora

AGRADECIMIENTO

A la universidad César Vallejo por su acogida en esta prestigiosa institución

A mi asesor Dr. Mendívez Espinoza, Yván Alexander por su apoyo constante, él ha sido un gran apoyo para poder culminar esta investigación.

A mis compañeros de maestría, gracias por su sincera amistad.

La autora

Índice de contenidos

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	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables de estudio y operacionalización	15
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	17
3.5. Procedimientos	19
3.6. Métodos de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	43

Índice de Tablas

Tabla 1.	Población de estudio	16
Tabla 2.	Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre Estrategias Lúdicas y Problemas de aprendizaje	21
Tabla 3.	Niveles de Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard	22
Tabla 4.	Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre la dimensión técnicas y Problemas de aprendizaje	23
Tabla 5.	Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre la dimensión ejercicios y Problemas de aprendizaje	24
Tabla 6.	Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre la dimensión juegos didácticos y Problemas de aprendizaje	25

RESUMEN

La investigación denominada “Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021”, tuvo como objetivo determinar la relación entre Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021, según su finalidad es investigación aplicada, según su carácter es investigación correlacional asociativa, según su naturaleza es un estudio cuantitativo, según su alcance temporal es estudio transversal, el diseño de investigación fue no experimental, la muestra de estudio 128 estudiantes de quinto año de educación básica de la institución educativa “Cenest Harvard”, la técnica empleada para la recolección de datos fue la encuesta y el instrumento aplicado el cuestionario, administrando el Cuestionario de estrategias lúdicas y el Cuestionario Exploratorio de Problemas de Aprendizaje – CEPA (adaptado por la investigadora), los resultados demuestran que el coeficiente de correlación entre estrategias lúdicas y problemas de aprendizaje es $-0,201^*$ y Sig. $0,023 < 0,05$, al ser interpretado según los valores de Rho de Spearman es una correlación negativa baja. Se concluyó que las estrategias lúdicas se relacionan negativamente con los problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Palabras clave: técnicas, juegos, ejercicios, dificultades, aprendizaje

ABSTRACT

The research called "Playful Strategies and Learning Problems in students of fifth grade of basic of the Educational Unit Cenest Harvard Guayaquil, 2021", had as objective to determine the relationship between Playful Strategies and Learning Problems in students of fifth grade of basic of the Educational Unit Cenest Harvard Guayaquil, 2021, according to its purpose is applied research, according to its nature is associative correlational research, according to its nature is a quantitative study, according to its temporal scope is cross-sectional study, the research design was nonexperimental, the study sample 128 fifth year students of basic education of the educational institution "Cenest Harvard", the technique used for data collection was the survey and the instrument applied the questionnaire, administering the Questionnaire of playful strategies and the Exploratory Questionnaire of Learning Problems - CEPA (adapted by the researcher), the results show that the correlation coefficient between playful strategies and learning problems is -0.201^* and $\text{Sig. } 0.023 < 0.05$, when interpreted according to Spearman's Rho values is a low negative correlation. It was concluded that playful strategies are negatively related to learning problems in fifth grade students of the Cenest Educational Unit Harvard Guayaquil, 2021.

Keywords: techniques, games, exercises, difficulties, learning

I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje no puede verse desvinculado de la enseñanza, por ello, es importante evidenciar y estudiar cómo se está llevando a cabo la enseñanza (Rochina et ál., 2020). Enseñar es una labor compleja, requiere el conocimiento sobre la lúdica pedagógica ya que a través de ella el docente logra fomentar en sus estudiantes la creatividad y espontaneidad (Bennasar, 2020).

Actualmente la educación del siglo XXI necesita obligatoriamente que los docentes puedan emplear estrategias lúdicas en su metodología de trabajo (Castro et ál., 2020). Las estrategias lúdicas han tomado gran notoriedad en el aprendizaje estudiantil, esto se debe a los beneficios que aporta cuando se usa en diversas asignaturas (Vásquez y Pérez, 2020). Es importante el uso de estrategias lúdicas, porque cumplen un rol fundamental en el fortalecimiento de las enseñanzas (Cepeda y Belelcázar, 2019).

El docente es consciente que a través de la lúdica el alumno puede desarrollar, educarse y aprender, de forma armónica (Sánchez et ál., 2016). Por tanto, gracias a las actividades lúdicas se logra mayores aprendizajes (Parra, 2020). El uso de actividades lúdicas resulta ser muy beneficioso para el aprendizaje, con el juego se fortalece pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas y se da un mejor afrontamiento a los problemas de aprendizaje (Caballero, 2021).

En las escuelas cada vez son más comunes los problemas de aprendizaje, siendo el docente el principal causante, esto se debe a su escasa participación activa, la falta de preparación en su desempeño didáctico metodológico a la hora de impartir sus clases (Barba et ál., 2018). El canto y otras estrategias lúdica ayuda a fomentar aprendizajes significativos en los estudiantes de tercer nivel (Rodríguez y Medina, 2019). Un estudio efectuado en Brasil demostró que, las actividades lúdicas son muy útiles no sólo en la enseñanza de las materias regulares, sino también en la adquisición del español (Hernández y Silva, 2020).

Los problemas de aprendizaje es un problema del cual se debe prestar una atención oportuna y con orientación psicopedagógica (García y Rodríguez 2020)

Una de las causas por la cual diversos estudiantes chilenos poseen un bajo rendimiento académico está vinculada al trabajo metodológico por parte del docente (Sepúlveda et ál., 2019). En Colombia existe la preocupación del porqué la calidad de la educación en este país no es buena, dentro de las causas se encuentran que los actores principales no ejecutan estrategias que permitan fortalecer los procesos pedagógicos (Pérez, 2019).

La calidad del docente chileno se relaciona no solo con las características de los alumnos, sino también con las capacitaciones a las que ha asistido dicho profesor y las estrategias pedagógicas lúdicas que utiliza (Santelices et ál., 2015). En el Perú según la Evaluación Censal de Estudiantes (2006-2017,) se pudo verificar que hubo un progreso en los aprendizajes de los estudiantes, sin embargo, este progreso no ha conseguido que el 100% pueda lograr un desempeño satisfactorio en las áreas evaluadas (Guadalupe et ál., 2017).

En Ecuador en el ciclo 2016-2017 se evaluó a 182141 estudiantes, corroborando que la nota promedio es de 7.41 puntos, este dato deja en evidencia que a la fecha existen muchos niños ecuatorianos con problemas en algunas asignaturas (Barrera et ál., 2017). Los resultados de la Prueba PISA (2017) en Ecuador, indican que los estudiantes evaluados obtuvieron un promedio debajo del promedio de la OCDE, 377 de 490 puntos en Matemáticas, 408 de 493 en Lectura, y 399 de 493 en Ciencias (Ministerio de Educación de Ecuador, 2019).

En la Unidad educativa “Cenest Harvard”, los estudiantes de quinto año de básica presentan problemas de aprendizaje, esto ha sido ocasionado por el poco uso de estrategias lúdicas por parte del docente, que opta por impartir sus clases basado en el método tradicional, omitiendo que existen diversos modos de aplicar la lúdica a la enseñanza en quinto año de básica, cabe señalar que los problemas de aprendizaje resultan ser tan perjudicial porque podría ocasionar el fracaso escolar, la desmotivación, la procrastinación, el bajo rendimiento académico y en algunos casos la deserción escolar.

Por tanto, se formula el problema de estudio: ¿Qué relación existe entre las Estrategias Lúdicas y los problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021?

La investigación se justifica porque permite comprender y explicar el problema de estudio de forma científica de tal manera que se quiere conocer la relación estadística de las dos variables, así como el papel que cumplen en el logro de aprendizajes en los estudiantes de quinto año de básica. A nivel teórico la investigación recurre a la revisión de artículos, libros, tesis que fundamentan la importancia de las estrategias lúdicas y el papel que cumple en la enseñanza y la prevención de los problemas de aprendizajes. A nivel metodológico este estudio servirá en el futuro para que se profundice sobre el problema de estudio en la ciudad de Guayaquil, ya que según la literatura revisada existen pocas investigaciones correlacionales. Por último, a nivel social es importante encuestar a los estudiantes de quinto año de básica, ya que el actual método de enseñanza que reciben (enseñanza tradicional), no está produciendo un impacto positivo en sus aprendizajes, por tal motivo existe la necesidad de demostrar la importancia de innovar en los métodos de enseñanza mediante el uso de estrategias lúdicas.

El objetivo general es: Determinar la relación entre Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Los objetivos específicos son: Identificar los niveles de Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Determinar la relación entre la dimensión técnicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Determinar la relación entre la dimensión ejercicios y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Determinar la relación entre la dimensión juegos didácticos y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

La hipótesis de estudio es: Existe relación entre estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. La hipótesis nula es: No existe relación entre estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se van a describir los antecedentes consultados en la investigación sobre cada una de las variables de estudio:

El autor Remigio (2020) elaboró una tesis denominada *“Estrategias lúdicas y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de educación primaria de la I.E. “Santa María de Cervelló”, Nuevo Chimbote – 2020”*, sobre la metodología empleada, es un tipo de investigación descriptiva correlacional; la muestra fue de 30 niños (as), se aplicó la técnica de observación, como instrumentos la escala de estimación de las estrategias lúdicas, los resultados a nivel inferencial indican que las estrategias lúdicas tienen una relación positiva media con el pensamiento lógico matemático ($r= 0,617$) siendo a la vez significativa en un valor de significancia bilateral de 0,25 inferior al nivel 0,05; en cuanto a los hallazgos a nivel descriptivo indican que el nivel de estrategias lúdicas es regular (90 %); mientras que, el nivel de pensamiento lógico matemático es regular (80 %).

Se llegó a la conclusión general que las Estrategias lúdicas favorecen el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de educación primaria, esto significa que el uso del juego en diversas actividades académicas logra mejorar sustancialmente el pensamiento lógico matemático cabe mencionar que esta relación explicaría porque algunos docentes lograr incentivar el amor por las matemáticas, asignatura que tiende a ser considerada por muchos de los estudiantes como una materia complicada y difícil de entender, es así que este estudio explica que el pensamiento lógico se puede fortalecer con la lúdica.

Lozada (2020) en su tesis titulada *“Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 115 - Chaclacayo 2019”*, el tipo de investigación fue básica, correlacional, la muestra fue 104 estudiantes de 5 años, la técnica que se utilizó es la encuesta y los instrumentos de recolección de datos fueron dos cuestionarios aplicados a los estudiantes, los resultados a nivel inferencial indican que el coeficiente obtenido con el estadístico de Spearman (sig. bilateral = .000 < 0.01; Rho = .782**) relación con un margen de error mínimo.

Finalmente, se llegó a la conclusión general que las Estrategias lúdicas inciden positivamente en el comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años de

un centro educativo de Chaclacayo. Bajo los hallazgos de esta tesis se puede entender, que en los niños de cinco años la lúdica permite mejorar los aprendizajes, esto es beneficioso para el docente y su labor pedagógica.

Antolínez y Arce (2020) elaboraron un estudio titulado *“Problemas de aprendizaje en la lectura y la escritura: una mirada desde las pautas de crianza de familias de grado primero de primaria de dos colegios de Bogotá, Colombia”*, es una investigación mixta (cuantitativa-cualitativa), con diseño no experimental, se trabajó con una muestra de 85 estudiantes, para la recolección de datos fue necesario aplicar la técnica de la encuesta y la entrevista, los resultados indican que la mayoría de los estudiantes presenta problemas de aprendizaje en estas asignaturas debido al escaso apoyo de la familia, y el uso inadecuado de estrategias por parte del docente, en base a los resultados.

Se llegó a la conclusión general que, los problemas de aprendizaje en las áreas lectura y la escritura de los estudiantes, son causados por las pautas de crianza de familias y la metodología de enseñanza aplicada por su docente. Este estudio demuestra que la alta incidencia de problemas en lectura va de la mano con la forma de criar y cuidar a los hijos (as) así como la forma en que se le explica las clases.

Paredes (2020) en su investigación denominada, *“Los problemas de conducta y las dificultades de aprendizaje en los estudiantes de 4to. año de Educación General Básica”*, el tipo de investigación fue descriptivo, explicativo, de campo y bibliográfico documental, el diseño fue de tipo no experimental, se contó con una muestra de 99 participantes correspondiente a 90 estudiantes, 7 docentes y 2 máximas autoridades. Instrumentos utilizados fue la entrevista y la encuesta, los resultados indican que mantienen problemas de conducta el factor principal que los conlleva a este tipo de problemas es el ambiente en el que niño se forma, por tanto, el docente debe trabajar primero en la autoestima de los niños, para aquello es necesaria una comprensión total, sobre las particularidades de la personalidad del niño donde se debe trabajar esencialmente en la sensibilidad, afectividad y racionalidad.

Esta investigación llegó a la conclusión que los problemas de conducta que manifiestan los estudiantes en el aula y en otros ambientes, está asociado directamente con las dificultades de aprendizaje, mayor presencia de problemas de conducta, mayor incidencia de problemas de aprendizaje. Este estudio es interesante ya que describe que la conducta está involucrada con el aprendizaje.

Valencia (2018) en su tesis denominada *“Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de niños de 3 a 4 años de la unidad educativa “Juan Montalvo” periodo 2017-2018”*, es un estudio de tipo descriptivo -propositivo, se contó con una población de 18 niños/as de preescolar y 4 docente, para la recolección de los datos se aplicó las técnicas empleadas: matriz de análisis de contenido, la encuesta y la observación directa, para determinar el desarrollo de la expresión oral, los resultados a nivel descriptivo evidencian que el 77% de niños/as tienen problemas para vocalizar canciones manteniendo, en general existen un nivel deficiente de la expresión oral, ya que los niños no están siendo fortalecidos a nivel académico con actividades lúdicas que promueven nuevos fonemas y articulación de sílabas.

El estudio llegó a la conclusión que, las estrategias lúdicas mejoran la habilidad de los sujetos en cuanto la expresión verbal. Por tanto, es necesario que los docentes se preocupen en diseñar juegos, actividades dinámicas que motiven al estudiante aprender. Con esta tesis Valencia permite reforzar la idea que la lúdica puede ser empleada en diversos aspectos y asignaturas logrando así buenos resultados, tale como la expresión oral, las matemáticas, el lenguaje, los idiomas, las ciencias, entre otras áreas.

Chi (2018) en su investigación denominada *“Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México”*, la metodología indica que es un estudio descriptivo, no experimental, la muestra fue 89 estudiantes, la técnica empleada fue la encuesta y se aplicó un cuestionario sobre estrategias lúdicas y el registro de notas, los resultados más destacados indican que las Estrategias lúdicas está por debajo del rendimiento académico, esto se ha corroborado mediante la correlación moderada entre estas dos variables ($p < 0.05$), el uso de la técnicas

estadísticas permiten al investigador admitir su hipótesis de estudio, confirmando a nivel científico la influencia de la lúdica en el área académica.

Finalmente se concluyó que, el uso correcto de las estrategias lúdicas va a incidir positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes, en otras palabras, el juego, es promotor de aprendizajes duraderos y significativos. La investigación mencionada demuestra que el juego es muy útil a la hora de enseñar y promover aprendizajes duraderos.

CCorahua (2017) en su tesis denominada "*Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*", este estudio posee un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño cuasiexperimental, la muestra fueron 50 niños, para procesar los datos fue necesario el encuestar mediante la administración objetiva de dos cuestionarios, después de la comparación de los hallazgos iniciales frente a los hallazgos después de aplicar las acciones se pudo constatar a nivel inferencial que hubo un cambio muy favorecedor en los investigados, debido a que $p < 0.05$, U de Mann-Whitney = 277,500, estos datos estadísticos al ser confrontados con la hipótesis se concreta la influencia de las estrategias lúdicas en la habilidad social que mantienen los niños y niñas en contextos escolares.

Se concluye que, las Estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales. La tesis descrita ayuda entender que un docente no debe descuidar la lúdica ya que a través de ella se logra promover habilidades sociales que, a su vez, implica una serie de capacidades y habilidades personales, intrapersonales e interpersonales, así como el asertividad, un programa basado en la lúdica va a mejorar las relaciones sociales.

Medina (2017), en su tesis titulada, "*Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*", la metodología indica que es un estudio cuantitativo de tipo correlacional, su muestra fue 57 estudiantes, en cuanto a los instrumentos aplicados, la variable uso de estrategias lúdicas fue medida con un cuestionario y el logro de aprendizaje en el área de matemática con una ficha de registro de calificativos del área, los resultados indican un margen de error inferior al nivel 0.05

y, lo que demuestra que sí existe correlación significativa directa entre estrategias lúdicas y nivel de logro de aprendizaje de matemática.

Por tal motivo, se llegó a la conclusión que, la aplicación de las estrategias lúdicas determina el logro de aprendizajes del área de Matemática. Esta tesis peruana ayuda a entender que los aprendizajes en las matemáticas son propiciados con éxitos mediante la lúdica, por tanto, sirve de ejemplo para que otros docentes y actores educativos puedan tomarlo en cuenta a la hora de enseñar, ya que se ha demostrado que gracias al juego los estudiantes aprenden con mayor facilidad y mejores condiciones.

Ortiz y Díaz (2017) en su tesis denominada *“Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo campo galán del municipio de Barrancabermeja, departamento de Santander Colombia, en el año 2015*, es una tesis cuantitativa de tipo correlacional, se contó con una muestra de 70 estudiantes, el instrumento aplicado fue el cuestionario, escala para medir el uso de estrategias de aprendizaje y una ficha de observación, los resultados evidencian que entre las dos variables existe un coeficiente de correlación de Pearson de 0,92 lo que sustenta que es una relación positiva alta.

Bajo estos hallazgos la investigación llegó a la conclusión general que sí existe una influencia entre el uso de las estrategias lúdicas sobre el aprendizaje de las matemáticas. Estos dos autores su investigación es muy importante para el sector educativo ya que permite comprender que la lúdica cumple un papel tan relevante al momento de enseñar y consecuentemente en los aprendizajes del área de matemática, por ello los docentes de la actualidad deben capacitarse en este tema, para así lograr aprendizajes que generen un conocimiento duradero sobre las asignaturas.

Todas las investigaciones consultadas han demostrado en términos estadísticos la importancia de la lúdica en la enseñanza de diversas materias, así como también la incidencia de los problemas de aprendizaje y los factores causantes del mismo, ambos son un tema de gran interés en la labor docente del siglo veintiuno.

Se presenta las bases teóricas de la variable estrategias lúdicas:

Bajo la mirada del autor Zulay (2021) la educación representa la mejor vía la transformación de todo ser humano, educar es una tarea ardua que requiere dominio de diversas áreas, para que así una persona adquiere nuevos conocimientos, los profesores deben emplear diversas herramientas de aprendizaje efectivas en la educación moderna, valorando el potencial de los métodos, técnicas, estrategias y materiales empleados en entornos de aprendizaje (Sorochinsky et ál, 2020).

La pedagogía actual según Posso (2015) incluye una serie de responsabilidades las cuales garantizan una educación de calidad, por ello el uso de estrategias lúdicas son necesarias para el aprendizaje, su uso es variado desde promover aprendizajes duraderos hasta incluso pueden ser utilizadas en fortalecimiento de la cultura del buen trato entre pares.

Los especialistas Freré y Saltos (2013) aseveran que la educación en básica general requiere que los docentes comprendan que, existe la necesidad de utilizar materiales didácticos innovadores, además de los tradicionales. Sobre los mencionado los autores Bezerra et ál. (2021) aseveran que las actividades lúdicas y las metodologías alternativas las herramientas encargadas en contribuir en el aprendizaje y la comprensión de nuevos conocimientos.

Según Rivero et ál., (2018) quienes plantean que el docente debe planear conscientemente estrategias lúdicas que demanden a los estudiantes cuestionarse sobres los significados ya adquiridos, proporcionando las herramientas requeridas las cuales sirven de apoyo y red de soporte para potenciar el desarrollo intelectual de los educandos.

Los autores Arteaga et ál. (2015), coinciden que las estrategias lúdicas son una metodología de enseñanza, donde existe una mayor participación y diálogo, mediante el uso creativo y pedagógico, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, tales componentes garantizan que el docente a través de actividades espontaneas pueda generar aprendizajes significativos.

Sobre las estrategias lúdicas, es necesario comprender que su principal componente, el juego que de acuerdo a Olivier (2000), en la niñez los juegos infantiles, tienen grandes beneficios pueden mejorar las funciones motoras y cognitivas, a través de este se puede conseguir que mejore la motivación escolar, esto se debe a que los estudiantes emplean muchos estímulos neuromotores durante las clases, y estas actividades se encargan de promover las mejoras en la velocidad, los reflejos y el tiempo de reacción (Amaral et ál., 2019).

Los juegos didácticos según Entsalua (2015) son las actividades que el docente de básica incluye en el programa de su asignatura, que, permiten el desarrollo intelectual y la adquisición de determinadas destrezas y habilidades.

Las estrategias lúdicas según Medina (2017) se clasifican en estrategias de incorporación se presentan al estudiante para dar atención inmediata, así como también cabida al conocimiento que se procesa en a corto plazo; las estrategias de afrontamiento que involucra procesos que permiten concluir la nueva información a través de las respuestas creativas).

Las teorías psicopedagógicas que explican la importancia del juego: La Teoría de reestructuración cognoscitiva planteada por Piaget 1973, la cual postula que el desarrollo cognitivo implica una serie de procesos internos que aparecen antes que el lenguaje, el sujeto a medida que va creciendo va desarrollando y madurando, tanto funciones cognitivas como biológicas, este autor postula que durante los primeros años de vida el sujeto aprende a través de las funciones sensoriales y motrices (Sánchez et ál., 2020).

Según Piaget (1973), el juego cumple muchas funciones en los estudiantes estimulando su mente y adaptando los hechos que le rodean a una realidad más concreta; el juego no es más que una forma de asimilación de la realidad existente hacía los esquemas cognitivos del sujeto, este autor es uno de los grandes representantes de la psicopedagogía moderna la cual explica que el niño es un ente activo que necesita ser constantemente estimulado (Bjorklund, 2018).

También el juego es abordado dentro de la teoría sociocultural de Vygotsky (1984), este psicopedagogo al igual que Piaget conciben al juego como una actividad natural del niño, mediante el cual relaciona sus aprendizajes con las

experiencias que recoge del medio social en el que se desenvuelve. Para ambos autores el juego representa una actividad que inicialmente puede parecer absurda para el adulto, pero con mucho significado para el niño. (Solovieva y Quintana, 2013).

Desde la concepción de Lev Vygotsky (1984), el juego es la actividad rectora por la cual se pone en marcha el desarrollo y control de los procesos psicológicos, este teórico llegó a considerar el juego como el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual de los niños se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas de orden superior tales como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras (Veraksa, N. y Veraksa, A. 2018).

Sobre el concepto de lúdica, Posada (2014) que la lúdica son actividades que tienen como intención reflexionar, despiertan la curiosidad el dialogo y la experimentación a través de la vivencia de diversas experiencias que el docente aplica en su pedagogía diaria, convirtiendo una enseñanza tradicional en una enseñanza moderna que propicia el trabajo dinámico y didáctico que hace sentir satisfechos y a gusto a los estudiantes.

Según Posada (2014), la lúdica está presente desde la infancia la primera etapa de la vida del ser humano, desde que está en el vientre de su madre busca maneras de poder distraerse ya sea a través de la succión de su dedo, es aquí donde yace la actitud lúdica. En el área educativa son de gran ayuda para el docente, hace más dinámico y comprensible la enseñanza, y la comprensión de diversos temas que pueden parecer complicado (Maila et al., 2019).

Se puede decir que las estrategias lúdicas, dependen del uso del juego en la enseñanza, he ahí su importancia en las instituciones porque promueve el desarrollo cognitivo, la creatividad, la motivación y espontaneidad, por ello el personal docente debe considerarlo como el insumo básico en la pedagogía, como se sabe el juego es el proceso natural por el cual los niños pequeños aprenden (Dwi et ál., 2020).

Finalmente, la investigadora Chi (2018), opina que las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades que el docente emplea para retroalimentar los

aprendizajes, abarca una serie de actividades tales como: juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., todas estas acciones hacen posible fortalecer el conocimiento y competencia del sujeto cuando se encuentra estudiando, aprendiendo de una manera activa y espontánea.

Jugar en el aula aumenta la motivación general. Al jugar, los estudiantes se motivan más para aprender, prestar atención y participar en tareas (Dwi et ál., 2020). Con el juego se fomenta la competitividad controlada, los estudiantes pueden volverse muy competitivos en el aula, especialmente los niños. Los juegos son una excelente forma de controlar la competitividad entre compañeros. Mediante el uso de juegos en el aula, los estudiantes pueden competir entre sí mientras juegan, y luego apoyarse entre sí durante otras actividades de aprendizaje (Maila et al., 2019).

Se exponen las bases teóricas de la variable problemas de aprendizaje:

Los autores Breier et ál. (2002), manifiestan que un problema de aprendizaje puede ocurrir concomitantemente con otras condiciones que producen incapacidad, como las deficiencias sensoriales o mentales, los trastornos emocionales, afectivos o sociales, las diferencias culturales e incluso las estrategias pedagógicas inapropiadas (Keskinova, 2018).

El autor Bravo (1990) establece que las dificultades de aprendizaje o también llamados problemas de aprendizaje no son lo mismo que trastornos específicos de aprendizaje ya que este agrupa una serie de alteraciones de orden psicológico y neurológico, los cuales necesitan de una educación especial para que el estudiante aprenda en base a sus condiciones (Bravo et ál., 2009).

Barco y García (2006) refieren que existen diversos tipos de problemas o dificultades escolares, las de tipo general y las del tipo específico, el primer tipo afectan globalmente a toda la actividad escolar y que se manifiestan en una conducta anómala del alumno, se consideran de menor a mayor gravedad, las más frecuentes son apatía o falta de interés, inadaptación escolar y fobia escolar.

Las de tipo específico, se manifiestan en una de las áreas o tipos de actividad escolar, entre las dificultades específicas, se encuentran: Dislexia (dificultad para

leer), Disgrafía (desafíos específicos de la escritura), Disortografía (dificultad de la aplicación de las normas ortográficas), Dificultades del lenguaje en general, Discalculia (dificultad para comprender, aprender y realizar operaciones matemáticas y basadas en números) (Barco y García, 2006).

Según Keskinova (2018) existen dos factores que causan los problemas de generales de aprendizaje: a) de origen familiar, el entorno sociocultural no estimula el aprendizaje; una familia que no motiva ni estimula a un niño a aprender, con malas relaciones interpersonales, condiciones sociales severas, bajo nivel educativo de los padres (Keskinova, 2018).

b) en la escuela tales como: el bajo nivel profesional de los maestros; a mala organización del trabajo escolar; un enfoque poco atractivo y no estimulante y el trabajo pedagógico; las malas condiciones ecológicas en la escuela y factores biológicos y psicológicos (Keskinova, 2018).

Desde la opinión de Udoba (2014) cuando los problemas generales de aprendizaje son más graves y dificultan el desarrollo normal de la actividad escolar de un alumno e impiden la consecución plena de los objetivos educativos, el docente debe considerar la aplicación de medidas psicopedagógicas especiales, esto quiere decir que, una vez identificado el problema de aprendizaje el docente y otros actores educativos deben aplicar estrategias para tratarlo.

Cuetos et ál. (2015) opina que dominar las matemáticas como la lectura, es uno de los principales retos que enfrentan los estudiantes en sus primeros años de la escolaridad y a pesar de que hay un buen porcentaje que supera los problemas sin demasiadas dificultades existe otro porcentaje importante que presenta serios problemas que genera graves repercusiones escolares.

Frente a los problemas de aprendizaje son necesarios la instrucción de estrategias metacognitivas, combinada con diversas estrategias (cognitivas, lúdicas, volitivas) las cuales contribuyen a mejorar problemas de aprendizaje, así lo manifiestan Trias et ál. (2021), las estrategias benefician en la labor docente porque hace posible que el estudiante se sienta más motivado por las asignaturas ya que se enseña con color, forma, canciones, entre otros.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según la finalidad es investigación Aplicada: La investigación aplicada se lleva a cabo para encontrar una solución a un problema de la vida real que requiere una acción o una decisión. Por lo tanto, está orientado al problema y dirigido a la acción (Mumba, 2018).

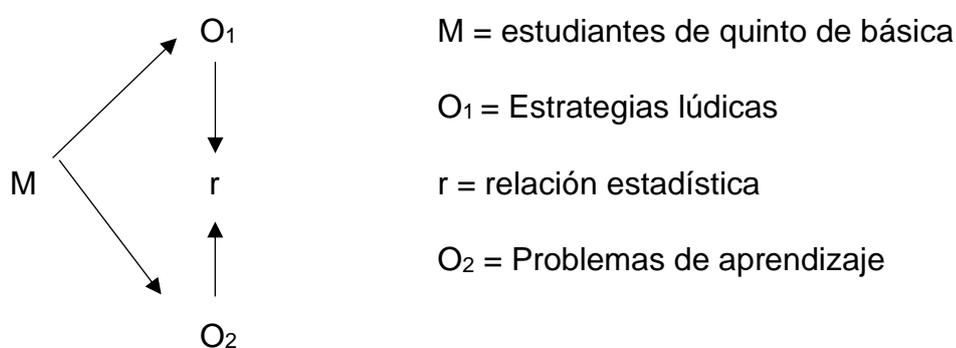
Según su carácter es investigación Correlacional Asociativa: Son investigaciones que buscan indagar en el grado de asociación o relación estadística que pueda existir entre dos o más variables en una muestra determinada de sujetos (Hernández et ál., 2014).

Según su naturaleza es investigación Cuantitativa: La investigación cuantitativa emplea la recolección de datos con el objetivo de probar hipótesis, esto lo efectúa con el análisis estadístico, tales resultados permiten establecer patrones de comportamiento, así como la comprobación de las teorías (Hernández et ál., 2014).

Según el alcance temporal es investigación Transversal: La investigación transversal observa, recolecta información de manera sistemática y estandarizada en un solo momento, esta recolección permite posteriormente una descripción más detallada del problema de estudio (Zangirolami et ál., 2018).

El diseño de estudio es no experimental: Los estudios con diseño no experimental son puramente observacionales y los resultados pretenden ser puramente descriptivos, no modifican las variables de estudio (Bagley y Panacek, 2006).

Su esquema es el siguiente:



3.2. Variables, operacionalización de variables

Variable 1: Estrategias lúdicas

Definición conceptual: Estrella (2006) es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores (Medina, 2017, p. 20).

Definición operacional: Las estrategias lúdicas serán medidas en estudiantes de quinto año de básica de una institución educativa, con un cuestionario de estrategias lúdicas, este instrumento tiene 15 ítems divididos en 3 dimensiones, con escala de respuesta tipo Likert del 1 al 5.

Dimensiones

- Técnicas (habilidad del docente el uso de las mismas)
- Ejercicios (implementación de ejercicios que fortalezcan los aprendizajes)
- Juegos didácticos (ejecución de actividades propiamente de la lúdica)

Variable 2: Problemas de aprendizaje

Definición conceptual

Según Bravo (2006) son aquellos que pueden manifestarse de diversas maneras, pero en todos los casos afectan el rendimiento global del niño o niña, es decir, perjudican varias áreas del desempeño escolar, apreciándose, además, lentitud, desinterés para el aprendizaje, deficiencia en la atención a estímulos escolares y dificultad para concentrarse en la realización de determinadas tareas (Blas y García, 2017, p. 41).

Definición operacional: Los problemas de aprendizaje serán medidas en estudiantes de quinto año de básica de una institución educativa, con un cuestionario exploratorio de problemas de aprendizaje, este instrumento tiene 30 ítems divididos en 6 dimensiones, con escala de respuesta tipo Likert del 1 al 4.

Dimensiones

- Recepción de la información; (capacidad para procesar los datos recopilados en clase)
- Expresión del lenguaje oral (la habilidad del sujeto en aspectos orales)
- Atención concentración y memoria (tres aspectos necesarios para adquirir aprendizajes duraderos)
- Errores de lectura (que tanto el estudiante tiende a cometer errores cuando lee)
- Errores de escritura (cuando el sujeto se confunde al momento de escribir)
- Matemática (habilidad del niño en esta asignatura)

3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

Población

La población en palabras de Shukla (2020) se refiere al conjunto o grupo de todas las unidades en las que se aplicarán los resultados de la investigación.

La población con la que se trabajará en la investigación será 128 estudiantes de quinto año de educación básica de la institución educativa “Cenest Harvard”, ubicada en Guayaquil. La distribución se da a conocer en la siguiente Tabla:

Tabla 1

Población de estudio

Grado	Sección	Total	
		f	%
5to año de básica	A	34	26,6%
	B	34	26,6%
	C	30	23,4%
	D	30	23,4%
	Total	128	100%

Fuente: ficha de matrícula 2021

Muestra

La muestra de estudio está constituida por 128 estudiantes de quinto año de educación básica. Por tanto, se puede decir que la investigación ha considerado que la muestra de estudio sea una muestra censal debido a que el total de la población ha sido considerada como la muestra de estudio. Como es una población pequeña no hay necesidad de sacar un subgrupo (muestra).

Muestreo

El muestreo es una forma de tomar un subconjunto de elementos que conforman toda la población; se puede utilizar para hacer inferencias sobre una población o para hacer generalizaciones en relación con la teoría existente (Hamed, 2016).

Al ser una muestra censal, la investigación no utilizará muestreo.

Unidad de análisis

El estudio cuenta con 128 estudiantes pertenecientes al quinto año de educación básica.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica:

La investigación va a emplear la técnica de la encuesta

Al respecto Hernández et ál. (2014) aseveran que la encuesta es una técnica de recolección de datos, que permite obtener datos sobre lo que se estudia, de una forma rápida y objetiva, ya que los sujetos responden una serie de enunciados sin necesidad de ser entrevistados.

Instrumento:

El instrumento a emplear será el cuestionario

Es un instrumento de recogida de los datos en el cual aparecen los ítems de forma sistemática, en el cuestionario se consignan las respuestas a través de un sistema determinado de registro sencillo (Hernández et al., 2014).

Para medir la variable Estrategias lúdicas se va a utilizar el Cuestionario de estrategias lúdicas, fue elaborado por la investigadora tomando como referencia las dimensiones de Medina (2017), su objetivo es medir el uso de estrategias lúdicas por parte del docente desde la valoración del estudiante, posee 15 ítems, divididos en tres dimensiones: 1) técnicas; 2) ejercicios y 3) juegos didácticos.

Para medir la variable problemas de aprendizaje se va a utilizar el Cuestionario Exploratorio de Problemas de Aprendizaje – CEPA, adaptado de la versión original de Luis Bravo Valdiviezo, su objetivo es detectar la presencia de problemas de aprendizaje, posee 30 ítems divididos en cinco dimensiones: 1) Recepción de la información; 2) expresión del lenguaje oral; 3) Atención/concentración/memoria; 4) Errores de lectura, 5) Errores de escritura y 6) Matemáticas.

Validez

Los dos instrumentos que se van a aplicar fueron sometidos a la validez de juicio de expertos, por tal motivo se les entregó la matriz de validación. Ellos pudieron constatar la validez de cada instrumento, verificando que los dos cuestionarios seleccionados sí miden la variable de estudio que les corresponde.

El criterio de valoración para los tres expertos, sobre los dos cuestionarios fue: ADECUADO

Confiabilidad

El coeficiente de confiabilidad de ambos cuestionarios, fue calculado mediante el Alfa de Cronbach. Es un coeficiente que se utiliza cuando tenemos instrumentos con escala tipo Likert.

Para calcular la confiabilidad fue necesario aplicar una prueba piloto (30 estudiantes de otra institución), los resultados fueron:

1. Cuestionario de Estrategias Lúdicas: se obtuvo un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0,926 esto indica que posee una alta confiabilidad.
2. Cuestionario de Problemas de Aprendizaje: se obtuvo un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0,887 esto indica que posee buena confiabilidad.

3.5. Procedimientos

- Para realizar el estudio primero fue necesario solicitar permiso a la institución educativa donde se va a ejecutar la investigación.
- Luego se necesitó validar los instrumentos mediante la validez de juicio de expertos, se les envió por correo.
- Después de recibir vía correo electrónico las tres matrices de validación, se procedió a solicitar a otra institución la autorización para aplicar la prueba piloto (cálculo de confiabilidad).
- Fue necesario diseñar un cuestionario de Google con todas las preguntas de ambos cuestionarios. De tal manera que, mediante un enlace los estudiantes pueden responder todos los ítems.
- Se les entregó el consentimiento informado, para que los estudiantes y sus padres de familia conozcan el objetivo del estudio.
- Finalmente se tomaron las pruebas y se procedió a analizar los datos obtenidos, para ello fue necesario consultar con un especialista en el área.

3.6. Método de análisis de datos

Para procesar los datos se va a emplear las técnicas estadísticas, por tal motivo se va a emplear el Software SPSS versión 25, con este programa se calculó el alfa de Cronbach, así como también el coeficiente de correlación, que en este caso corresponde la Rho de Spearman que es un estadístico no paramétrico empleado para variables de estudio con escala de medición ordinal. Esta investigación va a verificar cuál de las dos hipótesis planteadas es correcta y cual debe rechazarse.

3.7. Aspectos éticos

- La investigadora ha considerado conveniente respetar la libre de decisión de los estudiantes para participar en la investigación, de tal modo que no han sido sometidos ni obligados a formar parte del estudio, además antes de ser evaluados se les hizo entrega del consentimiento informado, dicho documento también fue enviado a los padres de familia.

- La investigadora no reveló datos personales como nombres, apellidos o edad de los participantes, guardando absoluta reserva sobre ello.
- La investigadora ha consultado una amplia literatura científica (libros, tesis, artículos, páginas web), cada autor o información consultado ha sido debidamente citado y colocado en el apéndice de referencias, la redacción se efectuó bajo Normas APA séptima edición y lo que establece la Guía de Productos Académicos de la UCV redactada en el 2020.

IV. RESULTADOS

El objetivo general: Determinar la relación entre Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Tabla 2.

Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre Estrategias Lúdicas y Problemas de aprendizaje

Correlaciones		Problemas de aprendizaje
Estrategias lúdicas	Coeficiente de correlación	-,201
	Rho de Spearman	
	Sig. (bilateral)	,023
	N	128

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

Interpretación

Según la Tabla 2, entre Estrategias lúdicas y problemas de aprendizaje existe un coeficiente de correlación Rho de Spearman de -0,201 (correlación negativa baja), y un Sig. (bilateral) de 0,023 es cual es inferior a 0,05. Estos datos estadísticos demuestran que existe una relación negativa entre las estrategias lúdicas y los problemas de aprendizaje, esto quiere decir que, a mayor uso de estrategias lúdicas, menor será la incidencia de problemas de aprendizaje. Se acepta la hipótesis de estudio, la cual afirma que: Existe relación entre estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Objetivo específico 1: Identificar los niveles de Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Tabla 3.

Niveles de Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard

Tabla cruzada Estrategias lúdicas (Nivel)*Problemas de aprendizaje (Nivel)						
		Problemas de aprendizaje (Nivel)			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Estrategias lúdicas (Nivel)	Bajo	Recuento	8	2	0	10
		% del total	6,3%	1,6%	0,0%	7,8%
	Medio	Recuento	52	8	0	60
		% del total	40,6%	6,3%	0,0%	46,9%
	Alto	Recuento	41	13	4	58
		% del total	32,0%	10,2%	3,1%	45,3%
Total		Recuento	101	23	4	128
		% del total	78,9%	18,0%	3,1%	100,0%

Interpretación

En la Tabla 3. se identifica los niveles de las estrategias lúdicas con los problemas de aprendizaje, se aprecia que un 40,6% de la muestra de estudio representado por 52 estudiantes se ubica en nivel medio en estrategias lúdicas este nivel se encuentra asociado a nivel bajo de problemas de aprendizaje.

Objetivo específico 2: Determinar la relación entre la dimensión técnicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Tabla 4.

Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre la dimensión técnicas y Problemas de aprendizaje

Correlaciones		Problemas de aprendizaje
Dimensiones técnicas	Coeficiente de correlación	-,216*
	Rho de Spearman	
	Sig. (bilateral)	,014
	N	128

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

Interpretación

Según la Tabla 4, entre la dimensión técnicas y problemas de aprendizaje existe un coeficiente de correlación Rho de Spearman de -0,216 (correlación negativa baja), y un Sig. (bilateral) de 0,014 es cual es inferior a 0,05. Estos datos estadísticos demuestran que existe una relación negativa entre la dimensión técnicas y los problemas de aprendizaje, esto quiere decir que, a mayor uso de técnicas, menor será la incidencia de problemas de aprendizaje.

Objetivo específico 3: Determinar la relación entre la dimensión ejercicios y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Tabla 5.

Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre la dimensión ejercicios y Problemas de aprendizaje

Correlaciones		Problemas de aprendizaje
Dimensión ejercicios	Coeficiente de correlación	-,129
	Rho de Spearman	
	Sig. (bilateral)	,147
	N	128

Interpretación

Según la Tabla 5, entre la dimensión ejercicios y problemas de aprendizaje existe un coeficiente de correlación Rho de Spearman de -0,129 (correlación negativa muy baja), y un Sig. (bilateral) de 0,147 es cual es superior a 0,05. Estos datos estadísticos demuestran que no existe una relación negativa entre la dimensión ejercicios y los problemas de aprendizaje, lo que se interpreta es que la ejecución de ejercicios no tiene relación con la presencia de problemas de aprendizaje.

Objetivo específico 4: Determinar la relación entre la dimensión juegos didácticos y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Tabla 6.

Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre la dimensión juegos didácticos y Problemas de aprendizaje

Correlaciones		Problemas de aprendizaje
Dimensión juegos didácticos	Coeficiente de correlación Rho de Spearman	-,289*
	Sig. (bilateral)	,032
	N	128

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

Interpretación

Según la Tabla 6, entre la dimensión juegos didácticos y problemas de aprendizaje existe un coeficiente de correlación Rho de Spearman de -0,289 (correlación negativa baja), y un Sig. (bilateral) de 0,032 es cual es inferior a 0,05. Estos datos estadísticos demuestran que existe una relación negativa entre la dimensión juegos didácticos y los problemas de aprendizaje, en donde a mayor uso de juegos didácticos, menor será la incidencia de problemas de aprendizaje.

V. DISCUSIÓN

Se va a discutir el objetivo general: Determinar la relación entre Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Según la Tabla 2, entre Estrategias lúdicas y problemas de aprendizaje existe un coeficiente de correlación Rho de Spearman de $-0,201^*$ (correlación negativa baja), y un Sig. (bilateral) de $0,023$ es cual es inferior a $0,05$. Estos datos estadísticos demuestran que existe una relación negativa entre las estrategias lúdicas y los problemas de aprendizaje, esto quiere decir que, a mayor uso de estrategias lúdicas, menor será la incidencia de problemas de aprendizaje, por esta razón se acepta la hipótesis de estudio, la cual afirma que: Existe relación entre estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

Los hallazgos evidenciados en este estudio se asemejan al estudio de Chi (2018), que concluyó que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes, por ende, es necesario que se le brinde los conocimientos teóricos de una manera más lúdica, esto garantiza una mayor adquisición de aprendizajes duraderos; así mismo el estudio de Remigio (2020), evidenció que existe relación científica entre las estrategias lúdicas y el pensamiento matemático de los estudiantes, destacando que la primera variable ayuda a los estudiantes de primaria a mejorar sus aprendizajes en el área de matemática. Así también con el estudio de Lozada (2020), el cual verificó que las estrategias lúdicas se correlacionan estadísticamente con el comportamiento en el aula, reconociendo que el docente a través del uso de estrategias lúdicas, tiene la ventaja de mejorar y optimizar el trabajo académico en el aula. Por último, otro estudio que está de acuerdo con el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza, es la investigación de Ortiz y Díaz (2017), que concluyó que las estrategias lúdicas influyen positivamente en los aprendizajes de las matemáticas, haciendo más comprensible y menos compleja esta asignatura.

El estudio concuerda con la teoría cognitiva de Jean Piaget (1973) que manifiesta que el juego cumple muchas funciones en los estudiantes estimulando

su mente y adaptando los hechos que le rodean a una realidad más concreta; esta afirmación también coincide con el planteamiento teórico de Olivier (2000), que manifiesta que las estrategias lúdicas tienen como componente principal el juego, el cual tiene grandes beneficios para el estudiante, porque a través de esta actividad, el sujeto puede mejorar las funciones motoras y cognitivas, así como elevar su motivación escolar.

Para comprender mejor los problemas de aprendizaje citamos a Bravo (1990) que manifiesta que las dificultades de aprendizaje o también llamados problemas de aprendizaje no son lo mismo que trastornos específicos de aprendizaje (dislexia, discalculia, disortografía, entre otros), ya que este último se agrupa una serie de alteraciones de orden psicológico y neurológico del estudiante, por otra parte los problemas de aprendizaje tienen mayor incidencia en las escuelas y en su mayoría son consecuencia de factores externos al estudiante (metodología de enseñanza, la familia, la motivación entre otros) (Bravo et ál., 2009).

Después de discutir el objetivo general se entiende que, las dos variables se correlacionan de forma negativa, esto quiere decir que, cuantas más estrategias lúdicas utilice el docente, menor será la incidencia de problemas de aprendizaje en los estudiantes, en otras palabras, el uso frecuente de estrategias lúdicas en la enseñanza de diversas asignaturas, le permite a los niños y niñas de quinto de básica presentar una baja incidencia en problemas de aprendizaje. Esto se debe a que la metodología de enseñanza a partir del juego, es un escenario muy importante para el aprendizaje significativo, como se ha evidenciado las estrategias lúdicas, proponen diversas actividades utilizando así materiales o recursos creativos, espontáneos que conlleven a los estudiantes de quinto año de básica a una participación activa en sus aprendizajes.

Se va a discutir el objetivo específico 1: Identificar los niveles de Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. En la Tabla 3. se identifica los niveles de las estrategias lúdicas con los problemas de aprendizaje, se aprecia que un 40,6% de la muestra de estudio representado por 52 estudiantes se ubica en nivel

medio en estrategias lúdicas, este nivel se encuentra asociado a nivel bajo de problemas de aprendizaje.

Al revisar la investigación de Ccorahua (2017) se constató que su conclusión final fue, las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria, esto se debe a que el componente principal de las estrategias lúdicas, es el juego, cuando el docente enseña a través del juego, logra incorporar a los estudiantes y fomentar en ellos una convivencia pacífica y esto consecuentemente favorece sus habilidades sociales y su desempeño escolar.

El estudio aboga por la idea del autor Posada (2014) que manifiesta que la lúdica son actividades empleadas por el docente para que el estudiante pueda reflexionar, despertar la curiosidad, el dialogo y la experimentación a través del juego. También concuerda con la posición teórica de Bravo (2006) que conceptualiza a los problemas de aprendizaje, como aquellos que pueden manifestarse de diversas maneras, pero en todos los casos afectan el rendimiento global del niño o niña, es decir, perjudican varias áreas del desempeño escolar.

Basándonos en los hallazgos sobre este objetivo, se puede decir que, el nivel actual de estrategias lúdicas según la percepción de los estudiantes de quinto año de básica explicaría el actual nivel de problemas de aprendizaje, como se ha mencionado en líneas previas, la mayoría de estudiantes que poseen un nivel medio en estrategias lúdicas, ha sido asociado a un nivel bajo de problemas de aprendizaje, describiendo que, los niños y niñas han considerado que su docente medianamente emplea técnicas, ejercicios y juegos didácticos al momento de enseñar las clases, el sólo hecho de incluirlos de manera activa en el proceso de enseñanza, es beneficioso para los alumnos (as), porque hay un mayor entendimiento de los contenidos impartidos en el aula.

Se va a discutir el objetivo específico 2: Determinar la relación entre la dimensión técnicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Según la Tabla 4, entre la dimensión técnicas y problemas de aprendizaje existe un coeficiente de correlación Rho de Spearman de -0,216 (correlación negativa baja), y un Sig.

(bilateral) de 0,014 es cual es inferior a 0,05. Estos datos estadísticos demuestran que existe una relación negativa entre la dimensión técnicas y los problemas de aprendizaje, esto quiere decir que, a mayor uso de técnicas, menor será la incidencia de problemas de aprendizaje.

Según Chi (2018) las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades que el docente emplea para retroalimentar los aprendizajes, abarca una serie de actividades que hacen posible fortalecer el conocimiento y competencia del sujeto cuando se encuentra estudiando. Así mismo los investigadores Maila et ál. (2019) refieren que las estrategias lúdicas son de gran ayuda para el docente, hace más dinámico y comprensible la enseñanza, y la comprensión de diversos temas que pueden parecer complicado para los estudiantes.

Por su parte los autores Cuetos et ál. (2015) sostienen que, un buen porcentaje de estudiantes en etapa escolar supera los problemas de aprendizaje aplicando las medidas correctivas pertinentes; al respecto Trias et ál. (2021) concuerda que frente a los problemas de aprendizaje son necesarios la instrucción de estrategias metacognitivas, combinada con diversas estrategias lúdicas que beneficien la labor docente, haciendo posible que el estudiante se sienta más motivado por las asignaturas.

El estudio ha constatado que, la dimensión técnicas se correlaciona negativamente con los problemas de aprendizaje, lo que quiere decir, que cuanto más el docente utilice la narración, la escenificación, el canto, la demostración y las diapositivas en la enseñanza de sus asignaturas, menor incidencia de problemas de aprendizaje en los estudiantes de quinto año de básica, esta correlación evidenciada se da probablemente, porque las técnicas son diversas acciones concretas, planificadas por el docente y llevada a cabo por el propio docente y/o sus estudiantes con la finalidad de alcanzar objetivos de aprendizaje, lo que sin duda alguna reduce la probabilidad de estudiantes con problemas de aprendizaje.

Se va a discutir el objetivo específico 3: Determinar la relación entre la dimensión ejercicios y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Según la Tabla 5, entre la dimensión ejercicios y problemas de aprendizaje existe un coeficiente de

correlación Rho de Spearman de -0,129 (correlación negativa muy baja), y un Sig. (bilateral) de 0,147 es cual es superior a 0,05. Estos datos estadísticos demuestran que no existe una relación negativa entre la dimensión ejercicios y los problemas de aprendizaje, lo que se interpreta es que la ejecución de ejercicios no tiene relación con la presencia de problemas de aprendizaje.

Existen estudios que han demostrado la importancia de abordar las dificultades de aprendizaje desde la propia dinámica familiar, tal es el caso del estudio de Antolín y Arce (2020), estudio que demostró que los problemas de aprendizaje no dependen de factores intrínsecos a los estudiantes sino también a las pautas de crianza en la familia. Dentro de la revisión heroica se los investigadores Bezerra et ál. (2021) aseveran que las actividades lúdicas y las metodologías alternativas son las herramientas encargadas en contribuir en el aprendizaje y la comprensión de nuevos conocimientos.

El estudio de Antolín y Arce (2020) es apoyado por la idea de Keskinova (2018) que manifiesta que existen factores internos y externos que causan los problemas de aprendizaje, primero está la familia (el entorno sociocultural que interfiere con los aprendizajes); la escuela (nivel profesional de los maestros; poca organización del trabajo escolar) y los factores biológicos, psicológicos del estudiante.

En este objetivo específico, los hallazgos estadísticos niegan la existencia de una relación entre los ejercicios y problemas de aprendizaje, lo que significa que, las diversas acciones (mapas conceptuales, infografías, dípticos y trípticos, pizarra interactiva y cuadros sinópticos) que el docente encomienda en el aprendizaje de las diferentes disciplinas y que sirve de complemento y comprobación de la enseñanza teórica para los estudiantes, no son relevantes para evitar los problemas de aprendizaje, dicho de otra manera el uso de ejercicios no aumenta ni reduce los problemas de aprendizaje, son dos aspectos independientes.

Se va a discutir el objetivo específico 4: Determinar la relación entre la dimensión juegos didácticos y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. Según la Tabla 6, entre la dimensión juegos didácticos y problemas de aprendizaje existe un

coeficiente de correlación Rho de Spearman de -0,289 (correlación negativa baja), y un Sig. (bilateral) de 0,032 es cual es inferior a 0,05. Estos datos estadísticos demuestran que existe una relación negativa entre la dimensión juegos didácticos y los problemas de aprendizaje, en donde a mayor uso de juegos didácticos, menor será la incidencia de problemas de aprendizaje.

La investigación de Paredes (2020) demostró que los problemas de conducta, también son factores predictores de las dificultades de aprendizaje, en donde el estudiante no se concentra en las asignaturas y en las actividades académicas, debido a su bajo nivel de autocontrol, esto trae como consecuencia que no incorpore a sus esquemas cognitivos la información brindada en clase.

Según Vygotsky (1984) el juego es el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual de los niños se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas de orden superior tales como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras (Veraksa, N. y Veraksa, A. 2018).

Es preciso mencionar a Udoba (2014) que considera que, cuando los problemas generales de aprendizaje dificultan el desarrollo normal de la actividad escolar de un alumno e impiden la consecución plena de los objetivos educativos, el docente debe considerar la aplicación de medidas psicopedagógicas más específicas e innovadoras.

Como punto final de esta discusión, se ha podido demostrar estadísticamente que la dimensión juegos didácticos tienen una relación negativa con los problemas de aprendizaje, lo que quiere decir que, cuanto más juegos didácticos se emplean en la enseñanza de los estudiantes de quinto de básica, menor incidencia de problemas de aprendizaje tendrán, como bien lo menciona las bases teóricas consultadas los juegos didácticos ayudan a desarrollar actividades con la finalidad de enseñar a los estudiantes un tema específico y darles las habilidades necesarias para estudiar; se puede decir que es una forma de educación que consiste en aprender jugando lo que resulta un gran beneficio para la enseñanza y evitar que los estudiantes presenten dificultades en algunas asignaturas lo cual perjudica seriamente su aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

1. La investigación determinó que existe una correlación negativa baja (Rho de Spearman= $-0,201^*$) y significativa (Sig. $0,023 < 0,05$) entre las estrategias lúdicas y problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021. La relación negativa entre las variables indicaría que a medida que aumentan las estrategias lúdicas, menor será la incidencia de niños (as) con problemas de aprendizaje.
2. Se identificó que el 40,6% (52 niños) que poseen un nivel medio de estrategias lúdicas se ubican en un nivel bajo de problemas de aprendizaje, esto indica que actualmente los estudiantes de quinto de básica perciben que medianamente sus docentes tienden a emplear estrategias lúdicas en su enseñanza, esto explicaría la baja incidencia de problemas de aprendizaje.
3. La investigación determinó que existe una correlación negativa baja (Rho de Spearman= $-0,21^*6$) y significativa (Sig. $0,014 < 0,05$) entre la dimensión técnicas y problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.
4. El estudio determinó que no existe una relación estadísticamente significativa entre la dimensión ejercicios y problemas de aprendizaje debido al coeficiente obtenido Rho de Spearman= $-0,129$ y Sig. $0,147 > 0,05$.
5. La investigación determinó que existe una correlación negativa baja (Rho de Spearman= $-0,289^*$) y significativa (Sig. $0,032 < 0,05$) entre las estrategias lúdicas y juegos didácticos en estudiantes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard Guayaquil, 2021.

VII. RECOMENDACIONES

- A la autoridad principal de la Unidad Educativa Cenest Harvard de Guayaquil, se recomienda capacitar al personal docente en el uso de estrategias lúdicas para la enseñanza de sus asignaturas, esta capacitación puede ser de gran utilidad y apoyo pedagógico para evitar la incidencia de problemas de aprendizaje en los estudiantes.
- A los docentes de quinto de básica de la Unidad Educativa Cenest Harvard se recomienda asistir a capacitaciones, cursos o especializaciones que tengan como tema el uso de estrategias lúdicas en la enseñanza y la detección temprana de problemas de aprendizaje; estos conocimientos serán de gran apoyo para su metodología de enseñanza, permitiéndoles alcanzar aprendizajes significativos en sus estudiantes.
- Se recomienda a los docentes de quinto año de básica, utilizar las siguientes técnicas como: la narración, la escenificación, el canto, la demostración, antes, durante y después de sus clases, ya que se trata de actividades que fomentan la creatividad, espontaneidad en los estudiantes, quienes pueden aprender de una manera más dinámica.
- A pesar que los ejercicios no tienen relación con los problemas de aprendizaje, se sugiere que los estudiantes de quinto año de básica sigan empleando mapas conceptuales, infografías, dípticos, pizarras interactivas y cuadros sinópticos, entre otros ejercicios cognitivos que les permita lograr aprendizajes más duraderos y significativos.
- Finalmente, se recomienda a padres, docentes de los estudiantes de quinto año de básica incluir durante las actividades académicas el uso de juegos didácticos diseñados para cada asignatura como, por ejemplo: juego de palabras, chapas canicas, damas, ajedrez. Tal como se ha evidenciado el uso del juego es ideal para consolidar los conocimientos adquiridos en el aula y otros escenarios de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Amaral, H., Amancio, T., Melo, T. y dos Santos, A. (2019). The effect of an initiation to struggles structured program on the physical capacities, visual attention and school performance in elementary school children. *Rev Bras Cienc Esporte* 41(2), 176-182.
<https://www.scielo.br/j/rbce/a/rX63PcY8xvmnwmtxsSCW9cv/?lang=en&format=pdf>
- Antolinez, L. y Arce, X. (2020). *Problemas de aprendizaje en la lectura y la escritura: una mirada desde las pautas de crianza de familias de grado primero de primaria de dos colegios de Bogotá, Colombia*. [Tesis de Maestría en Dificultades de Aprendizaje, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio institucional UCC.
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/16799>
- Arteaga, A. S., Humanez, J. M. y Santana, N. (2015). *Qué tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la institución educativa INEM Lorenzo María Lleras Del Municipio De Montería Córdoba*. [Tesis de Maestría en Educación, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/139/ArteagaRestrepoAlixSofia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Bagley, C. y Panacek, E. (2006). Research Study Designs: Non-experimental. *Air Medical Journal* 26(1), 18-22.
[https://www.airmedicaljournal.com/article/S1067-991X\(06\)00309-9/pdf](https://www.airmedicaljournal.com/article/S1067-991X(06)00309-9/pdf)
- Blas, K. M. y García, M. L. (2017). Factores externos y la dificultad en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de secundaria. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio institucional UNITRU.
<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9639/BLAS%20REI%20MUNDES-GARCIA%20GAVIDIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Barba, P. A., Pérez, A. M. y Bedón, P. M. (2018). Problemas del aprendizaje en la edad infantil. *Didáctica y Educación*, 4, 85-100. <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/794/791>
- Barco, E. G. y García, M. Y. (2006). Detección de problemas de aprendizaje en el aula a nivel básico Guía de ayuda para diagnosticar a los niños con problemas de aprendizaje. [Tesis de Licenciatura, Universidad Salesiana]. <http://132.248.9.195/pd2006/0608033/0608033.pdf>
- Barrera, H. M., Barragán, T. M., y Ortega, G. E. (2017). La realidad educativa ecuatoriana desde una perspectiva docente. *Revista Iberoamericana de Educación* 75(2), 9-20. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2629/3612>
- Bennasar, M. (2020). Lúdica Pedagógica: una Mirada-otra en el Nivel Primario del Sistema Educativo Venezolano. *Metrópolis Revista de Estudios Globales Universitarios*, 1, 86-112. <https://metropolis.metrouni.us/index.php/metropolis/article/view/10/5>
- Bezerra, M. K., Florencio, M. F., Campos, R. y Xavier, E. (2021). Demystifying opiodism: bridging school and society to develop educational resources. *Ambiente & Sociedade n São Paulo*, 24, 2-22. <https://www.scielo.br/j/asoc/a/KSqwgQQDjbTGHZy88WHvH6q/?format=pdf&lang=en>
- Bjorklund, D. (2018). A Metatheory for Cognitive Development (or “Piaget is Dead” Revisited). *Child Development*, 89(6), 2288-2302. <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/cdev.13019>
- Bravo, L., Milicic, N., Cuadro, A. y Mejía, L. (2009). Trastornos del aprendizaje: investigaciones psicológicas y psicopedagógicas en diversos países de sud américa. *Ciencias Psicológica*, 3(2), 203-218. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v3n2/v3n2a09.pdf>
- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 57(6), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>

- Castro, M., Paz, M. y Cela, E. (2020). Aprendiendo a enseñar en tiempos de pandemia COVID-19: nuestra experiencia en una universidad pública de Argentina. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria* 14(2), 1-11. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v14n2/2223-2516-ridu-14-02-e1271.pdf>
- Cepeda, N. J. y Belelcázar, A. P. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista Criterios*, 26(2), 87-105. <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/2160/2377>
- CCorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*. [Tesis de Maestría en Psicología Educativa, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahua_LJR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chi, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista I.C. Investigación*, 70-80. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Cuetos, F., Suárez, P., Molino, M. y Llenderozas, M. (2015). Test for the early detection of Reading and writing learning disabilities. *Revista Pediátrica de Atención Primaria*, 17, 99-107. https://scielo.isciii.es/pdf/pap/v17n66/en_02_original1.pdf
- Dwi, R., Andriati, R. y Purnama, F. (2020). The positive effect of educative game tools (puzzle) on cognitive levels of pre-school children (4-5 years). *The Malaysian Journal of Nursing*, 11(3), 35-41. <https://ejournal.lucp.net/index.php/mjn/article/view/thepositiveeffectof/889>

- Freré, F. L. y Saltos, M. M. (2013). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI* (10), 25-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210301>
- García, G. A. y Rodríguez, M. (2020). Problemas de aprendizaje e intervención pedagógica. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/03/problemas-aprendizaje.html>
- Guadalupe, C., León, J., Rodríguez, J. S. y Vargas, S. (2017). *Estado de la educación en el Perú Análisis y perspectivas de la educación básica*. Impresiones y Ediciones Arteta E.I.R.L. https://www.researchgate.net/profile/Jose-Rodriguez-256/publication/322974141_Estado_de_educacion_en_el_Peru_Analisis_y_perspectivas_de_la_educacion_basica/links/5aeca8aa0f7e9b01d3e16325/Estado-de-educacion-en-el-Peru-Analisis-y-perspectivas-de-la-educacion-basica.pdf
- Hamed, T. (2016). Sampling Methods in Research Methodology; How to Choose a Sampling Technique for Research. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*, 5, 18-27. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02546796/document>
- Hernández, R. y Silva, F. (2020). Actividades lúdicas en las clases de español como lengua extranjera. *Cultura, Educación y Sociedad*, 11(2), 207-220. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/download/2865/2934/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ª ed.). Mc Graw Hill/Interamericana Editores S.A. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

- Keskinova, A. y Ajdinski G. (2018). Learning problems in children with mild intellectual disability. (*IJRSEE*) *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education* 6(1), 31-38.
- López, P. y Fachelli, S. (2014). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universitat Autònoma de Barcelona. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf
- Lozada, D. A. (2020). *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 115 - Chaclacayo 2019*. [Tesis de Maestría en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50862>
- Maila, V., Figueroa, H., Pérez, E. y Cedeño, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Revista Cátedra* 3(1), 59-74. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1966/3064>
- Medina, R. (2017). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*. [Tesis de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17831/Medina_NR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Meneses, M., Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación de Ecuador (2019, 13 de diciembre). *Ecuador participó en PISA-D en 2017*. <https://educacion.gob.ec/ecuador-participo-en-pisa-d-en-2017/>

- Mumba, E. (2018). Applied research. *Dean-Research and Graduate studies LIUTEBM University*, 1-10. <https://www.ndejjeuniversity.ac.ug/wp-content/uploads/2018/12/NDU8.pdf>
- Ortiz, W. y Díaz, R. (2017). *Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del centro educativo campo galán del municipio de Barrancabermeja, departamento de Santander Colombia, en el año 2015*. [Tesis de maestría en Educación, Universidad Wiener]. Repositorio institucional UWIENER. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/handle/123456789/537>
- Paredes, M. (2020). *Los problemas de conducta y las dificultades de aprendizaje en los estudiantes de 4to. año de Educación General Básica*. [Tesis de Maestría en Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad, Universidad Laíca Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. Repositorio institucional ULVR. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3885/1/TM-ULVR-0217.pdf>
- Parra, M. del V. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Científica*, 5(17), 143–163. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498
- Pérez, A. (2019, 31 de marzo). *¿Por qué la calidad de la educación en Colombia no es buena?* Semana. <https://www.semana.com/opinion/columnistas/articulo/por-que-la-calidad-de-la-educacion-en-colombia-no-es-buena-por-angel-perez-martinez/268998/>
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N. y Laguna, C. E. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, (21), 163-174. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/1337/1/2015_Ludica_pedagogica.pdf
- Remigio, Y. E. (2020). *Estrategias lúdicas y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de educación primaria de la I.E. “Santa María de Cervelló”*,

Nuevo Chimbote – 2020. [Tesis de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión educativa, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64499>

Rivero, M., Cuenca, M., Montejo, M., y Vasallo, M. (2018). La investigación educativa desde una perspectiva histórico cultural. *Revista Pedagogía Universitaria*, 23(1), 83-94. http://cvi.mes.edu.cu/peduniv/index.php/peduniv/article/view/767/_1

Rochina, S. C, Ortiz, J. C. y Paguay, L. V. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad* 12(1), 2218-3620. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf>

Rodriguez, B. y Medina, J. (2020). *Analizar el canto como estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de los niños del tercer nivel del colegio público Harris Paul del distrito dos de Managua durante el primer semestre del año 2019*. [Tesis en Pedagogía, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. Repositorio institucional UNAN. <https://repositorio.unan.edu.ni/12833/1/Brian%20Ernesto%20Rodr%C3%A9guez%20Valverde.pdf>

Salazar, M. R. (2012). *Percepción del docente sobre las dificultades iniciales de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de una Institución Educativa del Callao*. [Tesis de Maestría en Educación, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio institucional. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1317/1/2012_Salazar_Percepci%C3%B3n%20docente%20sobre%20las%20dificultades%20iniciales%20de%20aprendizaje%20en%20estudiantes%20del%20tercer%20grado%20de%20primaria%20de%20una%20instituci%C3%B3n.pdf

Sánchez, J. P., Castillo, S. E. y Hernández, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1-17. <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>

- Sánchez, L., Perdomo, O., y Matos, N. (2016). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. *EduSol*, 16(54), 38-49. <https://www.redalyc.org/journal/4757/475752820029/movil/>
- Santelices, M. V., Galleguillos, P., Gonzáles, J. y Taut, S. (2015). Un Estudio Sobre la Calidad Docente en Chile: El Rol del Contexto en Donde Enseña el Profesor y Medidas de Valor Agregado. *PSYKHE*, 24(1), 1-14. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/psykhe/v24n1/art04.pdf>
- Sepúlveda, A., Díaz, D. y Minte, A. (2019). Deficiente rendimiento en matemática: análisis desde la perspectiva de los alumnos de Educación Básica chilena. *Revista Espacios*, 40(23), 27. http://repositorio.ucm.cl/bitstream/handle/ucm/2470/d%c3%adaz_d_deficiente.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Shukla, S. (2020, Junio). *Concept of population and sample*. https://www.researchgate.net/publication/346426707_CONCEPT_OF_POPULATION_AND_SAMPLE
- Solovieva, Y. y Quintanar, L. (2013). Evaluación del desarrollo simbólico en niños preescolares mexicanos. *Journal Culture and Education*, 25(2), 167-182. <https://doi.org/10.1174/113564013806631273>
- Sorochinsky, M.A., Barakhsanova, E.A., Vlasova, E.Z., Prokopyev, M.S, Burnashev, A.E. (2020). Corporate Training of Yakutia Teachers to Apply Methods of E-Learning. *Propósitos y Representaciones* 8(3), 1-12. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n3.48>
- Suárez, J., Duardo, C. y Rodríguez, R. (2020). The development of mathematical competence through problems with application of the functions. *Scielo*. <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/887>
- Trias, D., Mels, C. y Huertas, J. A. (2021). Teaching to Self-Regulate in Mathematics: A Quasi-Experimental Study with Low-Achieving Elementary School Students. *Redie Revista Electronica de Investigación Científica*, 23, 1-13. <http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v23/1607-4041-redie-23-e02.pdf>

- Udoba, H. (2014). *Challenges faced by teachers when teaching learners with developmental disability*. [Master's Thesis, University Of Oslo]. <https://core.ac.uk/download/pdf/30903449.pdf>
- Valencia, E. J. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral de niños de 3 a 4 años de la unidad educativa "Juan Montalvo" periodo 2017-2018*. [Tesis de maestría en Gestión de la Calidad en la Educación, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional UTN. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/8702>
- Vásquez, G. y Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *ie Revista de investigación educativa*, 11, 1-15. https://mail.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/805/1029
- Veraska, N. y Veraska, A. (2018). Lev vygotsky's cultural-historical theory of development and the problem of mental tolos. *Papeles del Psicólogo*, 39(2), 150-157. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/778/77855949010/77855949010.pdf>
- Zangirolami, J., de Oliveira, J. y Leone, C. (2018). Research methodology topics: Cross-sectional studies. *Journal of Human Growth and Development* 28(3), 356-360. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbcdh/v28n3/17.pdf>
- Zulay, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *MÉRITO Revista de Educación*, 2(6), 143-157. <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779>

ANEXOS

CUESTIONARIO DE USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

INSTRUCCIONES

A continuación, se presenta una serie de ítems para ser marcados con un aspa (X) las alternativas según crea conveniente.

Antes de responder debes tomar en cuenta que:

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

ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				
	Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)
1. Tu profesor al momento de enseñar utiliza cuentos, leyendas u obras literarias					
2. Cuando tu profesor enseña, le gusta escenificar diversos momentos de la vida cotidiana					
3. Tu profesor emplea canciones al momento de enseñar					
4. Tu profesor brinda ejemplos de cómo se deben hacer las tareas					
5. Tu profesor emplea diapositivas que te motivan					
6. En clase te piden elaborar mapas conceptuales					
7. En clase te piden elaborar infografías					

8. El docente te ha enseñado como elaborar dípticos y trípticos					
9. El docente solicita resolver ejercicios a través de la pizarra interactiva					
10. El docente solicita la elaboración de cuadros sinópticos					
11. Durante la enseñanza tu profesor utiliza los juegos de palabras					
12. Utilizas o te vales de dados, chapas o canicas, tal y como lo empleaste en el aula con el profesor					
13. Te reúnes con algunos de tus compañeros para jugar damas o ajedrez					
14. Te diviertes utilizando el juego de una manera didáctica para aprender matemática					
15. Crees que se debería enseñar a través de juegos para poder aprender de manera menos aburrida					

FICHA TÉCNICA

NOMBRE	Cuestionario de estrategias lúdicas
AUTOR	Robert Medina (2017)
OBJETIVO	Medir el uso de estrategias lúdicas por parte del docente desde la valoración del estudiante
ÁMBITO DE APLICACIÓN	Educación básica
CANTIDAD DE ÍTEMS	15
DIMENSIONES	1) técnicas; 2) ejercicios y 3) juegos didácticos.
DURACIÓN	15 minutos
VALIDEZ	Se verificó a través del juicio de tres expertos
CONFIABILIDAD	Se obtuvo a través del Alfa de Cronbach y se obtuvo el valor de 0,926 lo que se interpreta como una excelente confiabilidad
CALIFICACIÓN	
Uso de estrategias lúdicas	Puntaje
Bajo	15-35
Medio	36-55
Alto	56-75

Confiabilidad del cuestionario de Estrategias Lúdicas

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,926	15

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Item01	49,1000	152,576	,718	,920
Item02	48,7667	153,151	,737	,919
Item03	49,1333	151,982	,660	,921
Item04	48,4000	153,972	,647	,922
Item05	48,4000	160,869	,454	,927
Item06	49,1667	154,213	,636	,922
Item07	48,9667	153,964	,623	,922
Item08	48,3333	160,851	,428	,928
Item09	48,9667	149,206	,822	,916
Item010	49,1333	151,430	,709	,920
Item011	49,0333	149,551	,796	,917
Item012	49,1000	151,266	,710	,920
Item013	49,2333	157,082	,581	,923
Item014	48,8667	148,947	,722	,919
Item015	48,0667	159,444	,490	,926

Interpretación:

El resultado del coeficiente alfa de Cronbach es de 0,926 por lo tanto se deduce que el cuestionario de Estrategias Lúdicas posee alta confiabilidad.

Base de datos de la Variable Estrategias Lúdicas

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	3	3
2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	1	5	4	1	1
3	3	3	3	4	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2
4	5	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4
5	1	3	1	5	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5
6	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5
7	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1
8	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
9	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4
11	3	5	3	5	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5
12	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
13	5	5	3	5	5	4	2	5	4	3	4	4	4	3	5
14	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	2	3	3	5
15	2	2	1	3	3	2	2	5	3	3	3	3	4	4	5
16	3	2	1	4	4	3	3	5	3	4	3	2	3	4	5
17	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4
18	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3
19	1	5	5	5	5	1	5	1	1	1	5	5	1	1	5
20	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	5
21	4	4	3	5	5	2	4	3	3	3	4	3	2	2	3
22	4	3	4	4	5	4	4	5	2	2	3	2	3	4	5
23	3	3	5	5	4	3	3	5	5	4	4	4	4	5	5
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
26	2	2	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	4	4	5
27	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5
28	3	3	4	4	3	3	4	5	3	3	4	3	3	4	5
29	5	5	5	5	5	3	3	5	5	3	5	5	4	5	5
30	2	3	2	2	2	5	5	2	3	5	2	2	2	2	5

Fuente: Cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicado a estudiantes de la Unidad educativa “Juan León Mera”

Base de datos - Variable Estrategias Lúdicas

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL	D1	D2	D3
1	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	1	3	3	48	18	17	13
2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	1	5	4	1	1	44	17	15	12
3	3	3	3	4	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	29	14	8	7
4	5	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	55	19	18	18
5	1	3	1	5	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	33	15	9	9
6	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	55	17	19	19
7	1	1	1	1	5	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	23	9	9	5
8	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	55	17	18	20
9	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	67	22	22	23
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	54	19	20	15
11	3	5	3	5	5	3	3	5	3	4	3	3	3	5	5	58	21	18	19
12	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	71	24	25	22
13	5	5	3	5	5	4	2	5	4	3	4	4	4	3	5	61	23	18	20
14	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	2	3	3	5	48	16	15	17
15	2	2	1	3	3	2	2	5	3	3	3	3	4	4	5	45	11	15	19
16	3	2	1	4	4	3	3	5	3	4	3	2	3	4	5	49	14	18	17
17	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	55	17	18	20
18	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	29	8	9	12
19	1	5	5	5	5	1	5	1	1	1	5	5	1	1	5	47	21	9	17
20	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	5	64	22	20	22
21	4	4	3	5	5	2	4	3	3	3	4	3	2	2	3	50	21	15	14
22	4	3	4	4	5	4	4	5	2	2	3	2	3	4	5	54	20	17	17
23	3	3	5	5	4	3	3	5	5	4	4	4	4	5	5	62	20	20	22
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	25	25	25
25	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	66	20	25	21
26	2	2	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	4	4	5	36	8	11	17
27	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	71	25	23	23
28	3	3	4	4	3	3	4	5	3	3	4	3	3	4	5	54	17	18	19
29	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	5	5	4	5	5	68	25	19	24
30	2	3	2	2	2	5	5	2	3	5	2	2	2	2	5	44	11	20	13
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	25	25	25
32	5	5	1	5	5	3	1	5	1	1	1	1	1	5	5	45	21	11	13
33	3	4	2	4	4	5	3	5	3	5	5	3	4	3	3	56	17	21	18
34	4	5	4	5	3	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	60	21	18	21
35	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	5	5	51	15	17	19
36	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	47	25	17	5
37	3	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	18	15	15
38	3	3	2	5	5	4	3	5	5	3	2	2	2	4	5	53	18	20	15
39	3	3	4	4	5	5	3	3	5	5	5	2	3	5	5	60	19	21	20
40	4	5	2	4	3	4	3	4	5	5	3	3	3	4	5	57	18	21	18
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	20	20	20
42	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	56	19	19	18
43	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	7	5	5
44	3	3	4	4	3	5	3	5	2	5	5	3	2	4	5	56	17	20	19
45	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	71	25	22	24
46	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59	19	20	20
47	5	1	1	4	1	4	4	5	4	4	1	4	1	1	5	45	12	21	12
48	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	9	5	5
49	4	3	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	65	21	23	21
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	25	25	25
51	3	3	1	5	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	4	57	16	22	19
52	3	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	62	17	21	24
53	4	4	3	4	5	5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	58	20	20	18
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	20	20	20
55	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29	9	10	10
56	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	1	3	2	3	2	35	12	12	11
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	20	20	20
58	5	5	4	3	3	5	2	5	5	3	4	5	5	4	3	61	20	20	21
59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	25	25	25
60	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	5	54	19	18	17

61	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	73	24	25	24
62	3	3	2	4	2	1	3	4	5	3	4	2	4	3	4		47	14	16	17
63	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	5		54	19	20	15
64	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5		57	18	19	20
65	4	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	3	3	4	5		59	20	20	19
66	2	3	2	5	5	5	1	5	1	5	1	1	1	2	5		44	17	17	10
67	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		75	25	25	25
68	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	3	1	1	4	3		46	16	18	12
69	3	4	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	3	2	3		52	18	18	16
70	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5		73	24	25	24
71	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	5		47	16	15	16
72	5	5	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	3	3	4		62	22	21	19
73	1	5	1	5	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5		30	16	5	9
74	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		69	19	25	25
75	4	5	1	5	5	1	1	5	5	5	5	5	1	5	5		58	20	17	21
76	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4		67	23	22	22
77	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4		59	20	20	19
78	2	3	1	4	4	5	4	4	3	4	2	1	3	4	5		49	14	20	15
79	3	3	2	5	4	4	1	5	5	4	5	1	1	4	4		51	17	19	15
80	3	2	2	4	5	4	3	3	4	3	2	1	3	4	5		48	16	17	15
81	4	3	2	5	4	5	5	5	5	5	5	3	1	5	5		62	18	25	19
82	3	5	3	4	4	4	4	2	4	4	5	1	1	5	5		54	19	18	17
83	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	1	4	5		52	19	17	16
84	4	3	1	5	5	3	2	4	3	4	4	1	5	4	4		52	18	16	18
85	3	3	3	3	2	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5		57	14	18	25
86	3	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5		58	19	19	20
87	2	2	5	5	5	5	4	1	4	5	5	5	4	5	5		62	19	19	24
88	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		75	25	25	25
89	2	2	2	2	4	3	4	3	3	3	2	1	1	2	2		36	12	16	8
90	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	5		53	18	17	18
91	1	5	1	4	3	1	1	4	2	1	1	1	1	1	5		32	14	9	9
92	4	5	3	5	5	3	4	3	5	3	3	2	3	3	3		54	22	18	14
93	3	3	1	5	5	4	4	5	5	3	3	4	4	5	4		58	17	21	20
94	4	3	1	5	5	4	4	3	5	3	1	3	4	5	4		54	18	19	17
95	4	3	1	5	5	3	3	3	1	3	2	3	1	3	3		43	18	13	12
96	3	3	2	4	5	3	3	4	2	2	3	2	3	5	4		48	17	14	17
97	3	1	2	3	2	3	3	4	1	4	4	1	3	1	5		40	11	15	14
98	5	4	1	5	5	3	4	3	3	3	4	3	1	4	4		52	20	16	16
99	4	3	1	5	5	4	4	4	5	4	3	3	4	5	5		59	18	21	20
100	4	3	1	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5		65	18	24	23
101	4	3	2	5	5	4	4	2	4	4	3	3	2	3	4		52	19	18	15
102	5	4	3	5	5	4	4	2	5	4	4	1	2	4	4		56	22	19	15
103	5	5	1	5	4	3	2	4	5	4	4	2	1	2	3		50	20	18	12
104	3	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4		64	21	22	21
105	5	5	2	5	5	5	4	5	1	4	3	2	5	5	3		59	22	19	18
106	3	4	2	5	5	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4		60	19	20	21
107	5	5	2	5	4	3	3	2	5	3	4	3	1	4	5		54	21	16	17
108	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	2	2	1	2		57	24	22	11
109	5	5	3	5	4	2	2	2	5	4	5	3	3	4	5		57	22	15	20
110	3	4	1	5	5	2	2	1	3	1	5	1	2	3	2		40	18	9	13
111	3	3	2	4	4	3	2	1	4	2	3	2	2	2	3		40	16	12	12
112	5	5	1	5	1	3	3	5	5	3	3	1	3	5	5		53	17	19	17
113	3	5	2	5	4	4	3	5	2	4	4	1	1	3	5		51	19	18	14
114	2	3	1	5	5	1	1	1	3	3	3	3	1	5	5		42	16	9	17
115	4	5	1	5	5	2	3	5	4	3	3	4	1	1	5		51	20	17	14
116	5	5	4	5	5	4	3	5	5	1	5	3	1	3	3		57	24	18	15
117	5	4	1	5	5	1	1	2	3	1	3	1	1	3	4		40	20	8	12
118	5	3	1	3	5	3	3	5	3	2	2	2	1	5	5		48	17	16	15
119	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	1	1	3	4		41	16	13	12
120	4	4	2	5	5	3	2	4	3	2	2	2	1	4	5		48	20	14	14
121	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		74	24	25	25
122	3	3	1	5	4	4	2	3	3	3	2	1	5	5	5		49	16	15	18
123	5	5	3	4	5	3	2	4	5	4	5	5	3	4	5		62	22	18	22
124	5	3	4	5	4	4	3	5	5	2	5	4	4	5	4		62	21	19	22
125	5	5	5	5	5	3	5	4	5	3	5	3	3	5	5		66	25	20	21
126	3	3	3	3	4	1	1	1	2	1	2	2	1	5	5		37	16	6	15
127	3	4	3	4	3	4	1	4	1	1	3	1	1	3	4		40	17	11	12
128	4	4	4	5	5	2	2	2	5	2	3	5	1	4	5		53	22	13	18

Fuente: Cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicado a estudiantes de la Unidad educativa “Cenest Harvard”

CUESTIONARIO DE PROBLEMAS DE APRENDIZAJE (CEPA)

INSTRUCCIONES

A continuación, se plantean una serie de enunciados marca con una cruz (X), la opción que consideres conveniente. Recuerda que no hay respuesta buena ni mala, lo importante es responder con sinceridad.

Antes de responder debes tomar en cuenta que:

Siempre =4

A veces=3

Casi nunca=2

Nunca=1

ÍTEMS	OPCIONES DE RESPUESTA			
	Siempre (4)	A veces (3)	Casi Nunca (2)	Nunca (1)
1. Entiendes las instrucciones orales de tu profesor				
2. Entiendes las tareas que se piden				
3. Escuchas al profesor cuando te asigna tareas				
4. Comprendes el vocabulario y el significado de las palabras corrientes que emplea el profesor o de los textos				
5. Tu pronunciación es buena				
6. Sabes emplear adecuadamente las palabras (uso de vocabulario)				

7.	Posees una buena capacidad para narrar experiencias personales (claridad en tu expresión oral y para expresar oralmente lo que quieres decir)				
8.	Sabes expresar verbalmente las materias aprendidas				
9.	Atiendes en clases al profesor				
10.	Te concentras para trabajar solo				
11.	Posees buena memoria				
12.	Te confundes al leer las letras				
13.	Te confundes al leer las sílabas				
14.	Te confundes al leer las palabras de dos o tres sílabas				
15.	Tu lectura silábica es buena (Ej.: yo – me – lla – mo – Ni – co – lás).				
16.	Comprendes cuando lees de corrido				
17.	Puedes comprender, pero te olvidas rápidamente				
18.	Confundes sílabas o letras cuando escribes en tu cuaderno				
19.	Te equivocas al escribir frases				
20.	Te equivocas al escribir dictado				

21.	Cometes muchas faltas de ortografía				
22.	Tienes letra ilegible (que no puede leerse) cuando escribes				
23.	Tienes muchas dificultades para redactar un párrafo				
24.	Te confundes con los números cardinales				
25.	Te confundes con los números ordinales				
26.	Te equivocas al sumar				
27.	Te equivocas al restar				
28.	Te equivocas al multiplicar				
29.	Te equivocas al dividir				
30.	Puedes comprender en qué consisten las operaciones matemáticas				

FICHA TÉCNICA

NOMBRE	Cuestionario Exploratorio de Problemas de Aprendizaje - CEPA
AUTOR	Luis Bravo Valdiviezo (2017)
ADAPTACIÓN	Juanita Chiquito Tigua
OBJETIVO	Detectar la presencia de problemas de aprendizaje
ÁMBITO DE APLICACIÓN	Educación básica
CANTIDAD DE ÍTEMS	30
DIMENSIONES	Cinco dimensiones: 1) Recepción de la información; 2) expresión del lenguaje oral; 3) Atención/concentración/memoria; 4) Errores de lectura, 5) Errores de escritura y 6) Matemáticas.
DURACIÓN	15 minutos
VALIDEZ	Se verificó a través del juicio de tres expertos
CONFIABILIDAD	Se obtuvo a través del Alfa de Cronbach y se obtuvo el valor de 0,887 lo que se interpreta como una Buena confiabilidad
CALIFICACIÓN	
Uso de estrategias lúdicas	Puntaje
Bajo	30 a 60
Medio	61 a 90
Alto	91 a 120

Confiabilidad del cuestionario de Problemas de aprendizaje

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,887	30

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem1	74,90	145,403	,448	,884
Ítem2	74,97	146,930	,301	,886
Ítem3	74,77	147,426	,315	,886
Ítem4	75,07	145,099	,434	,884
Ítem5	75,07	143,995	,429	,884
Ítem6	75,07	144,892	,349	,885
Ítem7	74,97	146,792	,346	,886
Ítem8	75,10	143,886	,441	,884
Ítem9	74,90	142,231	,525	,882
Ítem10	75,17	142,489	,397	,885
Ítem11	75,07	143,444	,462	,883
Ítem12	76,40	134,524	,635	,879
Ítem13	76,50	135,431	,589	,880
Ítem14	76,40	137,903	,514	,882
Ítem15	75,47	136,947	,518	,882
Ítem16	75,13	140,464	,447	,884
Ítem17	75,90	136,714	,602	,880
Ítem18	76,33	141,954	,487	,883
Ítem19	76,47	145,292	,306	,886
Ítem20	76,40	138,731	,564	,881
Ítem21	76,27	143,651	,430	,884
Ítem22	75,90	136,576	,585	,880
Ítem23	76,57	145,289	,322	,886
Ítem24	76,70	144,010	,387	,885
Ítem25	76,80	145,752	,325	,886
Ítem26	76,73	140,133	,530	,882

Ítem27	76,67	145,057	,280	,887
Ítem28	76,77	145,220	,313	,886
Ítem29	76,67	145,057	,335	,886
Ítem30	75,47	143,775	,263	,889

Interpretación:

El resultado del coeficiente alfa de Cronbach es de 0,887 por lo tanto se deduce que el Cuestionario de Problemas de Aprendizaje (CEPA) posee buena confiabilidad.

Base de datos de la Variable Problemas de aprendizaje

Ítems/ sujetos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	3	3	4	3	3	1	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	
2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2
3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	
4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	3	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	
5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	2	3	4
6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	3	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	
9	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	
10	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	1	1	4	
11	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3
12	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	1	4
13	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	1	1	4	4	3	2	2	2	3	3	1	2	2	1	1	1	1	3	
14	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	3	1	4	4	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	
15	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	1	1	1	4	4	2	2	2	1	2	3	3	1	1	1	1	1	2	4	
16	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	2	1	1	4	3	2	3	3	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	4	
17	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	1	1	3	4	3	1	1	1	1	2	1	3	1	3	3	3	3	3	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	4	3	2	2	1	3	4	3	1	1	1	1	1	1	4	

20	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	1	1	1
21	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3
23	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	2	1	2	2	4	1	1	1	1	1	1	1	4
25	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	1	1	1	1	1	2	2	4
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	4	4	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4
28	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	1	2	4
30	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4

Fuente: Cuestionario de Problemas de Aprendizaje aplicado a estudiantes de la Unidad Educativa "Juan León Mera"

Base de datos - Variable Problemas de aprendizaje

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	TOTAL	
1	3	3	4	3	3	1	3	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	70	
2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	70	
3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	56	
4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	1	3	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	66	
5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	3	94	
6	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2	4	3	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	73	
7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	74	
8	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	56	
9	3	3	4	3	3	3	4	4	4	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	78	
10	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	1	1	4	75	
11	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	107	
12	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	1	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	4	83	
13	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	1	1	4	4	3	2	2	2	3	3	1	2	2	1	1	1	1	3	79	
14	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	3	1	4	4	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	76	
15	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	1	1	1	4	4	2	2	2	1	2	3	1	1	1	1	1	2	4	78	
16	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	2	1	1	4	3	2	3	3	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	4	75	
17	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	1	1	3	4	3	1	1	1	1	2	1	3	1	3	3	3	3	3	79	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	81
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	4	3	2	2	1	3	4	3	1	1	1	1	1	1	4	80	
20	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	1	1	1	87	
21	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	97	
22	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	97	
23	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	69	
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	4	4	2	1	2	2	4	1	1	1	1	1	1	1	4	85	
25	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	60	
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	1	1	1	1	1	1	2	4	98	
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	4	4	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	4	77	
28	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	90	
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	1	2	4	78	
30	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	65	
31	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	99	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	72	
33	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	2	3	1	4	4	1	2	3	3	3	2	1	1	1	1	1	1	3	3	81	
34	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	1	1	1	4	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	70	
35	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	95	
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	1	4	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	74	
37	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	2	2	2	4	4	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	85	
38	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	1	1	3	4	3	1	2	2	3	1	3	1	1	1	1	1	2	3	75	
39	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	1	4	1	2	4	1	2	4	1	2	2	2	1	1	1	1	2	74	
40	3	3	4	3	4	2	3	1	3	3	1	3	2	3	4	3	4	3	4	2	2	1	2	2	3	2	2	2	3	3	80	

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de una institución educativa de Guayaquil, 2021

AUTORA: Chiquito Tigua Juanita Rosa

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (4)	A veces (3)	Casi Nunca (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
								SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE Según Bravo (2006) son aquellos que pueden manifestarse de diversas maneras, pero en todos los casos afectan el rendimiento global del niño o niña, es decir, perjudican varias áreas del desempeño escolar,	Recepción de la información Es la habilidad del niño para entender y retener la información oral.	Instrucciones orales	1. Entiendes las instrucciones orales de tu profesor					X		X		X		X		
		Tareas	2. Entiendes las tareas que se piden					X		X		X		X		
			3. Escuchas al profesor cuando te asigna tareas					X		X		X		X		
		Comprensión del vocabulario	4. Comprendes el vocabulario y el significado de las palabras corrientes que emplea el profesor o de los textos					X		X		X		X		
	Expresión del lenguaje oral Habilidad del sujeto para emplear el lenguaje expresivo	Pronunciación	5. Tu pronunciación es buena					X		X		X		X		
		Uso del vocabulario	6. Sabes emplear adecuadamente las palabras (uso de vocabulario)					X		X		X		X		
		Narrar	7. Posees una buena capacidad para narrar experiencias personales (claridad en tu expresión					X		X		X		X		

<p>apreciándose, además, lentitud, desinterés para el aprendizaje, deficiencia en la atención a estímulos escolares y dificultad para concentrarse en la realización de determinadas tareas (Blas y García, 2017, p. 41).</p>			oral y para expresar oralmente lo que quieres decir)														
	Expresión verbal	8. Sabes expresar verbalmente las materias aprendidas					X		X			X		X			
	Atención y memoria	Atender la clase	9. Atiendes en clases al profesor				X		X			X		X			
	<p>La capacidad que tiene el niño para atender en clase los conceptos dados por el profesor.</p>	Concentración	10. Te concentras para trabajar solo				X		X			X		X			
		Buena memoria	11. Posees buena memoria				X		X			X		X			
	<p>Errores de lectura</p> <p>Son las confusiones al leer letras y palabras, el tipo de lectura y la comprensión</p>	Letras	12. Te confundes al leer las letras				X		X			X		X			
		Lectura de sílabas	13. Te confundes al leer las sílabas				X		X			X		X			
			14. Te confundes al leer las palabras de dos o tres sílabas				X		X			X		X			
			15. Tu lectura silábica es buena (Ej.: yo – me – lla – mo – Ni – co – lás).				X		X			X		X			
		Leer de corrido	16. Comprendes cuando lees de corrido				X		X			X		X			
	Olvido	17. Puedes comprender, pero te olvidas rápidamente				X		X			X		X				
	<p>Errores de escritura</p> <p>Se evalúan los logros en la copia, el dictado,</p>	Escritura de sílabas	18. Confundes sílabas o letras cuando escribes en tu cuaderno				X		X			X		X			
		Escritura de Frases	19. Te equivocas al escribir frases				X		X			X		X			
		Dictado	20. Te equivocas al escribir dictado				X		X			X		X			

la caligrafía y la ortografía	Ortografía	21. Cometes muchas faltas de ortografía					X		X		X		X		
	Letra ilegible	22. Tienes letra ilegible (que no puede leerse) cuando escribes					X		X		X		X		
	Redacción	23. Tienes muchas dificultades para redactar un párrafo					X		X		X		X		
Matemática Conocimiento de los números ordinales, los cardinales, la capacidad para efectuar operaciones aritméticas y la comprensión de su significado.	Números cardinales	24. Te confundes con los números cardinales					X		X		X		X		
	Números ordinales	25. Te confundes con los números ordinales					X		X		X		X		
	Suma	26. Te equivocas al sumar					X		X		X		X		
	Resta	27. Te equivocas al restar					X		X		X		X		
	Multiplicación	28. Te equivocas al multiplicar					X		X		X		X		
	División	29. Te equivocas al dividir					X		X		X		X		
Operaciones	30. Puedes comprender en qué consisten las operaciones matemáticas					X		X		X		X			



Reg. N° 14073

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario Exploratorio de Problemas de Aprendizaje – CEPA

OBJETIVO: Detectar la presencia de problemas de aprendizaje mediante la propia valoración.

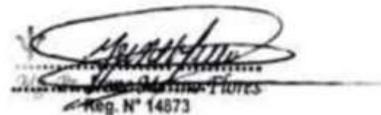
DIRIGIDO A: estudiantes de quinto año de básica de la Unidad Educativa "Cenest Harvard"

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Martínez Flores Irene

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestría en investigación científica

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
		X



Reg. N° 14873

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de una institución educativa de Guayaquil, 2021

AUTORA: Chiquito Tigua Juanita Rosa.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
									SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
ESTRATEGIAS LÚDICAS Según Estrella (2006) es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos	Técnicas Es la manera de actuar del docente para la consecución de una meta.	La narración	1. Tu profesor al momento de enseñar utiliza cuentos, leyendas u obras literarias						X	X		X	X					
		Escenificación	2. Cuando tu profesor enseña, le gusta escenificar diversos momentos de la vida cotidiana						X	X		X	X					
		El canto	3. Tu profesor emplea canciones al momento de enseñar							X	X		X	X				
		La demostración	4. Tu profesor brinda ejemplos de cómo se deben hacer las tareas							X	X		X	X				
		Diapositivas	5. Tu profesor emplea diapositivas que te motivan							X	X		X	X				
	Ejercicios Son actividades cognitivas que conducentes al	Mapas conceptuales	6. En clase te piden elaborar mapas conceptuales							X	X		X	X				
		Infografías	7. En clase te piden elaborar infografías							X	X		X	X				
		Dípticos y Trípticos	8. El docente te ha enseñado como elaborar dípticos y trípticos							X	X		X	X				

(Medina, 2017, p. 20).	aprendizaje significativo	Pizarra interactiva	9. El docente solicita resolver ejercicios a través de la pizarra interactiva							X		X		X		X			
		Cuadros sinópticos	10. El docente solicita la elaboración de cuadros sinópticos							X		X		X		X			
	Juegos didácticos Actividades que producen diversión o entretenimiento, están orientadas a alcanzar un objetivo.	Los juegos de palabras	11. Durante la enseñanza tu profesor utiliza los juegos de palabras							X		X		X		X			
		Chapas, canicas	12. Utilizas o te vales de dados, chapas o canicas, tal y como lo empleaste en el aula con el profesor							X		X		X		X			
		Damas, ajedrez	13. Te reúnes con algunos de tus compañeros para jugar damas o ajedrez							X		X		X		X			
		Actitud frente al juego	14. Te diviertes utilizando el juego de una manera didáctica para aprender matemática								X		X		X		X		
			15. Crees que se debería enseñar a través de juegos para poder aprender de manera menos aburrida								X		X		X		X		



Reg. N° 14073

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir las estrategias lúdicas

OBJETIVO: valorar el uso de estrategias lúdicas por parte del docente al momento de enseñar

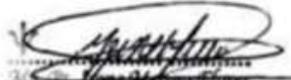
DIRIGIDO A: estudiantes de quinto año de básica de la Unidad Educativa "Cenest Harvard"

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Martínez Flores Irene

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestría en investigación científica

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
		X



.....
Irene Martínez Flores
Reg. N° 14873

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de una institución educativa de Guayaquil, 2021

AUTORA: Chiquito Tigua Juana Rosa

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (4)	A veces (3)	Casi Nunca (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
								SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE Según Bravo (2006) son aquellos que pueden manifestarse de diversas maneras, pero en todos los casos afectan	Recepción de la información Es la habilidad del niño para entender y retener la información oral.	Instrucciones orales	1. Entiendes las instrucciones orales de tu profesor					X		X		X		X		
		Tareas	2. Entiendes las tareas que se piden					X		X		X		X		
			3. Escuchas al profesor cuando te asigna tareas						X		X		X		X	
		Comprensión del vocabulario	4. Comprendes el vocabulario y el significado de las palabras corrientes que emplea el profesor o de los textos						X		X		X		X	

<p>el rendimiento global del niño o niña, es decir, perjudican varias áreas del desempeño escolar, apreciándose, además, lentitud, desinterés para el aprendizaje, deficiencia en la atención a estímulos escolares y dificultad para concentrarse en la realización de determinadas tareas (Blas y García, 2017, p. 41).</p>	<p>Expresión del lenguaje oral</p> <p>Habilidad del sujeto para emplear el lenguaje expresivo</p>	Pronunciación	5. Tu pronunciación es buena					X		X		X		X			
		Uso del vocabulario	6. Sabes emplear adecuadamente las palabras (uso de vocabulario)					X		X		X		X			
		Narrar	7. Posees una buena capacidad para narrar experiencias personales (claridad en tu expresión oral y para expresar oralmente lo que quieres decir)					X		X		X		X			
		Expresión verbal	8. Sabes expresar verbalmente las materias aprendidas					X		X		X		X			
	<p>Atención y memoria</p> <p>La capacidad que tiene el niño para atender en clase los conceptos dados por el profesor.</p>	Atender la clase	9. Atiendes en clases al profesor					X		X		X		X			
		Concentración	10. Te concentras para trabajar solo					X		X		X		X			
		Buena memoria	11. Posees buena memoria					X		X		X		X			

<p>Errores de lectura</p> <p>Son las confusiones al leer letras y palabras, el tipo de lectura y la comprensión</p>	Letras	12. Te confundes al leer las letras					X		X		X		X			
	Lectura de sílabas	13. Te confundes al leer las sílabas					X		X		X		X			
		14. Te confundes al leer las palabras de dos o tres sílabas					X		X		X		X			
		15. Tu lectura silábica es buena (Ej.: yo – me – lla – mo – Ni – co – lás).					X		X		X		X			
	Leer de corrido	16. Comprendes cuando lees de corrido					X		X		X		X			
	Olvido	17. Puedes comprender, pero te olvidas rápidamente					X		X		X		X			
	<p>Errores de escritura</p> <p>Se evalúan los logros en la copia, el dictado, la caligrafía y la ortografía</p>	Escritura de sílabas	18. Confundes sílabas o letras cuando escribes en tu cuaderno					X		X		X		X		
		Escritura de Frases	19. Te equivocas al escribir frases					X		X		X		X		
		Dictado	20. Te equivocas al escribir dictado					X		X		X		X		
		Ortografía	21. Cometes muchas faltas de ortografía					X		X		X		X		

		Letra ilegible	22. Tienes letra ilegible (que no puede leerse) cuando escribes					X		X		X		X	
		Redacción	23. Tienes muchas dificultades para redactar un párrafo					X		X		X		X	
Matemática Conocimiento de los números ordinales, los cardinales, la capacidad para efectuar operaciones aritméticas y la comprensión de su significado.	Números cardinales	24. Te confundes con los números cardinales						X		X		X		X	
	Números ordinales	25. Te confundes con los números ordinales						X		X		X		X	
	Suma	26. Te equivocas al sumar						X		X		X		X	
	Resta	27. Te equivocas al restar						X		X		X		X	
	Multiplicación	28. Te equivocas al multiplicar						X		X		X		X	
	División	29. Te equivocas al dividir						X		X		X		X	
	Operaciones	30. Puedes comprender en qué consisten las operaciones matemáticas						X		X		X		X	



FIRMA Y SELLO DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario Exploratorio de Problemas de Aprendizaje – CEPA

OBJETIVO: Detectar la presencia de problemas de aprendizaje mediante la propia valoración.

DIRIGIDO A: estudiantes de quinto año de básica de la Unidad Educativa “Cenest Harvard”

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Vela Miranda Oscar Manuel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en psicología

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
		SÍ


FIRMA Y SELLO DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de una institución educativa de Guayaquil, 2021

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
									SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
ESTRATEGIAS LÚDICAS Según Estrella (2006) es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente,	Técnicas Es la manera de actuar del docente para la consecución de una meta.	La narración	1. Tu profesor al momento de enseñar utiliza cuentos, leyendas u obras literarias.						X		X		X		X		
		Escenificación	2. Cuando tu profesor enseña, le gusta escenificar diversos momentos de la vida cotidiana.						X		X		X		X		
		El canto	3. Tu profesor emplea canciones al momento de enseñar.						X		X		X		X		
		La demostración	4. Tu profesor brinda ejemplos de cómo se deben hacer las tareas.						X		X		X		X		

de técnicas, ejercicios y juegos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos (Medina, 2017, p. 20).		Diapositivas	5. Tu profesor emplea diapositivas que te motivan.						X		X		X		X			
	Ejercicios Son actividades cognitivas que conducentes al aprendizaje significativo	Mapas conceptuales	6. En clase te piden elaborar mapas conceptuales.							X		X		X		X		
		Infografías	7. En clase te piden elaborar infografías.							X		X		X		X		
		Dípticos y Trípticos	8. El docente te ha enseñado como elaborar dípticos y trípticos.							X		X		X		X		
		Pizarra interactiva	9. El docente solicita resolver ejercicios a través de la pizarra interactiva.							X		X		X		X		
		Cuadros sinópticos	10. El docente solicita la elaboración de cuadros sinópticos.							X		X		X		X		
	Juegos didácticos Actividades que producen diversión o entretenimiento, están orientadas a alcanzar un objetivo.	Los juegos de palabras	11. Durante la enseñanza tu profesor utiliza los juegos de palabras.							X		X		X		X		
		Chapas, canicas	12. Utilizas o te vales de dados, chapas o canicas, tal y como lo empleaste en el aula con el profesor.							X		X		X		X		
		Damas, ajedrez	13. Te reúnes con algunos de tus compañeros para jugar damas o ajedrez.							X		X		X		X		

		Actitud frente al juego	14. Te diviertes utilizando el juego de una manera didáctica para aprender matemática.						X		X		X		X		
			15. Crees que se debería enseñar a través de juegos para poder aprender de manera menos aburrida.						X		X		X		X		


 FIRMA Y SELLO DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir las estrategias lúdicas

OBJETIVO: valorar el uso de estrategias lúdicas por parte del docente al momento de enseñar

DIRIGIDO A: estudiantes de quinto año de básica de la Unidad Educativa "Cenest Harvard"

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Vela Miranda Oscar Manuel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en psicología

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
		SÍ


FIRMA Y SELLO DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de una institución educativa de Guayaquil, 2021

AUTORA: Chiquito Tigua Juana Rosa

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (4)	A veces (3)	Casi Nunca (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
								SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE Según Bravo (2006) son aquellos que pueden manifestarse de diversas maneras, pero en todos los casos afectan	Recepción de la información Es la habilidad del niño para entender y retener la información oral.	Instrucciones orales	1. Entiendes las instrucciones orales de tu profesor					X		X		X		X		
		Tareas	2. Entiendes las tareas que se piden					X		X		X		X		
			3. Escuchas al profesor cuando te asigna tareas						X		X		X		X	
		Comprensión del vocabulario	4. Comprendes el vocabulario y el significado de las palabras corrientes que emplea el profesor o de los textos						X		X		X		X	

<p>el rendimiento global del niño o niña, es decir, perjudican varias áreas del desempeño escolar, apreciándose, además, lentitud, desinterés para el aprendizaje, deficiencia en la atención a estímulos escolares y dificultad para concentrarse en la realización de determinadas tareas (Blas y García, 2017, p. 41).</p>	<p>Expresión del lenguaje oral</p> <p>Habilidad del sujeto para emplear el lenguaje expresivo</p>	Pronunciación	5. Tu pronunciación es buena					X		X		X		X	
		Uso del vocabulario	6. Sabes emplear adecuadamente las palabras (uso de vocabulario)					X		X		X		X	
		Narrar	7. Posees una buena capacidad para narrar experiencias personales (claridad en tu expresión oral y para expresar oralmente lo que quieres decir)					X		X		X		X	
		Expresión verbal	8. Sabes expresar verbalmente las materias aprendidas					X		X		X		X	
	<p>Atención y memoria</p> <p>La capacidad que tiene el niño para atender en clase los conceptos dados por el profesor.</p>	Atender la clase	9. Atiendes en clases al profesor					X		X		X		X	
		Concentración	10. Te concentras para trabajar solo					X		X		X		X	
		Buena memoria	11. Posees buena memoria					X		X		X		X	

	Errores de lectura	Letras	12. Te confundes al leer las letras					X		X		X		X		
	Son las confusiones al leer letras y palabras, el tipo de lectura y la comprensión	Lectura de sílabas	13. Te confundes al leer las sílabas					X		X		X		X		
			14. Te confundes al leer las palabras de dos o tres sílabas					X		X		X		X		
			15. Tu lectura silábica es buena (Ej.: yo – me – lla – mo – Ni – co – lás).					X		X		X		X		
			Leer de corrido	16. Comprendes cuando lees de corrido					X		X		X		X	
			Olvido	17. Puedes comprender, pero te olvidas rápidamente					X		X		X		X	
	Errores de escritura	Escritura de sílabas	18. Confundes sílabas o letras cuando escribes en tu cuaderno						X		X		X		X	
		Escritura de Frases	19. Te equivocas al escribir frases						X		X		X		X	
		Dictado	20. Te equivocas al escribir dictado						X		X		X		X	
		Ortografía	21. Cometes muchas faltas de ortografía						X		X		X		X	

	Letra ilegible	22. Tienes letra ilegible (que no puede leerse) cuando escribes					X		X		X		X		
	Redacción	23. Tienes muchas dificultades para redactar un párrafo					X		X		X		X		
Matemática Conocimiento de los números ordinales, los cardinales, la capacidad para efectuar operaciones aritméticas y la comprensión de su significado.	Números cardinales	24. Te confundes con los números cardinales					X		X		X		X		
	Números ordinales	25. Te confundes con los números ordinales					X		X		X		X		
	Suma	26. Te equivocas al sumar					X		X		X		X		
	Resta	27. Te equivocas al restar					X		X		X		X		
	Multiplicación	28. Te equivocas al multiplicar					X		X		X		X		
	División	29. Te equivocas al dividir					X		X		X		X		
	Operaciones	30. Puedes comprender en qué consisten las operaciones matemáticas					X		X		X		X		



Angélica Lourdes Niño Tezén
PSICÓLOGA
CPsP 31636

FIRMA Y SELLO DE LA EVALUADORA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario Exploratorio de Problemas de Aprendizaje – CEPA

OBJETIVO: Detectar la presencia de problemas de aprendizaje mediante la propia valoración.

DIRIGIDO A: estudiantes de quinto año de básica de la Unidad Educativa “Cenest Harvard”

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA EVALUADORA: Niño Tezén Angélica Lourdes

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestra en Psicología Educativa

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
		X



Angélica Lourdes Niño Tezén
PSICÓLOGA
CPsP. 31636

FIRMA Y SELLO DE LA EVALUADORA

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: Estrategias lúdicas y Problemas de aprendizaje en estudiantes de quinto de básica de una institución educativa de Guayaquil, 2021

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre (5)	Casi siempre (4)	A veces (3)	Casi nunca (2)	Nunca (1)	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
									SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
ESTRATEGIAS LÚDICAS Según Estrella (2006) es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo	Técnicas Es la manera de actuar del docente para la consecución de una meta.	La narración	1. Tu profesor al momento de enseñar utiliza cuentos, leyendas u obras literarias.						X		X		X		X			
		Escenificación	2. Cuando tu profesor enseña, le gusta escenificar diversos momentos de la vida cotidiana.						X		X		X		X			
		El canto	3. Tu profesor emplea canciones al momento de enseñar.						X		X		X		X			

y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos (Medina, 2017, p. 20).		La demostración	4. Tu profesor brinda ejemplos de cómo se deben hacer las tareas.							X		X		X		X	
		Diapositivas	5. Tu profesor emplea diapositivas que te motivan.							X		X		X		X	
	Ejercicios	Mapas conceptuales	6. En clase te piden elaborar mapas conceptuales.							X		X		X		X	
	Son actividades cognitivas que conducen al aprendizaje significativo	Infografías	7. En clase te piden elaborar infografías.							X		X		X		X	
		Dípticos y Trípticos	8. El docente te ha enseñado como elaborar dípticos y trípticos.							X		X		X		X	
		Pizarra interactiva	9. El docente solicita resolver ejercicios a través de la pizarra interactiva.							X		X		X		X	
		Cuadros sinópticos	10. El docente solicita la elaboración de cuadros sinópticos.							X		X		X		X	
	Juegos didácticos	Los juegos de palabras	11. Durante la enseñanza tu profesor utiliza los juegos de palabras.							X		X		X		X	
	Actividades que producen	Chapas, canicas	12. Utilizas o te vales de dados, chapas o							X		X		X		X	

diversión o entretenimiento, están orientadas a alcanzar un objetivo.		canicas, tal y como lo empleaste en el aula con el profesor.															
	Damas, ajedrez	13. Te reúnes con algunos de tus compañeros para jugar damas o ajedrez.						X		X		X		X			
	Actitud frente al juego	14. Te diviertes utilizando el juego de una manera didáctica para aprender matemática.						X		X		X		X			
		15. Crees que se debería enseñar a través de juegos para poder aprender de manera menos aburrida.						X		X		X		X			



Angélica Lourdes Niño Tezén
 PSICÓLOGA
 CPsP. 31636

FIRMA Y SELLO DE LA EVALUADORA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para medir las estrategias lúdicas

OBJETIVO: valorar el uso de estrategias lúdicas por parte del docente al momento de enseñar

DIRIGIDO A: estudiantes de quinto año de básica de la Unidad Educativa "Cenest Harvard"

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA EVALUADORA: Niño Tezén Angélica Lourdes

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Maestra en Psicología Educativa

VALORACIÓN:

INADECUADO	REGULAR	ADECUADO
		X



Angélica Lourdes Niño Tezén
PSICÓLOGA
CPsP. 31636

FIRMA Y SELLO DE LA EVALUADORA

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala de medición
Estrategias lúdicas	Según Estrella (2006) es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos (Medina, 2017, p. 20).	Las estrategias lúdicas serán medidas en estudiantes de quinto año de básica de una institución educativa, con un cuestionario de estrategias lúdicas, este instrumento tiene 15 ítems divididos en 3 dimensiones, con escala de respuesta tipo Likert del 1 al 5.	Técnicas	La narración	1, 2,	Ordinal
				Escenificación	3, 4, 5	
				El canto		
				La demostración		
				Diapositivas		
			Ejercicios	Mapas conceptuales	6, 7,	
				Infografías	8, 9,	
				Dípticos y Trípticos	10	
				Pizarra interactiva		
				Cuadros sinópticos		
			Juegos didácticos	Los juegos de palabras	11,	
				Chapas, canicas	12,	
				Damas, ajedrez	13,	
Actitud frente al juego	14, 15					

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	escala de medición
Problemas de aprendizaje	Según Bravo (2006) son aquellos que pueden manifestarse de diversas maneras, pero en todos los casos afectan el rendimiento global del niño o niña, es decir, perjudican varias áreas del desempeño escolar, apreciándose, además, lentitud, desinterés para el aprendizaje,	Los problemas de aprendizaje serán medidas en estudiantes de quinto año de básica de una institución educativa, con un cuestionario exploratorio de problemas de aprendizaje, este instrumento tiene 30 ítems divididos en 6 dimensiones,	Recepción de la información:	Instrucciones orales Tareas Escucha activa Comprensión del vocabulario	1,2,3,4	ordinal
			Expresión del lenguaje oral	Pronunciación Uso del vocabulario Narrar Expresión verbal	5,6,7,8	
			Atención concentración y memoria	Atender la clase Concentración Memoria	9,10,11	
			Errores de lectura	Letras Lectura de silabas Leer de corrido Olvido	12,13,14, 15,16,17	

	deficiencia en la atención a estímulos escolares y dificultad para concentrarse en la realización de determinadas tareas (Blas y García, 2017, p. 41).	con escala de respuesta tipo Likert del 1 al 4.	Errores de escritura	Escritura de sílabas Escritura de Frases Dictado Ortografía Letra ilegible Redacción	18,19,20 21,22,23	
			Matemática	Números cardinales Números ordinales Suma, Resta Multiplicación División Operaciones	24,25,26 27,28,29 30	

Solicitud dirigida a la Unidad Educativa "Cenest Harvard"

Msc: Gioconda Aveiga

Rectora: Unidad Educativa "Cenest Harvard"

Presente.

Yo, Chiquito Tigua Juanita Rosa, docente de la Unidad Educativa "Cenest Harvard" y maestrante de la "Universidad Cesar Vallejo" con el debido respeto me dirijo a su despacho y solicito autorización y facilidades para aplicar los instrumentos de la prueba piloto de la investigación titulada "Estrategias lúdicas y problemas de aprendizajes en estudiantes de quinto básica de una institución educativa de, 2021"

Por las razones expuestas, solicito a Usted acceder a mi solicitud.

Atentamente.

Lcda. Rosa Chiquito

CI. 1308426616



Guayaquil, 05 de octubre de 2021.

Autorización de la Unidad Educativa “Cenest Harvard”



Guayaquil, 07 de octubre del 2021

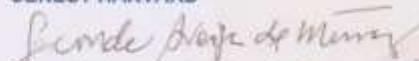
A QUIEN INTERESE

A petición de la interesada Lcda. **CHIQUITO TIGUA JUANITA ROSA**, con C.I. 1308426616, autorizo a que se le den todas las facilidades para que pueda aplicar los instrumentos de su prueba piloto de la investigación titulada "Estrategias Lúdicas y Problemas de Aprendizajes en estudiantes de quinto de básica en nuestra Institución.

Es todo cuanto puedo certificar, remitiéndome a la solicitud recibida.

La mencionada **CHIQUITO TIGUA JUANITA ROSA** puede hacer uso de este certificado como le convenga a sus intereses.

Atentamente,
CENEST HARVARD


Msc. Geoconda Aveiga de Muñoz
Rectora