



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA, ORIENTACIÓN  
VOCACIONAL Y FAMILIAR**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

**ACTIVIDAD LÚDICA Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS  
ESTUDIANTES DE LA “UNIDAD EDUCATIVA 11 DE NOVIEMBRE”  
RIOBAMBA-CHIMBORAZO, PERÍODO MARZO –JULIO 2018.**

**Autor:**

Lilibeth Dayana Noboa Acurio

**Tutor:**

Dr. Patricio Guzmán Yucta

**Riobamba – Ecuador**

**2018**

## CERTIFICACIÓN

Doctor

Patricio Guzmán

### **CERTIFICA:**

Certifico que el siguiente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Licenciada en Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar con el tema: **ACTIVIDAD LÚDICA Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LA “UNIDAD EDUCATIVA 11 DE NOVIEMBRE” RIOBAMBA-CHIMBORAZO, PERÍODO MARZO –JULIO 2018.** Ha sido elaborado por: Lilibeth Dayana Noboa Acurio, el mismo que ha sido revisado y analizado en el cien por ciento con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutor, por lo cual se encuentra apta para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.



Dr. Patricio Guzmán

**TUTOR**

## CALIFICACIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título ACTIVIDAD LÚDICA Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LA “UNIDAD EDUCATIVA 11 DE NOVIEMBRE” RIOBAMBA-CHIMBORAZO, PERÍODO MARZO –JULIO 2018.

Ha sido elaborado por: **Lilibeth Dayana Noboa Acurio** dirigida por: Dr. Patricio Guzmán

Una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la UNACH.

Para constancia de lo expuesto firman:

Dra. Patricia Bravo

**Presidenta del Tribunal**



**Firma**

Dr. Vicente Ureña Torres

**Miembro del Tribunal**



**Firma**

Dr. Juan Carlos Marcillo

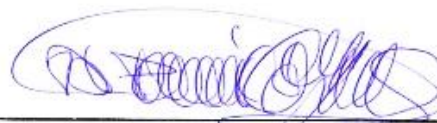
**Miembro del Tribunal**



**Firma**

Mgs: Patricio Marcelo Guzmán Y.

**Tutor**



**Firma**

## AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

“La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Graduación, nos corresponde exclusivamente a: Lilibeth Dayana Noboa Acurio con cédula de N° 050405635-9 y de la del Director del Proyecto; Dr. Patricio Guzmán, el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



**Lilibeth Dayana Noboa Acurio**

**C.C.: 050405635-9**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres por su sacrificio y esfuerzo, por creer en mi capacidad y confiar en mis decisiones. Me formaron con reglas y algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

Muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este.

**Lilibeth Dayana Noboa Acurio.**

## **DEDICATORIA**

Aunque la mayoría de veces parece que estuviéramos en una batalla, hay momentos en los que la guerra cesa y nos unimos para lograr nuestros objetivos.

Con todo mi amor a mis hermanos Johan y Bryan.

A mi abuelito Querubín, porque aunque estés en el cielo todos estos años más de una vez te sentí junto a mí.

A mi abuelita Isolina, aunque tus ojos no puedan ver la luz del día, eres un gran ejemplo de que nunca hay que perder las esperanzas y siempre me mantuvo presente en sus oraciones.

**Lilibeth Dayana Noboa Acurio**

## INDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN	ii
CALIFICACIÓN DEL TRIBUNAL	iii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
INDICE GENERAL	vii
INDICE DE CUADROS	ix
INDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS	2
2.1. Objetivo general	2
2.2. Objetivos específicos	2
3. ESTADO DEL ARTE	3
3.1. ACTIVIDAD LÚDICA	3
3.1.1. Conceptualizaciones Generales	3
3.1.2. Importancia de la Actividad Lúdica en el proceso de aprendizaje.	4
3.1.3. Objetivos de la Actividad Lúdica	4
3.1.4. Características de la Actividad Lúdica	5
3.1.5. Fases de las actividades lúdicas	5
3.1.6. Tipos de Actividades Lúdicas	6
3.1.7. El papel del docente	7
3.2. RENDIMIENTO ACADÉMICO	8
3.2.1. Conceptualización	8
3.2.3. Habilidades de aprendizaje	11
3.2.4. La evaluación	11
3.2.5. Características de la Evaluación	12
3.2.6. Tipos de evaluación	12
3.2.7. Escala de calificación de los aprendizajes según el Ministerio de Educación.	13
4. METODOLOGÍA	14
4.1. Enfoque	14
4.2. Diseño	14

4.2.1	No experimental	14
4.3	Tipo De Investigación	14
4.3.2	Descriptiva	14
4.3.3	Correlacional	15
4.3.4	De campo	15
4.3.5	Bibliográfica	15
4.3.6	Transversal	15
4.4	POBLACIÓN Y MUESTRA	15
4.4.1.	Población	15
4.5	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	16
4.5.1	Técnicas	16
4.5.2	Instrumentos	16
4.6	Técnicas para procesamiento de interpretación de datos	17
5.	ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	18
5.1	Análisis e interpretación de la ficha de observación realizada a los niños de 4to año de Educación Básica de los paralelos “A y B” de la “Unidad Educativa 11 de Noviembre” Riobamba-Chimborazo, período marzo – julio 2018.	18
5.2	Análisis e interpretación de la Encuesta Áulica aplicada a los docentes y estudiantes de 4to año de Educación Básica de los paralelos “A “y” B” de la “Unidad Educativa 11 de Noviembre”	25
5.3	Análisis e interpretación de los promedios de los estudiantes de 4to año de Educación Básica de los paralelos “A “y” B” de la “Unidad Educativa 11 de Noviembre” Riobamba-Chimborazo, período marzo –julio 2018.	35
5.4	Análisis e interpretación de la correlación entre las variables	38
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
6.1.	CONCLUSIONES	39
6.2.	RECOMENDACIONES	40
7.	BIBLIOGRAFÍA	41
8.	ANEXOS	xiii
8.1	FOTOGRAFÍAS	xiii
8.2	ENCUESTA	xv



## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1.-	Escala De Calificaciones	13
Cuadro N° 2.-	Muestra	16
Cuadro N° 3.-	El docente realiza dinámicas	18
Cuadro N° 4.-	El docente permite que en el aula se compartan vivencias	19
Cuadro N° 5.-	El docente utiliza distinto material didáctico	20
Cuadro N° 6.-	Entiendes mejor la clase jugando	21
Cuadro N° 7.-	Permiten el movimiento de todas las partes de tu cuerpo	22
Cuadro N° 8.-	Las actividades lúdicas que propone el docente permite que los estudiantes creen cosas nuevas utilizando su imaginación	23
Cuadro N° 9.-	Te gustaría que las clases fueran más Lúdicas- dinámicas	24
Cuadro N° 10.-	Muestra creatividad en la realización de las actividades	25
Cuadro N° 11.-	Prepara material didáctico acorde a la edad de los alumnos	26
Cuadro N° 12.-	Promueve la participación de los alumnos verifica su comprensión	27
Cuadro N° 13.-	Explica los temas utilizando ejemplos	28
Cuadro N° 14.-	Propone actividades adecuadas para cada una de las clase	29
Cuadro N° 15.-	Llevan a cabo las actividades	30
Cuadro N° 16.-	Interrogan acerca de las actividades	31
Cuadro N° 17.-	Interactúan con sus compañeros, trabajan en equipo	32
Cuadro N° 18.-	Respetan al docente	33
Cuadro N° 19.-	Se respetan entre ellos	34
Cuadro N° 20.-	Acta de calificaciones Paralelo “A”	35
Cuadro N° 21.-	Acta de calificaciones Paralelo “A”	36
Cuadro N° 22.-	Rendimiento Académico	37
Cuadro N° 23.-	Relación entre Actividades Lúdicas y el Rendimiento Académico	38

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1.-	El docente realiza dinámicas	18
Gráfico N° 2.-	El docente permite que en el aula se compartan vivencias	19
Gráfico N° 3.-	El docente utiliza distinto material didáctico	20
Gráfico N° 4.-	Entiendes mejor la clase jugando	21
Gráfico N° 5.-	Permiten el movimientño de todas las partes de tu cuerpo	22
Gráfico N° 6.-	Las actividades lúdicas que propone el docente permite que los estudiantes creen cosas nuevas utilizando su imaginación	23
Gráfico N° 7.-	Te gustaría que las clases fueran más Lúdicas- dinámicas	24
Gráfico N° 8.-	Muestra creatividad en la realización de las actividades	25
Gráfico N° 9.-	Prepara material didáctico acorde a la edad de los alumnos	26
Gráfico N° 10.-	Promueve la participación y verifica su comprensión	27
Gráfico N° 11.-	Explica los temas utilizando ejemplos	28
Gráfico N° 12.-	Propone actividades adecuadas para cada una de las clase	29
Gráfico N° 13.-	Llevan a cabo las actividades	30
Gráfico N° 14.-	Interrogan acerca de las actividades	31
Gráfico N° 15.-	Interactúan con sus compañeros, trabajan en equipo	32
Gráfico N° 16.-	Respetan al docente	33
Gráfico N° 17.-	Se respetan entre ellos	34
Gráfico N° 18.-	Rendimiento Académico	37
Gráfico N° 19.-	Relación entre Actividades Lúdicas y el Rendimiento Académico	38

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación se desarrolló con el propósito de determinar la importancia de la Actividad Lúdica en el Rendimiento Académico de los estudiantes del 4to año paralelo “A y B” de Educación General Básica, de la Unidad Educativa 11 de Noviembre en el período 2017-2018, teóricamente las variables de estudio se describieron por medio de la recopilación de información tomada de libros, revistas entre otros, metodológicamente su diseño fue no experimental, por el tipo descriptiva, de campo, bibliográfica, correlacional y transversal la población fueron los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, la muestra fue no probabilística e intencional se trabajó con los 64 estudiantes y 2 docentes, las técnicas de estudio fueron la encuesta, la observación y los concentrados de calificaciones, los instrumentos el cuestionario, la ficha de observación y las actas de calificaciones, mediante los cuales se realizó la recolección de datos que dieron paso al análisis e interpretación de los resultados para poder llegar a la conclusión que se ha identificado una relación significativa entre las actividades lúdicas y el rendimiento académico, debido que las estrategias lúdicas favorecen y benefician el proceso de aprendizaje ya que la creatividad y la imaginación permiten que los niños capten de mejor manera los conocimientos impartidos los cuales se evidencian el rendimiento académico

**Palabras clave:** Actividad Lúdica, Rendimiento Académico

## Abstract

This research project was developed with the purpose of determining the importance of Playful Activities in the Academic Performance of the students in the 4th year, parallel “A” and “B” of Basic General Education, of the *Once de Noviembre* Educational Unit in the 2017 -2018 period, theoretically the study variables were described through the collection of information taken from books, journals among others, methodologically its design was non-experimental, it was of descriptive type, on field, bibliographic, correlational and cross-sectional, the population was made up by the students of the *Once de Noviembre* Educational Unit, the sample was non-probabilistic and intentional. The work was developed with the 64 students and 2 teachers, the study techniques were the survey, the observation and the concentration of grades, the instruments were questionnaires, observation sheets and report cards, through which the data collection was carried out, this led to the analysis and interpretation of the results in order to reach the conclusion that has identified a meaningful relation between playful activities and academic performance, since playful strategies favor and benefit the learning process because creativity and imagination allow children to better capture the knowledge imparted which evidences the academic performance.

**Keywords:** Playful Activity, Academic Performance.



Reviewed by: Armas, Geovanny  
Linguistic Competences Professor



## **1. INTRODUCCIÓN**

La actividad lúdica favorece desde la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y herramienta educativa primordial en la búsqueda de una adecuada formación académica y por lo tanto un buen rendimiento académico (Herrera, 2016).

El juego es un motor en permanente funcionamiento para cualquier niño o joven, desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianeidad, en especial a la búsqueda del sentido ¿por qué el aprendizaje debe ser aburrido? el mundo evoluciona y la educación con él. Debemos estimular el aprendizaje para potenciar las capacidades de los estudiantes, recordemos que según (Groos, 1861) aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80 % de lo que hacemos. Entonces el autor se refiere a que a través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencia potenciamos al 80 % la capacidad de aprendizaje.

El Rendimiento académico se encuentra estructurado en una escala numérica, la cual clasifica los educandos de acuerdo con el desempeño escolar (Benítez & Gimenez, 2000); en la Unidad Educativa 11 de Noviembre el sistema de evaluación se encuentra determinado por la escala de desempeños que presenta el Ministerio de Educación a nivel nacional comprendidos entre; Supera los aprendizajes requeridos, Domina los aprendizajes requeridos, Alcanza los aprendizajes requeridos, Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos y No alcanza los aprendizajes requeridos. Que determinan si es bueno o malo el rendimiento.

En este contexto, el presente proyecto de investigación pretende dar a conocer la importancia de la Actividad Lúdica en el Rendimiento Académico de los estudiantes del 4to año paralelo “A y B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa 11 de Noviembre el periodo Marzo- Julio 2018.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. Objetivo general**

- Determinar la Actividad Lúdica en el Rendimiento Académico de los estudiantes del 4to año paralelo “A y B” de Educación General Básica, de la Unidad Educativa 11 de Noviembre en el período 2017-2018.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Establecer si los docentes de 4to año paralelo “A y B” Educación General Básica de la Unidad Educativa 11 de Noviembre en su práctica pedagógica, aplican Actividades lúdicas en el proceso de Aprendizaje con los niños y niñas.
- Identificar el nivel de Rendimiento Académico alcanzado de los estudiantes de 4to año paralelo “A y B” de Educación General Básica de la Unidad Educativa 11 de Noviembre.
- Analizar la correlación de las variables de estudio, Actividades lúdicas y el Rendimiento Académico de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 11 de Noviembre.

### **3. ESTADO DEL ARTE**

#### **3.1. ACTIVIDAD LÚDICA**

##### **3.1.1 Conceptualizaciones Generales**

Según Bolívar & Castillo (2005) mencionan que las actividades lúdicas son aquellas que desarrollan integralmente la personalidad de los niños de manera indivisa a la desplazamiento de la creatividad, como actividad pedagógica posee un perfil didáctico los cuales cumple con elementos como intelectuales, comunicativos, prácticos y valorativos de manera lúdica.

Las actividades lúdicas son aquellas metodologías de enseñanza aprendizaje de carácter participativo y dialógica, que estimula la creatividad, 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.

Las actividades lúdicas son de gran importancia el desarrollo del conocimientos de los niños, debido a que si ellos memorizan la información empleada no podrán aplicarla en diversas circunstancias como la memorización de contenidos debido a que no podrán construir y fortalecer un nuevo conocimiento debido a que ya receptaron otro (Stockere, 2013).

Empleando las palabras del autor antes mencionado; al aplicar las actividades lúdicas permite que los niños y niñas mejoraren su aprendizaje y puedan comprender de manera más fácil los conocimientos que se les trasmite y así lograr construir otros conocimientos mejorando la calidad de la educación, siendo esto evidenciado en sus calificaciones y propiciado un aprendizaje integral.

Según Vitgosky citado por Motta & Risueño (2007) la actividad lúdica establece un pleno desarrollo motor facilitando la creación zonas para la obtención de un óptimo desarrollo, unas de las actividades lúdicas más relevantes es el juego donde los niños por medio de la creatividad facilitan la obtención del nuevo conocimiento.

Por las consideraciones anteriores nos podemos basar en la teoría sociocultural de Vigotsky, en la cual se menciona que el niño aprende desde temprana edad por medio de la interacción con otras personas y en el ambiente que le rodea; como su

familia y más tarde con sus amigos, docentes o compañeros de clase, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto del proceso de la colaboración con los demás.

### **3.1.2 Importancia de la Actividad Lúdica en el proceso de aprendizaje.**

Según Jiménez (2002) que la importancia de la actividad lúdica es una condición y predisponían que hacer frente a lo cotidiano, es una manera de relacionarse con diversos entornos de la vida diaria que produce in goce y disfrute acompañado de actividades imaginarias y simbólicas que fortalecen el desarrollo del conocimiento de una manera eficaz.

Las actividades lúdicas son de gran importancia por desarrollar cuatro aspectos relevantes de la personalidad del niño como son:

- **COGNITIVO:** por medio de la resolución de los problemas planteados.
- **MOTRIZ:** Realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- **SOCIAL:** A través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- **AFFECTIVO:** Ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Se puede mencionar que las actividades lúdicas son importantes dentro del contexto académico ya que fortalece y beneficia al aprendizaje de los estudiantes, uno de las principales características es la creatividad que permite que el niño capte de mejor manera el conocimiento impartido.

### **3.1.3 Objetivos de la Actividad Lúdica**

Para logran un mejor desempeño en las actividades lúdicas, antes de entrar en la fase de ejecución de los juegos, el docente deberá plantar actitudes básicas que orienten un buen comportamiento es por ello que los objetivos más relevantes son (Nunes, 2002):

- Adquirir actitudes positivas, tales como: trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en sí mismo, autoridad y obediencia.
- Mejorar el comportamiento de los educandos prestando las experiencias que interesan a su grado de desarrollo.
- Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y su afianzamiento de las cualidades morales.



- Lograr que el proceso de enseñanza- aprendizaje se desarrolle de un modo más activo y dinámico.
- Fomentar los valores sociales básicos y fundamentales para convivir adecuada y correctamente en su entorno escolar, familiar y social.

### 3.1.4 Características de la Actividad Lúdica

Las actividades lúdicas se caracterizan por poseer una relación entre los medios y lo fines, debido a que busca satisfacer inquietudes que tienen los niños, despertando el interés de solucionar problemas que se presentan, es por ello que es necesario indagar las manifestaciones entre ellas están (Omecaña & Ruiz, 2005):

- Produce placer.
- Estimula los sentidos.
- Enriquece la creatividad y la imaginación.
- Es innato y surge de manera natural.
- Es una actividad necesaria para el desarrollo físico, psicológico, social y educativo.
- Despierta interés hacia las asignaturas.
- Permite observar las diversas conductas del niño.
- Favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas.
- Crea en los estudiantes las habilidades de trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exige la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Permite la formación del carácter y de los hábitos del niño o niña.
- Se utiliza para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos e clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Tiene reglas que los jugadores aceptan (Barrera, 2013).

### 3.1.5 Fases de las actividades lúdicas

- **Planificación:** En esta fase, se elabora los planes de sesión.
- **Ejecución:** Se realiza las sesiones de clase planificadas.
- **Evaluación:** Se debe señalar la forma como se va a evaluar. (Bolívar, 2013)

### 3.1.6 Tipos de Actividades Lúdicas

Existen seis tipos de juegos entre los cuales se encuentran:

**Cuentos:** Surge históricamente como relatos e prosa, de extensión variable, que trata de personajes y hechos ficticios o de un pasado reconocible. Se compone siempre de una secuencia corta de motivos. E todo caso, le sirve al niño para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora, sensibilizarse, etc (Hidalgo, 2009). Es evidente entonces que la lectura de cuentos en el aula de clase, resulta factible para potenciar la capacidad de imaginación en los estudiantes, así mismo su capacidad de memorización.

**Los juegos de actitudes:** Los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

**Los juegos de dramatización:** Donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicos, fantásticos y alejados de la vida real. A este tipo de juegos se los conoce como creativos, ya que estimulan su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar.

**Musicales:** Una de las actividades que más les agrada a los niños, son las que se relacionan con la música que pueden ser consideradas como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas, cuando inventa sus propias palabras de las canciones conocidas por el o crean su música o coreografías.

**Los juegos pasivos:** Se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general

pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

**Los juegos cooperativos y competitivos:** Se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

### **3.1.7 El papel del docente**

El papel del docente es de ser animador, orientador, guía, facilitador del aprendizaje y las relaciones humanas. Es decir:

- Sus exposiciones deberán ser claras, amenas, cortas, facilitadoras de la participación, relacionadas con ejemplos y contenidos significativos para los niños.
- Partir de objetivos concretos dándolos a conocer a los niños, de forma que puedan ver sus avances o dificultades para alcanzarlos.
- Ser concreto en las actividades a desarrollar.
- Motivar y tener como punto de partida los aprendizajes significativos de forma que se refuerce el interés y motivación de los estudiantes.

### **3.1.8 Como planificar y organizar las Actividades Lúdicas**

La planificación y organización de las actividades de la guía dependerá en gran medida del grupo de niños, de su interés, necesidades y expectativas, así como de la predisposición del docente para la ejecución de cada actividad.

Las actividades favorecerán la participación y el interés si:

- Son flexibles en la utilización del tiempo, contenido y actividades a desarrollarse, adaptándose al ritmo de los niños y a sus diferencias individuales.
- Se combinan actividades individuales y grupales, permitiendo la diversidad de interés y capacidades.
- Si permite comparar lo aprendido con otras situaciones similares, en escenarios cotidianos.

## **3.2 RENDIMIENTO ACADÉMICO**

### **3.2.1 Conceptualización**

Probablemente una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje lo constituye el rendimiento académico del alumno. Cuando se trata de evaluar el rendimiento académico y cómo mejorarlo, se analizan en mayor o menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros, factores socioeconómicos, la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos (Benítez & Gimenez, 2000).

La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, en ocasiones se le denomina como aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, pero generalmente las diferencias de concepto sólo se explican por cuestiones semánticas, ya que generalmente, en los textos. la vida escolar y la experiencia docente, son utilizadas como sinónimos.

Si partimos de la definición de (Jiménez, 2000) la cual postula que el rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico”, encontramos que el rendimiento del alumno debería ser entendido a partir de sus procesos de evaluación, sin embargo.

La simple medición y/o evaluación de los rendimientos alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa.

En el mejor de los casos, si pretendemos conceptualizar el rendimiento académico a partir de su evaluación, es necesario considerar no solamente el desempeño individual del estudiante sino la manera como es influido por el grupo de pares, el aula o el propio contexto educativo. En este sentido (Cominetti & Ruiz, 1997) en su estudio denominado “Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género” refieren que se necesita conocer qué variables inciden o explican el nivel de distribución de los aprendizajes, los resultados de su investigación plantean que: “las expectativas de familia, docentes y los mismos alumnos con relación a los logros en el aprendizaje reviste especial interés porque pone al descubierto el efecto de un conjunto de prejuicios, actitudes y conductas que pueden resultar beneficiosos o desventajosos en la tarea escolar y sus resultados”, asimismo que: “el rendimiento de los alumnos es mejor, cuando los maestros manifiestan que el nivel de desempeño y de comportamientos escolares del grupo es adecuado”. (Edel Navarro, 2003)

El Rendimiento Académico se define como el producto de la asimilación del contenido de los programas de estudio, expresado en calificaciones, dentro de una escala convencional y establecida por el Ministerio de Educación.

En decir; se refiere al resultado cuantitativo que se obtiene en el proceso de aprendizaje de conocimientos, conforme a las evaluaciones que realiza el docente en sus clases, mediante pruebas objetivas y otras actividades complementarias.

Por ser cuantificable, el Rendimiento Académico determina el nivel de conocimiento alcanzado y es tomado como criterio para medir el éxito o fracaso escolar a través de un sistema de calificaciones de 0 a 10, en la mayoría de los centros educativos públicos y privados.

El rendimiento académico es fruto del esfuerzo y la capacidad de trabajo del estudiante, de las horas de estudio, de la competencia y el entrenamiento para la concentración, es el resultado alcanzado por parte de los alumnos.

Resumiendo, el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho

indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación. Sin embargo, en el rendimiento académico, intervienen muchas otras variables externas al alumno, como la calidad del docente, el ambiente de clase, la familia, el programa educativo y variables psicológicas como la actitud que tenga el alumno hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, el autoconcepto del alumno, la motivación, etc. Es pertinente dejar establecido que aprovechamiento escolar no es sinónimo de rendimiento académico. El rendimiento académico o escolar parte del presupuesto de que el alumno es responsable de su rendimiento. En tanto que el aprovechamiento escolar está referido, más bien, al resultado del proceso enseñanza-aprendizaje, de cuyos niveles de eficiencia son responsables tanto el que enseña como el que aprende.

### **3.2.2 Características del rendimiento académico**

Según el tratadista HERNÁNDEZ, Alejandro en su obra del año (2001) manifiesta que: el rendimiento académico está caracterizado de la siguiente manera:

- a) El rendimiento académico es un aspecto dinámico que responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno
- b) Es un aspecto estático que comprende al producto del aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento.
- c) El rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- d) El rendimiento es un medio y no un fin en sí mismo.
- e) La expresión de sus capacidades cognoscitivas reflejan su rendimiento académico en el proceso enseñanza-aprendizaje porque desarrolla sus habilidades y destreza.

### **3.2.3 Proceso de Enseñanza aprendizaje**

Es el conjunto de pasos sistemáticamente ordenados que tienen como propósito brindar los instrumentos teórico- prácticos que le permitan al ser humano desarrollar y perfeccionar hábitos, actitudes, aptitudes y conocimientos, que se apliquen en el desempeño eficiente en sus actividades diarias (Barranco, 2010).

### **3.2.3.1 Inter – Aprendizaje**

Es la relación entre el maestro y alumnos, donde ambos aportan con ideas para ir construyendo el aprendizaje, empleando cualquier medio de comunicación, con el propósito de influirse positivamente y mejorar sus procesos y productos de aprendizaje (Ausubel, PSICOLOGIA Y MENTE, 2008). Al mismo tiempo este proceso estimula el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a las capacidades y habilidades que poseen, las mismas que potencian los hábitos de participación, solidaridad y responsabilidad logrando de esta manera un aprendizaje activo.

### **3.2.3.2 Aprendizaje Significativo**

“El factor más importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Determinar esto y enseñarle en consecuencia” (Ausubel, Psicoactiva.com, 1968). Significa entonces que, construimos nuestro aprendizaje a modo que vamos tejiendo una red u espiral con los conceptos que ya sabemos y vamos incorporando los nuevos. Esto hace que los alumnos entiendan lo que están aprendiendo.

### **3.2.3 Habilidades de aprendizaje**

Las habilidades del aprendizaje son todas las destrezas que dispone una persona para aprender, es decir:

- Como capta la información; que ve, lee y oye.
- Que hace para procesar esa información.
- Como la guarda en la memoria.
- Como la utiliza para razonar y resolver problemas. (Ausubel, PSICOLOGIA Y MENTE, 2008)

De tal modo, las habilidades son atributos, destrezas o competencias que tiene cada persona y que le ayudan a ejecutar una cosa desenvolviéndose sin dificultades en el proceso de enseñanza aprendizaje y esto repercute en el buen Rendimiento académico.

### **3.2.4 La evaluación**

La evaluación estudiantil “Es un proceso continuo de observación, valoración y registro de información que evidencia el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes y

que incluye sistemas de retroalimentación, dirigidos a mejorar la metodología de enseñanza y los resultados de aprendizaje.” (Educación, 2016)

Lo esencial de la evaluación es orientar o abastecer de retroalimentación al estudiante de manera oportuna, precisa y detallada, para que éste pueda mejorar y lograr los mínimos establecidos para la aprobación de las asignaturas del currículo, así como para el cumplimiento de los estándares nacionales.

Esto debe inducir al docente a un proceso de análisis y reflexión valorativa de su propio trabajo como facilitador de los procesos de aprendizaje, con el objeto de mejorar la efectividad de su gestión (Educación, 2016).

### **3.2.5 Características de la Evaluación**

La evaluación estudiantil posee las siguientes características:

1. Reconocer y valorar las potencialidades del estudiante como individuo y como actor dentro de grupos y equipos de trabajo;
2. Retroalimentar la gestión estudiantil para mejorar los resultados de aprendizaje evidenciados durante un periodo académico;
3. Estimular la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje; y,
4. Registrar cualitativa y cuantitativamente el logro de los aprendizajes y los avances en el desarrollo integral del estudiante. (Educación, 2016)

### **3.2.6 Tipos de evaluación**

- a) Diagnóstica: Se aplica al inicio de un período académico (grado, curso, quimestre o unidad de trabajo) para determinar las condiciones previas con que el estudiante ingresa al proceso de aprendizaje.
- b) Formativa: Se realiza durante el proceso de aprendizaje para permitirle al docente realizar ajustes en la metodología de enseñanza, y mantener informados a los actores del proceso educativo sobre los resultados parciales logrados y el avance en el desarrollo integral del estudiante.
- c) Sumativa: Se realiza para asignar una evaluación totalizadora que refleje la proporción de logros de aprendizaje alcanzados en un grado, curso, quimestre o unidad de trabajo.

El proceso de evaluación para los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) asociadas o no a una discapacidad es el mismo que para el



resto de estudiantes en los diferentes niveles, considerando las adaptaciones específicas en los procesos de evaluación que consten en la planificación o en el Documento Individual de Adaptaciones Curriculares (DIAC). (Educación, 2016)

### **3.2.7 Escala de calificación de los aprendizajes según el Ministerio de Educación.**

Según el Art. 193, del Reglamento General a la LOEI para superar cada nivel, el estudiante debe demostrar que logró “aprobar” los objetivos de aprendizaje definidos en el programa de asignatura o área de conocimiento fijados para cada uno de los niveles y subniveles del Sistema Nacional de Educación. El Rendimiento académico para los subniveles de básica elemental, media, superior y el nivel de bachillerato general unificado de los estudiantes se expresa a través de la siguiente escala de calificaciones.

**Cuadro N° 1.- Escala De Calificaciones**

<b>Escala Cualitativa</b>	<b>Escala Cuantitativa</b>
<b>Domina los aprendizajes requeridos.</b>	9,00-10,00
<b>Alcanza los aprendizajes requeridos</b>	7,00-8,99
<b>Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos.</b>	4,01-6,99
<b>No alcanza los aprendizajes requeridos.</b>	≤ 4

**Fuente:** Decreto Ejecutivo N° 366, publicado en el Registro Oficial N°286 de 10 de julio de 2014

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1 Enfoque**

#### **4.1.1 Cualitativo**

Porque se trata de una investigación de carácter social, dado que el área de conocimiento son las ciencias de la educación y se configura como un estudio humanístico, utiliza la recolección y análisis de datos para responder a las preguntas de investigación y revelar sus resultados, implicaciones e impactos en el proceso de interpretación. Siendo su característica su marco interpretativo, como el interaccionismo, la fenomenología, la psicología de los constructos personales o la teoría crítica, son aspectos que encajan técnica y metodológicamente en las Ciencias de la Psicología Educativa.

### **4.2 Diseño**

#### **4.2.1 No experimental**

Esta investigación se la realizó sin manipular en forma deliberada ninguna variable, donde se observaron los hechos tal y como se presentaron en su contexto real o empírico y en un tiempo determinado. Por tal razón, en su diseño se observó lo que ya existe, no se construyó una situación específica.

### **4.3 Tipo De Investigación**

#### **4.3.1 Diagnóstica**

Permitió ordenar el resultado de las observaciones de las conductas, las características, los factores y los procedimientos de los estudiantes y de los docentes.

#### **4.3.2 Descriptiva**

Se buscó especificar propiedades y características importantes del problema que se analizó.

### **4.3.3 Correlacional**

Porque se midió las dos variables y se estableció una relación estadística entre las mismas (correlación), sin necesidad de incluir variables externas para llegar a conclusiones relevantes.

### **4.3.4 De campo**

Se realizó en la “Unidad Educativa 11 de Noviembre” con los estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica Paralelo “A y B”, en la cual está inmersa en la investigación y se identificó el problema.

### **4.3.5 Bibliográfica**

Esta investigación se apoyó en la información de varias fuentes o referencias bibliográficas, libros y resultados de otras investigaciones tomando como referencia la información correspondiente a las variables.

### **4.3.6 Transversal**

Porque la investigación se la realizó en un periodo de tiempo determinado; en el periodo académico Marzo- Julio 2018, en donde se aplicaron instrumentos teóricos y se analizaron los mismos.

## **4.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

### **4.4.1. Población**

Fueron los estudiantes, de la Unidad Educativa 11 de Noviembre

### **4.4.2 Muestra**

Fue no probabilística e intencional al trabajarse con el total de población los 64 estudiantes de cuarto año de educación básica paralelos “A” y “B”.

**Cuadro N° 2.- Muestra**

<b>PARALELO</b>	<b>HOMBRES</b>	<b>MUJERES</b>	<b>TOTAL</b>
“A”	17	15	32
“B”	17	15	32
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>30</b>	<b>64</b>

**Fuente:** Cuadro No.2

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

#### **4.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

El procesamiento de los datos se realizó por medio de tabulación correspondiente de los datos obtenidos de la encuesta, la observación y el análisis documental de calificaciones. Los mismos que fueron interpretados por medio de histogramas de frecuencia obteniendo los porcentajes de la población investigada.

##### **4.5.1 Técnicas**

- Encuesta
- Observación
- Concentrados de calificaciones

##### **4.5.2 Instrumentos**

- **Cuestionario:** La técnica que se utilizó para la recolección de los datos fue la Encuesta y como instrumento el cuestionario, en su construcción se usó la escala de tipo Likert la cual consiste de 5 preguntas con dos opciones de respuestas: SI y NO, mediante las cuales se estableció la importancia de las actividades lúdicas en los niños y niñas de educación básica ; el instrumento contenía instrucciones precisas para su contestación y se consideró invalidado a quien marcó dos o más opciones ya que cada una de ellas tenía asignado un valor numérico.
- **Ficha de observación:** La técnica que se utilizó fue la observación, utilizando como instrumento una ficha de observación áulica, estructurada con 12 preguntas con 4 alternativas de respuesta: Regular, Buena, Muy buena y Excelente, 6 ítems evaluaron a los 2 docentes y 7 ítems evaluaron a los 64 estudiantes.

- **Acta de calificaciones:** La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue el análisis documental de calificaciones utilizando como instrumento los concentrados de calificaciones facilitados por los docentes tutores de ambos paralelos. Se tomó en cuenta el promedio final de las 6 asignaturas en las cuales se evalúan a los estudiantes de manera cuantitativa las mismas que son: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Educación Artística y Educación Física. Finalmente, dependiendo de los promedios generales se ubicó en un cuadro de acuerdo a la escala del Ministerio de Educación: Supera los aprendizajes requeridos, Domina los aprendizajes requeridos, Alcanza los aprendizajes requeridos, Esta próximo y No alcanza.

#### **4.6 Técnicas para procesamiento de interpretación de datos**

Para desarrollar la investigación se utilizaron las técnicas que nos sugieren la estadística en el procesamiento de los datos de información obtenida, se complementó con la elaboración y el registro en estadígrafos de representación gráfica como son: cuadros y pasteles, a partir del análisis y cumplimiento de actividades como:

- Codificación de la información donde se realizó un primer ordenamiento de sus indicadores con sus respectivas categorías y objetivos.
- Revisión y aprobación por parte del tutor.
- Aplicación de los instrumentos
- Tabulación y representación gráfica de los resultados
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

## 5. ANÁLISIS E INTEPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### 5.1 Análisis e interpretación de la ficha de observación realizada a los niños de 4to año de Educación Básica de los paralelos “A y B” de la “Unidad Educativa 11 de Noviembre” Riobamba-Chimborazo, período marzo –julio 2018.

1. ¿El docente realiza dinámicas al inicio de la clase para motivar a sus estudiantes?

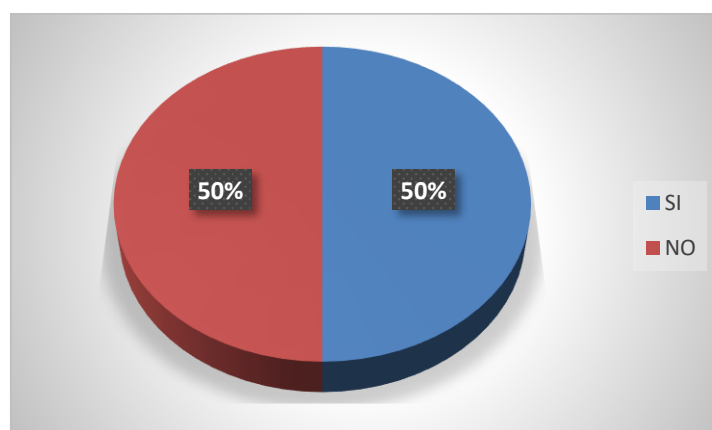
**Cuadro N° 3.-** El docente realiza dinámicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	32	50%
NO	32	50%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo “A y B”

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 1.-** El docente realiza dinámicas



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

#### **Análisis**

El 50% de los estudiantes, determinan que el docente No realiza dinámicas al iniciar la clase para motivar a sus estudiantes, mientras que el 50% restante mencionan que el docente Si realiza dinámicas al iniciar la clase.

#### **Interpretación**

De los resultados obtenidos la mitad de estudiantes manifiestan que el docente si realiza dinámicas al iniciar la clase; esta cantidad pertenece a un paralelo, mientras que la otra mitad restante que representa al otro paralelo determinan que el docente no realiza dinámicas al iniciar la clase y que empieza directamente con la materia.

2. ¿El docente permite que en el aula se compartan vivencias, experiencias, cuentos, leyendas y juegos?

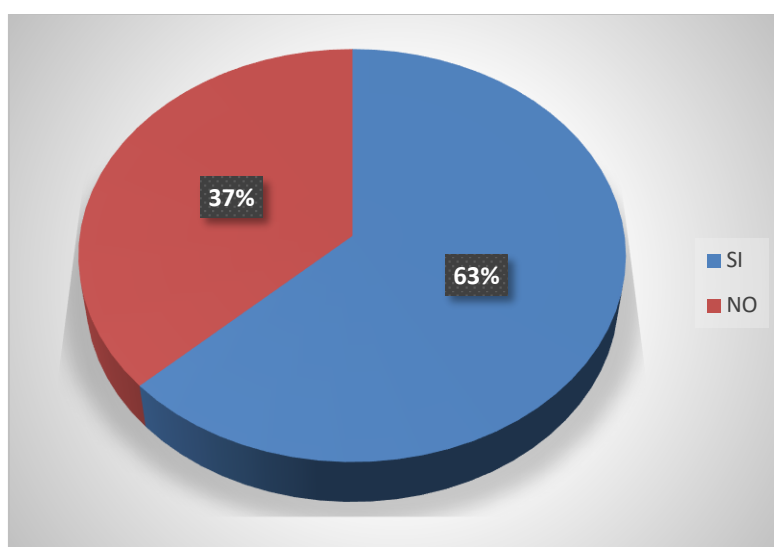
**Cuadro N° 4.-** El docente permite que en el aula se compartan vivencias

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	40	63%
NO	24	37%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 2.-** El docente permite que en el aula se compartan vivencias



Fuente: Cuadro N° 3

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 63% de los estudiantes mencionan que el docente si permite que en el aula se compartan vivencias, experiencias, cuentos, leyendas y juegos entre todos los estudiantes y el 37% menciona que el docente no permite que en el aula se compartan vivencias, experiencias, cuentos, leyendas y juegos.

### **Interpretación**

De los resultados obtenidos la mayoría de estudiantes manifiestan que el docente si permite que se compartan vivencias, experiencias, cuentos, leyendas y juegos en el aula como, por ejemplo; al inicio de la semana preguntándoles como les fue en su fin de semana, que actividades realizaron en su feriado o como se sienten o que opinan luego de presenciar un evento importante.

3. ¿El docente utiliza distinto material didáctico para impartir su clase?

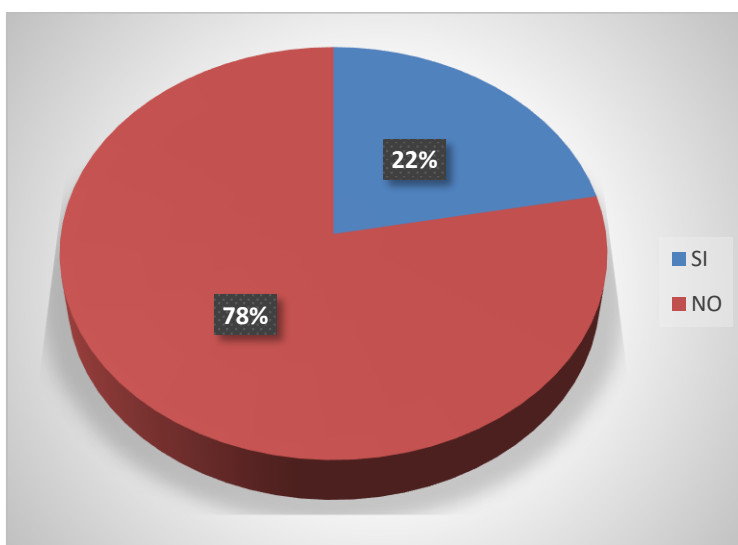
**Cuadro N° 5.-** El docente utiliza distinto material didáctico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	22%
NO	50	78%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 3.-** El docente utiliza distinto material didáctico



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 22% del estudiante manifestaron que los docentes si utilizan diferentes materiales didácticos; mientras que 78 % de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente no utiliza material didáctico para impartir su clase.

### **Interpretación**

Se puede señalar que la mayoría de estudiantes manifiestan que los docentes no utilizan distinto material didáctico en sus clases, que solo utilizan los libros de textos y el pizarrón, que son pocas las ocasiones que se ocupa el proyector, la grabadora o el ábaco o cualquier otro tipo de material didáctico que llame la atención en los alumnos.



4. ¿Piensas que entiendes mejor la clase jugando?

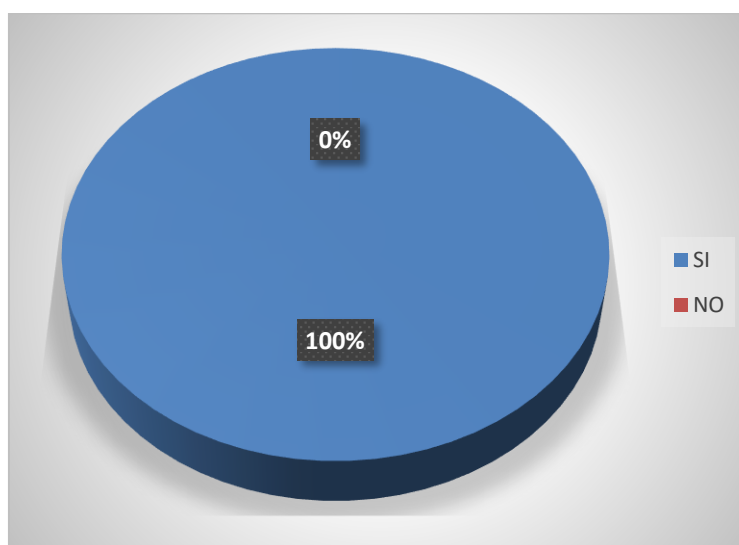
**Cuadro N° 6.-** Entiendes mejor la clase jugando

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	64	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 4.-** Entiendes mejor la clase jugando



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 100% de los estudiantes, determinan que Si entienden mejor la clase jugando.

### **Interpretación**

De los resultados obtenidos, todos los estudiantes manifiestan que entienden mejor la clase si el docente la explica por medio del juego, esto es debido a que el cerebro asimila mejor la información

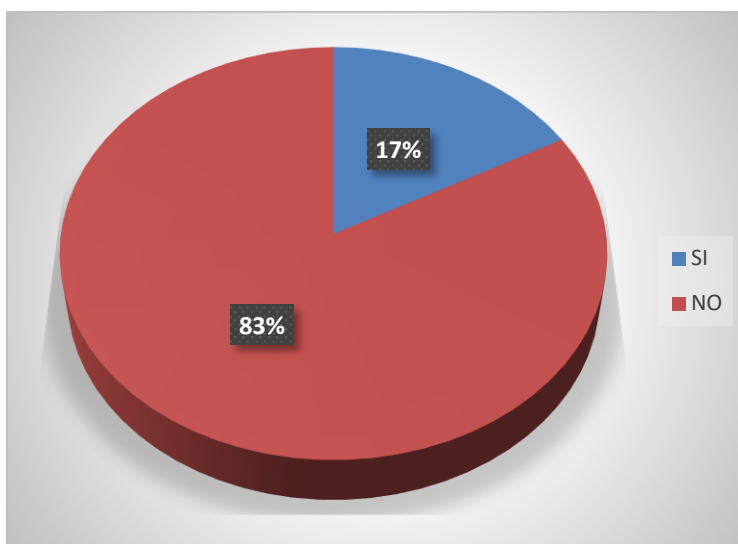
5. ¿Las actividades lúdicas realizadas permiten el movimiento de todas las partes de tu cuerpo?

**Cuadro N° 7.-** Permiten el movimiento de todas las partes de tu cuerpo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	17%
NO	53	83%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"  
Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 5.-** Permiten el movimiento de todas las partes de tu cuerpo



Fuente: Cuadro N° 3  
Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

Un 83% manifiesta que las actividades lúdicas realizadas no permiten el movimiento de todas las partes de su cuerpo y un 17 % restante de estudiantes que las actividades lúdicas facilitan el movimiento del cuerpo.

### **Interpretación**

De los resultados obtenidos, la mayoría de los estudiantes mencionan que las actividades lúdicas que realizan en el aula de clase no permiten el movimiento de todas las partes de su cuerpo, puesto que en gran parte estas actividades se tratan de lecturas de cuentos o dinámicas que las realizan desde sus asientos, sin necesidad de levantarse.

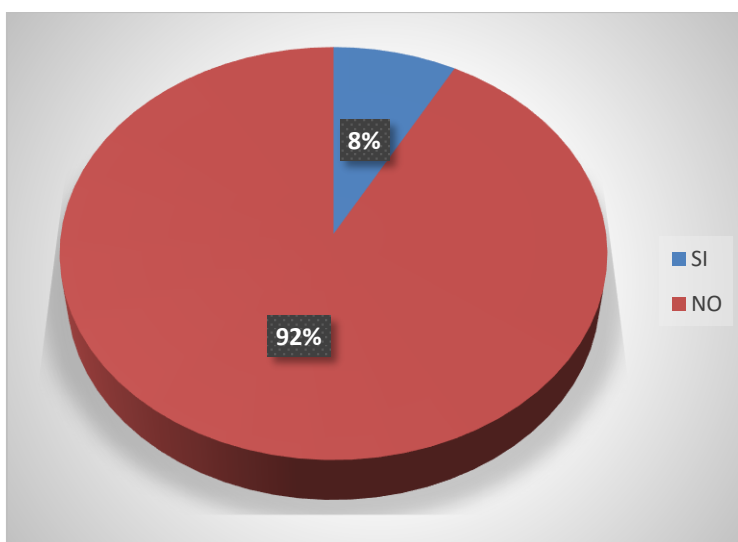
6. ¿Las actividades lúdicas que propone el docente permite que los estudiantes creen cosas nuevas utilizando su imaginación libremente?

**Cuadro N° 8.-** Las actividades lúdicas que propone el docente permite que los estudiantes creen cosas nuevas utilizando su imaginación libremente

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	8%
NO	59	92%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"  
**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 6.-** Las actividades lúdicas que propone el docente permite que los estudiantes creen cosas nuevas utilizando su imaginación libremente



**Fuente:** Cuadro N° 3  
**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 8 % del estudiante manifestaron que las actividades lúdicas que propone el docente les permite crear nuevas cosas; mientras que el 92% mencionaron que no les facilita a la creación.

### **Interpretación**

Se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes por medio de las actividades lúdicas no desarrollan su imaginación, es importante que los docentes utilicen otras estrategias lúdicas que faciliten el desarrollo de la creación en los niños.

7. ¿Te gustaría que las clases fueran más Lúdicas- dinámicas?

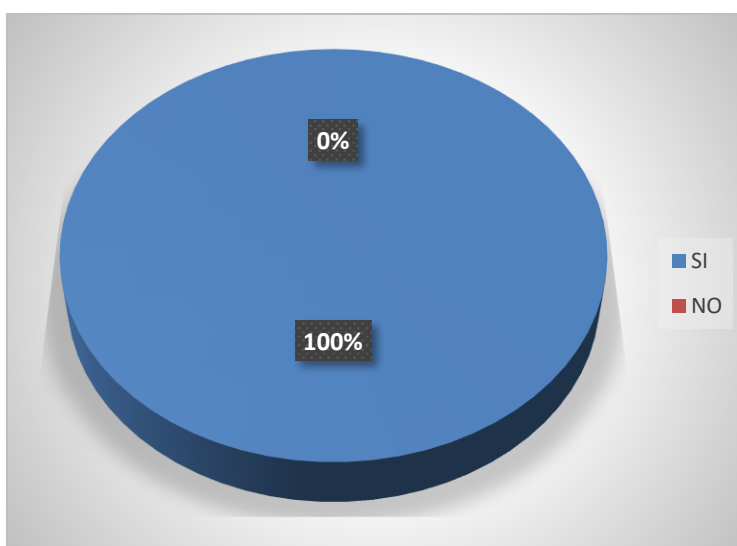
**Cuadro N° 9.-** Te gustaría que las clases fueran más Lúdicas- dinámicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	64	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 7.-** Te gustaría que las clases fueran más Lúdicas- dinámicas



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 100% de los estudiantes, manifiestan que si les gustaría que las clases fueran más lúdicas- dinámicas.

### **Interpretación**

Los resultados obtenidos muestran que los estudiantes en su totalidad manifiestan que si les gustaría que las clases fueran más dinámicas, esto se debe a que en las edades en las que se encuentran obviamente les llama más la atención el juego.

**5.2 Análisis e interpretación de la Encuesta Áulica aplicada a los docentes y estudiantes de 4to año de Educación Básica de los paralelos “A “y” B” de la “Unidad Educativa 11 de Noviembre” Riobamba-Chimborazo, período marzo – julio 2018.**

1. ¿Muestra creatividad en la realización de las actividades?

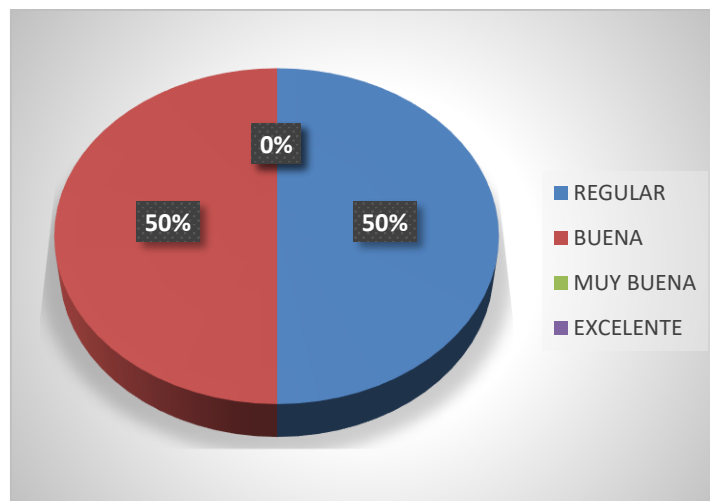
**Cuadro N° 10.-** Muestra creatividad en la realización de las actividades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	1	50%
BUENA	1	50%
MUY BUENA	0	0%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de 4 año de EGB paralelo “A y B”

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 8.-** Muestra creatividad en la realización de las actividades



Fuente: Cuadro N° 3

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

**Análisis**

Es evidente que el 50% de los docentes muestran una creatividad “Regular” en la realización de las actividades en el aula de clase y un 50 % una creatividad “buena”.

**Interpretación**

Se observó que un docente posee una “buena” creatividad en la realización de las actividades en la clase, una de las actividades planteadas para la clase trataba sobre las tablas de multiplicar y para no hacerla tan rutinaria y abrumadora para los estudiantes, el docente propuso que se inventaran una canción, pero se evidencio que era la única opción que tenía. Así mismo, se observó que el otro docente muestra una creatividad “regular” en la realización de las actividades de la clase, ya que, se dedica a dar su clase de manera tradicional, generando en sus estudiantes cansancio y aburrimiento.

2. ¿Prepara material didáctico acorde a la edad de los alumnos?

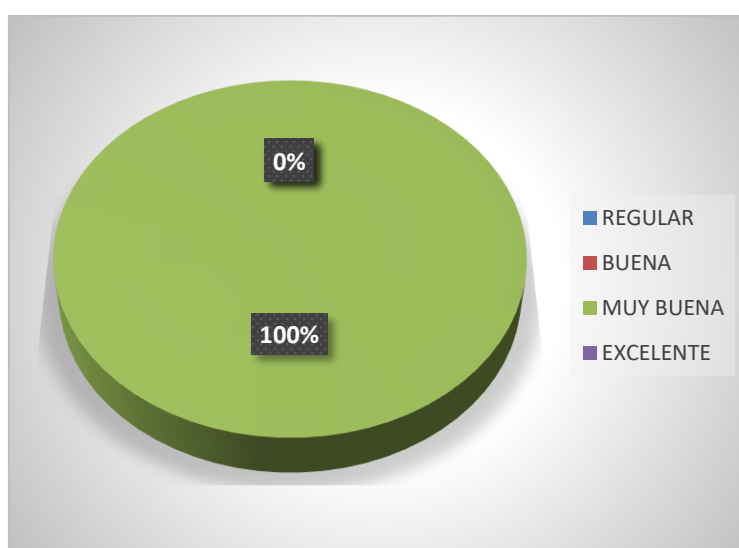
**Cuadro N° 11.-** Prepara material didáctico acorde a la edad de los alumnos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	0	0%
BUENA	0	0%
MUY BUENA	2	100%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 9.-** Prepara material didáctico acorde a la edad de los alumnos



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 100% de los docentes a los que se le aplicó la encuesta evidenciaron que preparan material didáctico acoplado a la edad de los niños.

### **Interpretación**

Los resultados muestran que ambos docentes preparan material didáctico acorde a la edad de los alumnos de manera "muy buena", por ejemplo; los carteles contienen figuras acorde a los temas para un mejor entendimiento por parte de los estudiantes,

### 3. ¿Promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión?

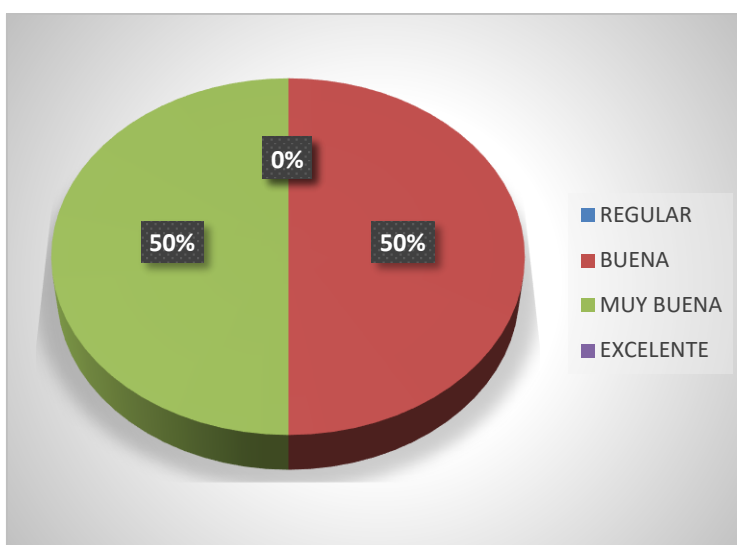
**Cuadro N° 12.-** Promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	0	0%
BUENA	1	50%
MUY BUENA	1	50%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 10.-** Promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

#### **Análisis**

De los docentes encuestados el 50% que es buena la participación de los estudiantes; mientras que 50% restante mencionaron que es muy buena la participación de los estudiantes

#### **Interpretación**

Los resultados obtenidos muestran que un docente promueve la participación de los alumnos y verifica su comprensión de manera "muy buena" ya que luego de tratar en clase sobre un tema nuevo pregunta a sus estudiantes si se hizo entender, al mencionar un término desconocido por sus estudiantes da a conocer su significado y permite que estos participen con sus puntos de vista. Así mismo, se observó que el otro docente "buena" porque no muestra interés en la comprensión y participación de sus alumnos.

4. ¿Explica los temas utilizando ejemplos, ejercicios, casos, etc.?

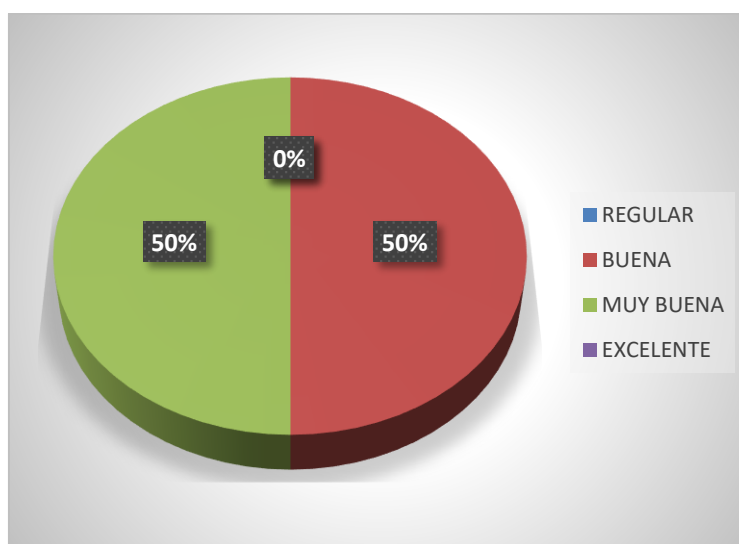
**Cuadro N° 13.-** Explica los temas utilizando ejemplos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	0	0%
BUENA	1	50%
MUY BUENA	1	50%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes de 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 11.-** Explica los temas utilizando ejemplos



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

De los docentes encuestados el 50% que es buena la explicación por medio de ejemplos; mientras que 50% restante mencionaron que es muy buena la explicación utilizando ejemplos.

### **Interpretación:**

Los resultados obtenidos muestran que un docente explica de manera "buena" los temas utilizando ejemplos, ejercicios y casos para llegar de una mejor manera con los conocimientos a sus estudiantes, por otra parte, el otro docente



5. ¿Propone actividades adecuadas para cada una de las fases de la clase?

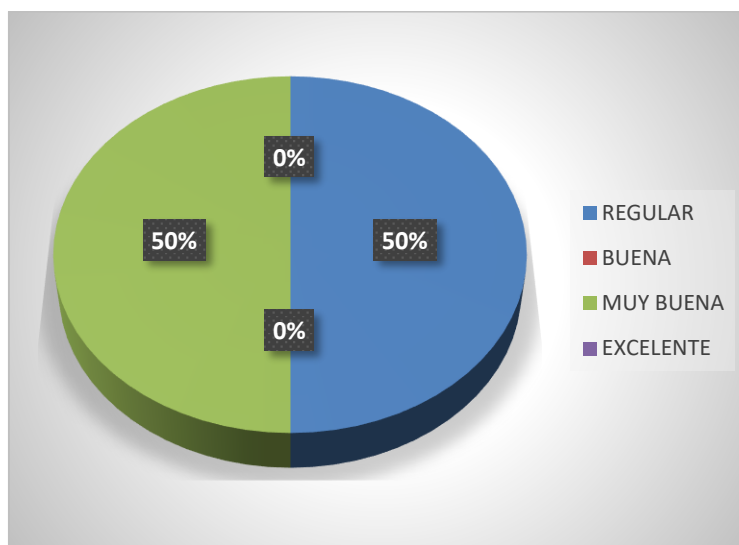
**Cuadro N° 14.-** Propone actividades adecuadas para cada una de las fases de la clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	1	0%
BUENA	0	50%
MUY BUENA	1	50%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes de 4 año de EGB paralelo "A y B"

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 12.-** Propone actividades adecuadas para cada una de las fases de la clase



Fuente: Cuadro N° 3

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

### Análisis

De los docentes encuestados el 50% que regularmente las actividades son adecuadas; mientras que 50% restante mencionaron que es muy buena la proposición de actividades adecuadas para cada clase

### Interpretación

La observación realizada muestra que un docente si propone actividades adecuadas para cada una de las fases de la clase como por ejemplo; al inicio de la clase los alumnos se saludan con una canción de bienvenida, al regreso del receso de igual manera propone una dinámica para que los estudiantes descarguen su energía restante para así seguir trabajando con tranquilidad el tiempo restante hasta la hora de salida. Por otro lado, el otro docente no propone actividades para cada una de las fases de la clase, rigiéndose a hacer lo que especifica el libro de texto, mencionado que "el aula de clase es para aprender y el patio para jugar".

## OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS ALUMNOS

6. ¿Llevan a cabo las actividades?

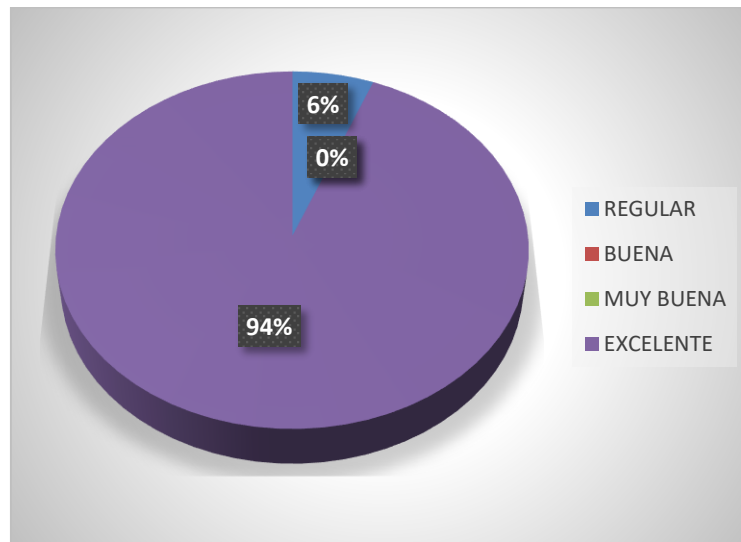
**Cuadro N° 15.-** Llevan a cabo las actividades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	4	6%
BUENA	0	0%
MUY BUENA	0	0%
EXCELENTE	60	94%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo “A y B”

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 13.-** Llevan a cabo las actividades



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### Análisis

El 6% de los estudiantes manifestaron que regularmente llevan a cabo las actividades, mientras que el 94% mencionaron que excelentemente llevan a cabo las actividades

### Interpretación

Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los estudiantes llevan a cabo las actividades de manera “excelente” y por otra parte una mínima cantidad “regular” de estudiantes no las realizan, debido a que los docentes señalan que “no les gusta trabajar” y que prefieren no tomarles en cuenta.

7. ¿Interrogan acerca de las actividades?

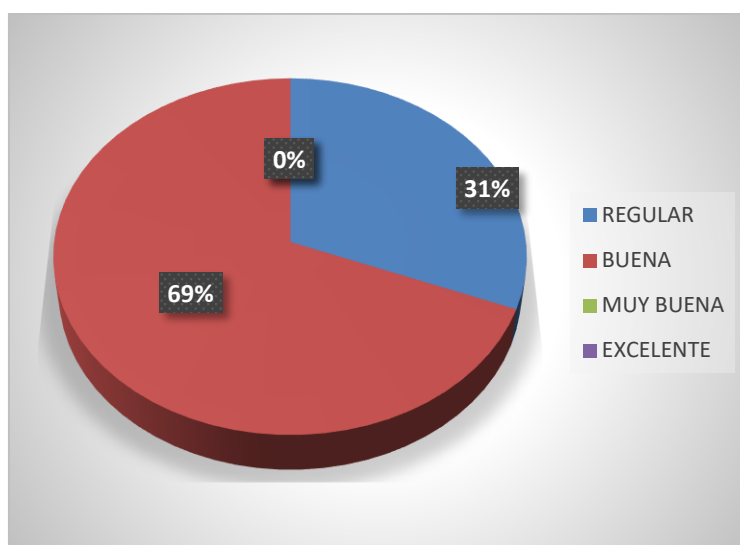
**Cuadro N° 16.-** Interrogan acerca de las actividades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	20	31%
BUENA	44	69%
MUY BUENA	0	0%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 14.-** Interrogan acerca de las actividades



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Análisis**

El 31% de los estudiante manifestaron que regularmente interrogan las actividades, mientras que el 69% manifestaron que la interrogación de las actividades es buena.

**Interpretación**

Se pudo observar que la gran mayoría de los estudiantes mencionaron que la interrogación de las actividades a realizarse es buena, debido a que no presentan interés por las actividades que proponen sus docentes.

8. ¿Interactúan con sus compañeros, trabajan en equipo?

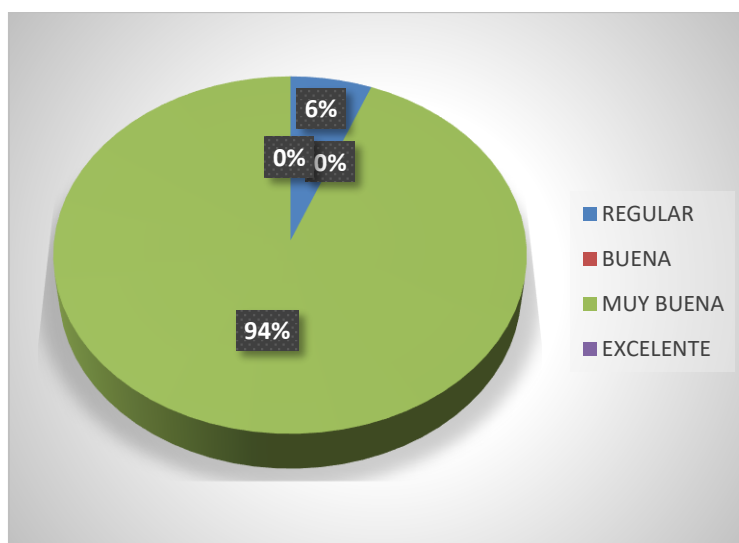
**Cuadro N° 17.-** Interactúan con sus compañeros, trabajan en equipo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	4	6%
BUENA	0	0%
MUY BUENA	60	94%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 15.-** Interactúan con sus compañeros, trabajan en equipo



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 6% manifestaron que regularmente interactúan en clases con sus compañeros, mientras que 94% manifestaron que la interacción con sus compañeros al momento de trabajar en equipo es muy buena.

### **Interpretación**

En la observación realizada se evidenció que una gran cantidad de estudiantes interactúan y trabajan en equipo con sus compañeros de manera "muy buena", mientras que una mínima cantidad lo hacen de manera "regular", esto también se debe a que cuando hay que formar grupos de trabajo los compañeros los excluyen porque mencionan que "no saben o que son vagos", esto es confirmado por los docentes puesto que mencionan que son los mismos que pocas veces trabajan en el aula, que no participan en clase y que no traen materiales para los trabajos grupales.

## 9. ¿Respetan al docente?

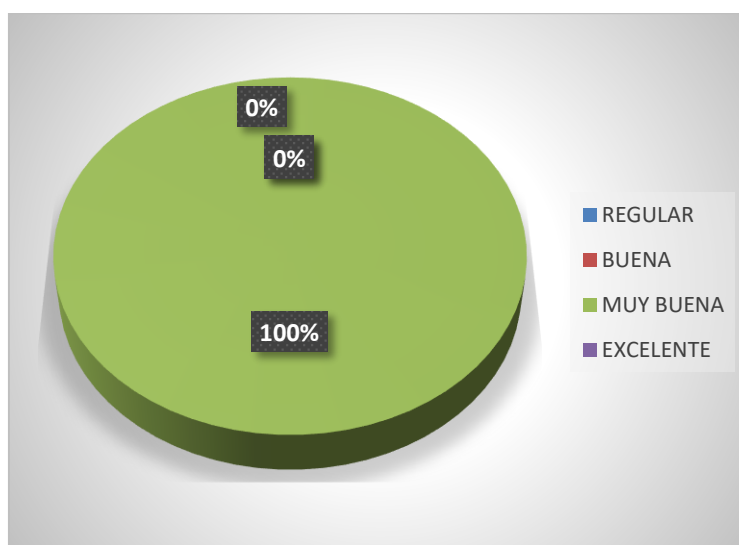
**Cuadro N° 18.- Respetan al docente**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	0	0%
BUENA	0	0%
MUY BUENA	64	100%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 16.- Respetan al docente**



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 100% de los estudiante mencionaron que el respeto hacia sus docentes es muy bueno.

### **Interpretación**

Los resultados muestran que en su totalidad los estudiantes respetan al docente en ambos paralelos de manera "muy buena" lo cual se evidencia claramente al momento de pedir permiso, saludar y disculparse. Pero a pesar de poseer resultados iguales en ambos paralelos, se evidencia claramente una gran diferencia; en un paralelo se observa que el respeto va acompañado de una relación de amistad y confianza, mientras que en el otro paralelo se evidencia que la autoridad que impone el docente en sus estudiantes hace que se confunda el miedo con el respeto.

10. ¿Se respetan entre ellos?

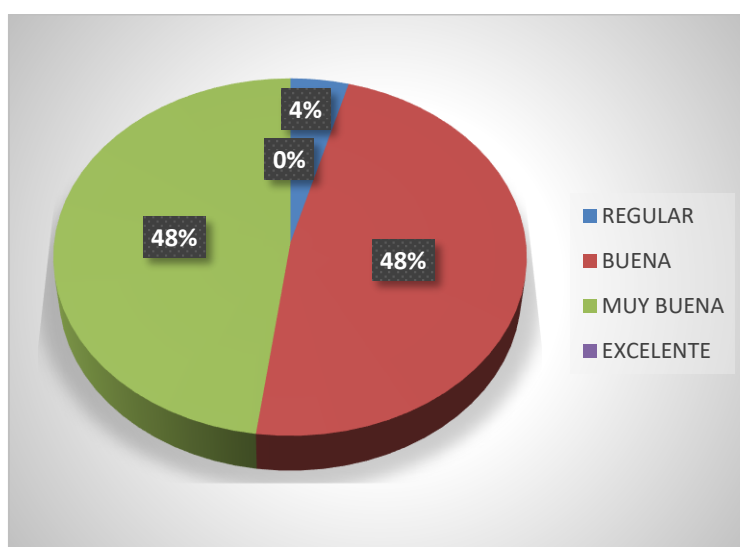
**Cuadro N° 19.- Se respetan entre ellos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
REGULAR	4	6%
BUENA	30	37%
MUY BUENA	30	37%
EXCELENTE	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Estudiantes del 4 año de EGB paralelo "A y B"

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

**Gráfico N° 17.- Se respetan entre ellos**



**Fuente:** Cuadro N° 3

**Elaborado Por:** Lilibeth Dayana Noboa

### **Análisis**

El 6% de los estudiantes manifestaron que regularmente se respetan entre ellos, el 67% manifestaron que el respeto es bueno; mientras el 37% restante manifestaron que el respeto entre ellos es muy bueno.

### **Interpretación**

Los resultados evidencian que en ambos paralelos existe respeto entre compañeros, pero así mismo, se observó que como en la mayoría de cursos se halla un pequeño grupo de estudiantes que son catalogados por los mismos docentes como "los revoltosos o los malcriados" que ponen apodos a sus compañeros, se golpean y golpean a los demás, que en ocasiones hasta se sustraen objetos ajenos. Los docentes mencionan que en varias ocasiones estos alumnos han sido enviados al DECE y llaman a sus representantes legales, pero que los problemas persisten y que prefieren ya no hacer nada.

**5.3 Análisis e interpretación de los promedios de los estudiantes de 4to año de Educación Básica de los paralelos “A “y” B” de la “Unidad Educativa 11 de Noviembre” Riobamba-Chimborazo, período marzo –julio 2018.**

**Cuadro N° 20.- Acta de calificaciones Paralelo “A”**

<b>CÓDIGO</b>	<b>PROMEDIO</b>	<b>DOMINA</b>	<b>ALCANZA</b>	<b>ESTÀ PRÓXIMO</b>	<b>NO ALCANZA</b>
001	8.94		X		
002	8.13		X		
003	8.97		X		
004	8.13		X		
005	8.59		X		
006	8.48		X		
007	8.04		X		
008	8.45		X		
009	8.43		X		
0010	7.96		X		
0011	8.89		X		
0012	8.28		X		
0013	8.78		X		
0014	8.45		X		
0015	8.20		X		
0016	8.52		X		
0017	8.38		X		
0018	8.74		X		
0019	8.51		X		
0020	7.80		X		
0021	8.06		X		
0022	7.95		X		
0023	8.63		X		
0024	8.39		X		
0025	8.24		X		
0026	8.95		X		
0027	8.21		X		
0028	8.68		X		
0029	8.34		X		
0030	8.12		X		
0031	8.59		X		
0032	8.41		X		

**Cuadro N° 21.- Acta de calificaciones Paralelo “A”**

<b>CÓDIGO</b>	<b>PROMEDIO</b>	<b>DOMINA</b>	<b>ALCANZA</b>	<b>ESTÁ PRÓXIMO</b>	<b>NO ALCANZA</b>
001	9.03	x			
002	8.42		x		
003	8.24		x		
004	8.31		X		
005	8.18		X		
006	8.45		X		
007	8.25		X		
008	8.53		X		
009	8.37		X		
0010	9.10	X			
0011	8.25		X		
0012	8.58		X		
0013	8.39		X		
0014	8.07		X		
0015	8.91		X		
0016	7.93		X		
0017	8.31		X		
0018	9.06	X			
0019	9.14	X			
0020	8.29		X		
0021	7.79		X		
0022	9.01	X			
0023	9.20	X			
0024	7.77		X		
0025	8.00		X		
0026	7.49		X		
0027	7.79		X		
0028	7.77		X		
0029	7.67		X		
0030	7.86		X		
0031	7.99		X		
0032	7.83		X		
0034	9.06	X			



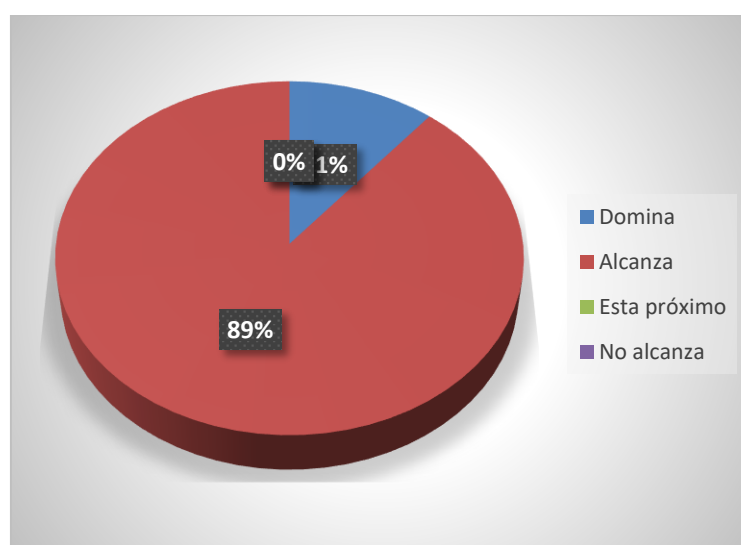
### Cuadro N° 22.- Rendimiento Académico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Domina Los Aprendizajes	7	11 %
Alcanza Los Aprendizajes	57	89%
Esta Próximo A Alcanzar Los Aprendizajes	0	0%
No Alcanza Los Aprendizajes	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuadro No.13

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

### Gráfico N° 18.- Rendimiento Académico



Fuente: Cuadro N° 3

Elaborado Por: Lilibeth Dayana Noboa

### Análisis

Por medio de las actas de calificaciones se pudo evidenciar que el 11% de los estudiantes dominan los aprendizajes; mientras que el 89% de los estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos.

### Interpretación

Se pudo evidenciar que la gran mayoría de los estudiantes alcanzan el aprendizaje, seguido por aquellos que dominan los conocimientos, sin existir estudiantes que estén próximos y que no alcancen los aprendizajes respectivos.

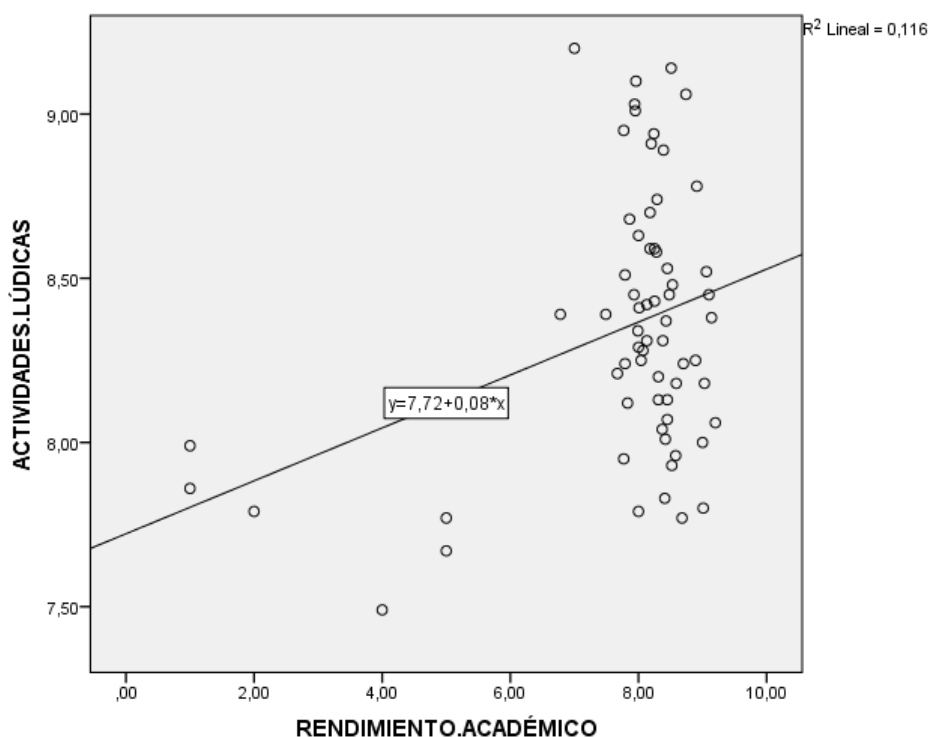
## 5.4 Análisis e interpretación de la correlación entre las variables

**Cuadro N° 23.-** Relación entre las Actividades Lúdicas y el Rendimiento Académico

Correlaciones		ACTIVIDADES.LÚDICAS	RENDIMIENTO.ACADÉMICO
ACTIVIDADES.LÚDICAS	Correlación de Pearson	1	,340**
	Sig. (bilateral)		,005
	N	66	66
RENDIMIENTO.ACADÉMICO	Correlación de Pearson	,340**	1
	Sig. (bilateral)	,005	
	N	66	66

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

**Gráfico N° 19.-** Relación entre las Actividades Lúdicas y el Rendimiento Académico



### Análisis

Por medio de la utilización del programa SPSS se ha podido evidenciar que existe estadísticamente una correlación significativa ya que es  $<0.005$

### Interpretación

Se ha podido evidenciar que las actividades lúdicas son estrategias que benefician la creatividad, el entendimiento y el aprendizaje significativo de los estudiantes el cual se ve reflejado en su rendimiento académico.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. CONCLUSIONES**

- Se ha podido evidenciar que los docentes al momento de impartir sus clases si realizan la utilización de actividades lúdicas las cuales son de vital importancia en la etapa de formación de la Educación General Básica. Corresponden a uno de los mejores medios que el docente utiliza en su práctica pedagógica, apoyando al desarrollo de habilidades, destrezas, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.
- Los estudiantes presentan diferentes niveles en su rendimiento académico en el cual dominan los aprendizajes; mientras que un porcentaje mayor de los estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos, sin evidenciar estudiantes que están próximos y que no alcancen los aprendizajes.
- Se ha identificado una relación significativa entre las actividades lúdicas y el rendimiento académico, debido que las estrategias lúdicas favorecen y benefician el proceso de aprendizaje ya que la creatividad y la imaginación permiten que los niños capten de mejor manera los conocimientos impartidos los cuales se evidencian el rendimiento académico.

## **6.2. RECOMENDACIONES**

- Las autoridades de la Unidad Educativa 11 de Noviembre deben realizar talleres y con la colaboración del DECE con el objetivo de capacitar a los docentes sobre las diversas Actividades lúdicas que se pueden emplear en las distintas áreas de conocimiento.
- Los docentes que realicen actividades lúdicas como rondas, juegos, teatros para que todos los estudiantes puedan llegar a dominar los aprendizajes establecidos.
- Los docentes estimulen la creatividad e imaginación de los niños por medio de juegos, canciones, rondas con fin de potenciar el aprendizaje significativo.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Ausubel. (1968). *Psicoactiva.com*. Recuperado el 24 de 10 de 2018, de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-ausubel-aprendizaje-significativo/>

Ausubel. (2008). *PSICOLOGIA Y MENTE*. Recuperado el 27 de 05 de 2018, de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Barranco, C. T. (29 de 11 de 2010). *Slideshare*. Recuperado el 06 de 11 de 2018, de <https://es.slideshare.net/RasecTobar/proceso-de-enseanza-aprendizaje-5975822>

Barrera, E. (2013). *Estrategias lúdicas en los niños en la edad escolar*. La Habana: Academia.

Benítez, M., & Gimenez, M. y. (2000). *Las asignaturas pendientes y el rendimiento académico: ¿existe*. Recuperado el 06 de 11 de 2018, de Recuperado en: <http://fai.unne.edu.ar/links/LAS%20EL%20RENDIMIENTO%20ACADEMICO.htm>

Bolívar. (2013). En *La lúdica como actitud docente*. Bogotá: Academia.

Bolívar, M., & Castillo, M. (2005). *Estrategias y juegos pedagógicos*. Bogotá: Paulinas.

Cominetti, R., & Ruiz, G. (1997). En *Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género. Human*. LCSHD Paper series.

Edel Navarro, R. (2003). *REICE*. Recuperado el 06 de 11 de 2018, de <http://www.redalyc.org/pdf/551/55110208.pdf>

Educación, M. d. (07 de 2016). *Educacion.gob.ec*. Recuperado el 16 de 08 de 2018, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/Instructivo-para-la-aplicacion-de-la-evaluacion-estudiantil.pdf>

Groos, K. (1861). Recuperado el 16 de 06 de 2018, de <http://www.ludica.org/>

Hidalgo. (2009). En *Emotividad orientada*. Caracas: Trillar. Recuperado el 16 de 08 de 2018, de <https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial2.shtml>

Jiménez. (2000). Competencia Social: intervención preventiva en la escuela. Infancia y Sociedad. .

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación* . Colombia: Magisterio.

Motta, I., & Risueño, A. (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura*. Argentina: Bonum.

Nunes, P. (2002). *Educación Lúdica: Técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: San Pablo.

Omecaña, R., & Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación final* . Barcelona: Paidotribo.

Stockere. (2013). En *Estrategia lúdica del niño y niña en la edad preescolar*. Caracas: Tropikos.

## 8. ANEXOS

### 8.1 FOTOGRAFÍAS



Fuente: Dirección institucional

Elaborado por: Lilibeth Dayana Noboa Acurio



Fuente: Aplicación del test a los estudiantes

Elaborado por: Lilibeth Dayana Noboa Acurio



Fuente: Aplicación De La Ficha De Observación Áulica  
Elaborado por: Lilibeth Dayana Noboa Acurio



Fuente: 4to Año De Educación General Básica Paralelo "A"  
Elaborado por: Lilibeth Dayana Noboa Acurio





## 8.2 ENCUESTA



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA: PSICOLOGÍA EDUCATIVA, ORIENTACIÓN VOCACIONAL Y FAMILIAR**

**ACTIVIDAD LÚDICA**

Encuesta dirigida a estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica,  
Paralelo.....

**Indicaciones:**

- Marque la respuesta con una "X" en la alternativa que considere correcta.

**NOTA:** Sus respuestas serán tratadas con confidencialidad y van a ser utilizadas únicamente con fines educativos

PREGUNTAS	SI	NO
1. ¿El docente realiza dinámicas al iniciar la clase para motivar a sus estudiantes?		
2. ¿El docente permite que en el aula se compartan vivencias, experiencias, cuentos, leyendas y juegos?		
3. ¿El docente utiliza distinto material didáctico para impartir su clase?		
4. ¿Piensas que entiendes mejor la clase jugando?		
5. ¿Las actividades lúdicas realizadas permiten el movimiento de todas las partes de tu cuerpo?		
6. ¿Las actividades lúdicas que propone el docente, permite que los estudiantes creen cosas nuevas utilizando su imaginación libremente?		
7. ¿Te gustaría que las clases fueran más lúdicas-dinámicas?		

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**