UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

TESIS

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA POR COOPERATIVA DEL SECTOR EDUCATIVO 1223.02 DEL MUNICIPIO DE IXCHIGUAN DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS

PRESENTADA POR:
PEM. INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN

CARNÉ: 201445098

PREVIO A CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PHD. RUFINO ORLANDO GUZMÁN DE LEÓN
ASESOR

M.A. REYNA ELIZABETH LACÁN ARREAGA
REVISORA

LIC. SELVYN ARAMÍS SÁNCHEZ VELÁSQUEZ
COORDINADOR DE EXTENSIÓN, SAN MARCOS
“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

SAN MARCOS, AGOSTO DE 2025

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

TESIS

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA POR COOPERATIVA DEL SECTOR EDUCATIVO 1223.02 DEL MUNICIPIO DE IXCHIGUAN DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS

PRESENTADA POR:
PEM. INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN
CARNÉ: 201445098

PREVIO A CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PHD. RUFINO ORLANDO GUZMÁN DE LEÓN
ASESOR

M.A. REYNA ELIZABETH LACÁN ARREAGA
REVISORA

LIC. SELVYN ARAMÍS SÁNCHEZ VELÁSQUEZ
COORDINADOR DE EXTENSIÓN, SAN MARCOS

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

SAN MARCOS, AGOSTO DE 2025

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

CONSEJO DIRECTIVO

PhD. Edgar Ronaldo de León Cáceres	Director.
Licda. Astrid Fabiola Fuentes Mazariegos	Secretaria Consejo Directivo.
Ing. Agr. Roy Walter Villacinda Maldonado	Representante Docentes.
Lic. Oscar Alberto Ramírez Monzón	Representante Estudiantil.
Br. Luis David Corzo Rodríguez	Representante Estudiantil.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

COORDINACIÓN ACADÉMICA

Ing. Agr. Rodolfo R. Carredano Romero	COORDINADOR ACADÉMICO
Ing. Agr. Jorge Robelio Juárez González	COORDINADOR CARRERAS TÉCNICO EN PRODUCCIÓN AGRÍCOLA E INGENIERO AGRÓNOMO CON ORIENTACIÓN EN AGRICULTURA SOSTENIBLE
Lic. Ramiro Augusto Ponce de León	COORDINADOR CARRERA DE PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Lcda. Virginia de Jesús Cifuentes Rodríguez	COORDINADORA CARRERA DE TRABAJO SOCIAL, TÉCNICO Y LICENCIATURA
Lic. Byron Lionel Orozco García	COORDINADOR CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS TÉCNICO Y LICENCIATURA
Lic. Aramis Fredy González López	COORDINADOR CARRERA DE ABOGADO Y NOTARIO Y LICENCIATURA EN CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES
Dra. Jenny Vanessa Orozco Mínchez	COORDINADORA CARRERA MEDICO Y CIRUJANO
Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez	COORDINADOR PEDAGOGÍA EXTENSIÓN DE SAN MARCOS
Lic. Bainor Jeovany Pérez Ramos	COORDINADORA EXTENSIÓN DE MALACATÁN
Lcda. Karina Nineth Reyes Maldonado	COORDINADORA EXTENSIÓN TEJUTLA
Lic. Julio Augusto González Roblero	COORDINADOR EXTENSIÓN DE TACANA
Ing. Rubén Francisco Ruíz Mazariegos	COORDINADOR DEL INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN
Lcda. Olga Amparo Urrutia Bartolón	COORDINADORA DE ÁREA DE EXTENSIÓN
Ing. Mario Rolando Luis López	COORDINADOR CARRERA DE INGENIERÍA CIVIL
Lcda. Silvia Yanet Reyes Najarro	COORDINADORA CARRERA CONTADURÍA PÚBLICA Y AUDITORIA
Lic. Clemente Raúl Matías Gabriel	COORDINADOR CARRERA PROFESORADO BILINGÜE INTERCULTURAL
Lic. Sergio Enrique Cal Quiñonez	COORDINADOR CARRERA SOCIOLOGÍA, CIENCIAS POLÍTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

TRIBUNAL EXAMINADOR

PhD. Edgar Ronaldo de León Cáceres

Director

Ing. Agr. Rodolfo R. Carredano Romero

Coordinador académico

Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez

Coordinador de extensión

PhD. Rufino Orlando Guzmán de León

Examinador asesor

M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga

Examinadora revisora

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

COMISIÓN DE TESIS

Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez

Presidente

PhD. Rufino Orlando Guzmán de León

Secretario

M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga

Vocal

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

PADRINOS:

PhD. Rufino Orlando Guzmán de León

MA. Nelson de Jesús Bautista López

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SAN MARCOS, 03 DE MAYO DE 2025

Licenciado:
Nelson de Jesús Bautista López
Encargado de Extensión San Marcos.
Presente.

Licenciado Bautista López.

Por este medio me permito informarle que en mi calidad de ASESOR DE LA TESIS denominada "Las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de la Atención y su Influencia en el Rendimiento Académico en los Estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del Sector 1223.02 del Municipio de Ixchigúan, Departamento de San Marcos" presentada por la estudiante:

"INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN ..... CARNE: 201445098"

ME PERMITO EMITIR DICTAMEN FAVORABLE, para continuar con el trámite correspondiente, del proceso de graduación de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación.

Por la atención a la presente y en espera de poder servirle, me suscribo de usted respetuosamente.

Ph.D. Rufino Orlando Guzmán de león
Docente Asesor.

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSION SAN MARCOS

San Marcos, 24 de mayo de 2025

M.A. Nelson de Jesús Bautista López
Coordinador de Extensión San Marcos
Centro Universitario de San Marcos
Universidad de San Carlos de Guatemala

De manera atenta me permito informarle que se finaliza la **REVISION** de tesis con el tema:

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA POR COOPERATIVA DEL SECTOR EDUCATIVO 1223.02 DEL MUNICIPIO DE IXCHIGUAN DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS.

Trabajo presentado por la estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación, plan fin de semana, extensión San Marcos:
PEM. INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN, CARNÉ: 201445098.

Al finalizar dicha actividad académica, se designa con **DICTAMEN FAVORABLE** para continuar con los trámites correspondientes.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

M.A. Licda. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga
Docente revisora

USAC
TRICENTENARIA

San Marcos, agosto 11 de 2025

Ing. Agr. Rodolfo R. Carredano Romero
Coordinador Académico
CUSAM-USAC
San Marcos.

Atentamente, nos permitimos comunicarle que como Comisión de Revisión de Informes de Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y TESIS a efectos de Graduación de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación, Plan fin de semana, Extensión San Marcos, se conoció trabajo de Investigación: LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA POR COOPERATIVA DEL SECTOR EDUCATIVO 1223.02 DEL MUNICIPIO DE IXCHIGUAN DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, presentado por de la estudiante: **INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN, CARNÉ No 201445098**, previo a conferírsele el Título de: LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Después de la revisión se determina que el referido informe cumple con los requerimientos previstos en el normativo de la Carrera correspondiente, por lo tanto, se emite **DICTAMEN FAVORABLE** para que de la estudiante continúe su trámite Administrativo correspondiente.

Por la Comisión de Revisión:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez
Presidente

Ph.D Rufino Orlando Guzmán de León
secretario

M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga
Vocal

c.c. archivo

Orden de impresión

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de San Marcos (CUSAM)
COORDINACIÓN ACADÉMICA

Trámite: CUSAC/CUSAM-442-2025
21 de agosto de 2025

ESTUDIANTE: INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CUSAM, Edificio

Atentamente transcribo a usted el Punto **QUINTO: ASUNTOS ACADÉMICOS, inciso a) subinciso a.12) del Acta No. 015-2025**, de sesión ordinaria celebrada por la Coordinación Académica, el 20 de agosto de 2025, que dice:

"**QUINTO: ASUNTOS ACADÉMICOS: a) ORDENES DE IMPRESIÓN. CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.** a.12) La Coordinación Académica conoció Providencia No. CESMCUSAM-153-2025, de fecha 11 agosto de 2025, suscrita por el Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez, Coordinador Pedagogía Extensión San Marcos, a la que adjunta solicitud de la estudiante INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN, Carné No. 201445098, en el sentido se le **AUTORICE IMPRESIÓN** DE LA TESIS LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA POR COOPERATIVA DEL SECTOR EDUCATIVO 1223.02 DEL MUNICIPIO DE IXCHIGUAN DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, previo a conferirsele el Título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. La Coordinación Académica en base a la opinión favorable del Asesor, Comisión de Revisión y Coordinador de Pedagogía Extensión San Marcos, **ACORDÓ: AUTORIZAR IMPRESIÓN** DE LA TESIS LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN BÁSICA POR COOPERATIVA DEL SECTOR EDUCATIVO 1223.02 DEL MUNICIPIO DE IXCHIGUAN DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, la estudiante INGRID GABRIELA VELÁSQUEZ MONZÓN, Carné No. 201445098, previo a conferirsele el Título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN."

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

Ing. Agr. Rodolfo R. Castañeda Romero
Coordinador Académico

c.c. Archivo
RRCR/ir

DEDICATORIA

A Dios, por haberme dado la vida y la sabiduría para permitirme llegar a este momento tan importante de formación profesional así realizar la elaboración de trabajo de graduación de la carrera de Licenciatura en pedagogía y ciencias de la educación.

Al Centro Universitario de San Marcos, CUSAM-USAC, por abrirme sus puertas y darme la oportunidad para formarme profesionalmente forjándonos en valores, principios y velar siempre por la excelencia académica del pueblo en general.

Al docente asesor. PhD. Rufino Orlando Guzmán De León por apoyarme para la elaboración de temario para examen técnico privado, por su apoyo y asesoría voluntariamente profesional durante la trayectoria del proceso.

A mi familia. Por proporcionarme su apoyo en distintos momentos de mí carrera estudiantil, por formar parte de mí logro alcanzado, por esas palabras de ánimo que sin duda alguna fueron muy importantes para seguir adelante en este proceso académico.

A mis amigos. Por su apoyo incondicional, Dios me los bendiga

A Guatemala, país de la eterna primavera que merece la dedicación de nuestro esfuerzo y sacrificio, para contribuir al desarrollo educativo.

A usted estimado investigador, con cariño y aprecio por tomar un tiempo para leer este documento. Dios le bendiga

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme el más grande regalo que es la vida. Dándome la oportunidad de alcanzar mí meta educativa

Al Centro Universitario de San Marcos CUSAM, Carrera de pedagogía, plan fin de semana, extensión San Marcos, por abrir las puertas del saber, dándonos la oportunidad de superación profesional.

A Msc. Juan Carlos López Navarro, por el apoyo y motivación proporcionada para culminación de mí carrera.

A los asesores y revisores: M.A. Nelson de Jesús Bautista López, PhD. Rufino Orlando Guzmán De León, Que Dios les siga dando sabiduría para guiar a cada estudiante.

A toda la familia: Mamita sé que desde el cielo compartes mi felicidad, a mi padre Gonzalo Velásquez, por siempre estar ahí, a mis hermanas (os): por sus consejo y apoyo. Pero en especial a mis hijos este logro también es suyo, Gaby y Alejandro, en especial a todos los que fueron parte fundamental de este proceso, a la vez parte de mí vida.

A mis compañeros: Por la amistad, esfuerzo, apoyo moral y los momentos vividos que nunca se olvidarán, que sus metas y objetivos puedan ser cumplidos.

ÍNDICE

RESUMEN EJECUTIVO 1

CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL

1.1 Denominación del problema 1

1.2 Planteamiento del problema 1

1.3 Antecedentes 1

1.4 Justificación del problema 2

1.5 Delimitación del problema 3

1.5.1 Delimitación teórica 4

1.5.2 Delimitación espacial 4

1.5.3 Delimitación temporal 4

CAPÌTULO II

MARCO TEÒRICO

2.1 Estrategias lúdicas 5

2.1.1 Concepto de estrategias de enseñanza 5

2.1.2 Concepto de estrategias de aprendizaje 7

2.1.3 Un modelo cognitivo de juego y aprendizaje. 8

2.1.4 Definición de estrategias lúdicas 9

2.1.5 Definición de juego didáctico 10

2.2 Desarrollo de atención 10

2.2.1 Definición 10

2.2.2 Definición de la variable atención 11

2.2.3 ¿Qué es la atención? 12

2.2.4 Dimensiones de la variable déficit de atención 12

2.2.5 Necesidad de estimulación y movimiento corporal. 21

2.2.6 ¿Qué es el aprendizaje basado en el juego? 22

2.3 Rendimiento académico 22

2.3.1 Tipos de rendimiento académico 24

2.3.2 Factores que inciden en el rendimiento escolar.....24
2.3.3 El autocontrol 26
2.4 Estudiantes.....27
2.4.1 Activo…… 28
2.4.2 Extrovertido…… 29
2.4.3 Pasivo…….....29
2.5 Modalidades de educación ciclo básico.....30
2.5.1 Cooperativa.....31
2.5.2 Instituto Nacional de Educación Básica. INEB.....32
2.5.3 Telesecundaria 33
2.5.4 Institutos Experimentales 34

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Objetivos.....37
3.1.1. Objetivo general 37
3.1.2. Objetivos específicos.....37
3.2. Hipótesis 37
3.3 Variable 37
3.3.1 Variable independiente.....37
3.3.2. Variable dependiente 37
3.4. Operacionalización de la hipótesis 38
3.5 Unidad de analisis.....40
3.6 Universo y muestra.....40
3.7 Metodología.....40

CAPÍTULO IV

MARCO OPERACIONAL

4.1 Tabulación, análisis e interpretación de resultados obtenidos en el trabajo de campo de las diferentes unidades de análisis del supervisor, director, docentes y estudiantes.....43
4.2 Comprobación de hipótesis. 55
4.3 Conclusiones.....57
4.4 Recomendaciones 58

CAPITULO V

MARCO PROPOSITIVO

5.1 Denominación de la propuesta 59
5.2 Introducción.....59
5.3 Objetivos.....60
5.3.1 Objetivos generales.....60
5.3.2 Objetivos específicos.....60
5.4 Desarrollo de la propuesta 61
5.4.1 Descripción de la propuesta.....61
5.4.2 Desarrollo de la estructura de la guía 61
5.5 Metodología.....127
5.6 Cronograma de actividades 129
5.7 Bibliografía de la propuesta.....130
Anexos.....131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultado de universo y muestra de la investigación 40
Tabla 2. Se implementan estrategias lúdicas en el aula 43
Tabla 3.Los docentes están capacitados para aplicar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje 44
Tabla 4.Se desarrollan las estrategias lúdicas en los estudiantes en los institutos de educación básica por Cooperativa. 45
Tabla 5. Los juegos didácticos y actividades lúdicas ayudan a mejorar la atención de los estudiantes 46
Tabla 6. El rendimiento académico de los estudiantes mejora si participan en actividades lúdicas 47
Tabla 7. La falta de estrategias lúdicas afecta el aprendizaje 48
Tabla 8. El uso de estrategias lúdicas fomenta relaciones saludables 49
Tabla 9. Se brindan capacitaciones para que los docentes implementen estrategias lúdicas en el aula 50
Tabla 10. Se evalúa el uso de estrategias lúdicas en el aula 51
Tabla 11. Es necesario implementar estrategias lúdicas de manera obligatoria en el currículo escolar 52
Tabla 12. Es necesario fortalecer el uso de estrategias lúdicas 53
Tabla 13. El uso de estrategias lúdicas reduce la deserción escolar 54
Tabla 14. Cronograma de actividades 129

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Actividades ludicas....72
Ilustración 2 Juego bingo....72
Ilustración 3 Formas del juego....74
Ilustración 4 La rayuela....75
Ilustración 5 Diferentes modelos....76
Ilustración 1 Rayuela de puntapiés....77
Ilustración 7 Rayuela....78
Ilustración 8 Tres de rayas....82
Ilustración 9 Juego de domino....85
Ilustración 10 Juego de naipe....88
Ilustración 11 Juego de sumas que marean....91
Ilustración 12 Memory....92
Ilustración 13 Trabalenguas....94
Ilustración 14 Combinación de letras....96
Ilustración 15 Ronda de nombres....98
Ilustración 16 Cambio de meta....100
Ilustración 17 La frase viajera....102
Ilustración 18 palabras encadenadas....104
Ilustración 19 Refranes....105
Ilustración 20 Adivinar la palabra....107
Ilustración 21 Orden alfabético....108
Ilustración 22 Jugando con los números....110
Ilustración 23 Carrera rompecabezas....117
Ilustración 24 Cerradas cuadrados....119
Ilustración 25 El semáforo....123
Ilustración 26 OOrden de números....124
Ilustración 27 Botones....125
Ilustración 28 NIM....126
Ilustración 29 Constancia de Supervisor....128
Ilustración 30 Constancia de investigación de campo....129
Ilustración 31 Investigación de campo....130

RESUMEN EJECUTIVO

El presente documento contiene un análisis sobre el uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención y su influencia en el rendimiento académico en los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del sector educativo 1223.02 del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos.

CAPÍTULO I. MARCO CONCEPTUAL, se refiere al proceso de conceptualización que se realiza antes de llegar a la definición del problema incluye denominación del problema, planteamiento del problema, antecedentes, justificación, delimitación teórica, espacial y temporal del problema.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO, en este capítulo se define los indicadores, índices, subíndices de las variables independiente y dependiente, es el soporte teórico de la investigación.

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO, contiene los objetivos generales y específicos, hipótesis general, unidad de análisis, universo y muestra del proceso metodológico.

CAPÍTULO IV. MARCO OPERACIONAL, este marco corresponde al trabajo de campo incluye la tabulación e interpretación de resultados, interpretación general y comprobación de la hipótesis.

CAPÍTULO V. MARCO PROPOSITIVO, la propuesta se desarrolla a través de los datos en la investigación de campo aportando así a la educación por medio de una guía en donde se proponen y diseñan estrategias lúdicas aplicas en las diferentes áreas curriculares.

CAPÍTULO I
MARCO CONCEPTUAL

1.1 Denominación del Problema

|

1.2 Planteamiento del problema

En el contexto educativo de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán, departamento de San Marcos, se ha identificado una problemática recurrente relacionada con la capacidad de los estudiantes para mantener la atención durante las actividades académicas. Esta situación influye significativamente en su rendimiento escolar y en la adquisición de aprendizajes significativos. A pesar de los esfuerzos realizados por los docentes, la metodología tradicional que prevalece en las aulas no logra captar ni mantener el interés de los estudiantes, lo que afecta directamente su motivación y concentración.

En este marco, las estrategias lúdicas han sido propuestas como un recurso pedagógico innovador que puede favorecer el desarrollo de la atención y, por ende, mejorar el rendimiento académico. Sin embargo, en el ámbito local, no se cuenta con estudios que evalúen la eficacia de estas estrategias en el contexto particular de Ixchiguán, donde las características socioculturales y económicas de los estudiantes presentan retos específicos para la enseñanza.

El problema radica en que la falta de implementación de actividades lúdicas, combinada con una formación limitada de los docentes en el uso de estas metodologías, limita las oportunidades para que los estudiantes desarrollen habilidades de atención sostenida y participación activa en el aula. Asimismo, la carencia de recursos didácticos adaptados al enfoque lúdico representa un desafío adicional para su integración en los planes de estudio.

Es fundamental investigar cómo las estrategias lúdicas pueden influir en el desarrollo de la atención y contribuir al rendimiento académico de los estudiantes en estos institutos. Este estudio busca no solo identificar los factores que inciden en la aplicación de estas estrategias, sino también proponer alternativas prácticas que puedan ser implementadas en el contexto educativo rural, con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

1.3 Antecedentes

En los últimos años, la implementación de estrategias lúdicas en el ámbito educativo ha cobrado relevancia como un recurso efectivo para fomentar habilidades cognitivas, emocionales

y sociales en los estudiantes. Diversos estudios han demostrado que las actividades lúdicas no solo generan un ambiente motivador y dinámico en el aula, sino que también potencian la atención, concentración y retención de los aprendizajes, aspectos fundamentales para el rendimiento académico.

En el contexto educativo rural, como el municipio de Ixchiguán, departamento de San Marcos, los desafíos asociados a la enseñanza incluyen la baja motivación estudiantil, la falta de recursos pedagógicos y el uso limitado de metodologías activas. Según investigaciones realizadas por instituciones educativas y académicas, las estrategias lúdicas son poco aplicadas en estos entornos debido a la escasa capacitación docente y al enfoque tradicionalista que predomina en las aulas. Esto genera una brecha significativa entre las necesidades educativas de los estudiantes y las metodologías empleadas.

A nivel internacional, autores como Piaget y Vygotsky han resaltado el impacto del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños, destacando que las actividades lúdicas promueven el aprendizaje significativo a través de la interacción y la exploración. En el ámbito local, algunos estudios preliminares realizados en otros municipios de San Marcos han identificado que el uso de estrategias lúdicas mejora la atención y la participación activa de los estudiantes, aunque estos esfuerzos suelen ser aislados y carecen de una implementación sistemática.

Actualmente, no se cuenta con investigaciones específicas en Ixchiguán que evalúen cómo las estrategias lúdicas pueden incidir en el desarrollo de la atención y el rendimiento académico en los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa. Este vacío de conocimiento plantea la necesidad de profundizar en el tema para diseñar propuestas pedagógicas adaptadas a las condiciones y necesidades de este contexto educativo, contribuyendo al fortalecimiento de la calidad educativa en el municipio.

1.4 Justificación del problema

La presente investigación sobre el impacto de las Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención y su influencia en el rendimiento académico en los estudiantes de los Institutos de

Educación Básica por Cooperativa del sector educativo 1223.02 del municipio de Ixchiguan departamento de San Marcos, surge como una respuesta a las necesidades de mejorar la calidad educativa en un contexto rural. Los bajos índices de rendimiento académico y las dificultades para captar y mantener la atención de los estudiantes evidencian la necesidad de replantear las metodologías de enseñanza utilizadas.

Como estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Centro Universitario de San Marcos (CUSAM), esta investigación se justifica en varios aspectos. En primer lugar, busca beneficiar directamente a la comunidad educativa de Ixchiguán, incluidos estudiantes, docentes y autoridades escolares, proporcionando herramientas pedagógicas innovadoras que contribuyan al aprendizaje significativo y al fortalecimiento de la atención en el aula. Además, el estudio tiene el potencial de impactar positivamente el rendimiento académico, promoviendo mejores resultados escolares y una experiencia educativa más enriquecedora.

En segundo lugar, la investigación se realiza para aportar conocimiento y evidencias científicas sobre el uso de estrategias lúdicas como método de enseñanza, un campo que aún es limitado en investigaciones aplicadas al contexto rural guatemalteco. Este trabajo permitirá diseñar e implementar prácticas pedagógicas más efectivas, basadas en el juego y adaptadas a las características de los estudiantes en estos entornos.

Por último, este estudio contribuye al desarrollo profesional docente, al ofrecer a los educadores del municipio herramientas prácticas para atender las necesidades específicas de sus estudiantes. La implementación de estrategias lúdicas fomenta un ambiente educativo dinámico e inclusivo, fortaleciendo las capacidades de los docentes para promover el desarrollo integral de sus alumnos. Este enfoque responde a la necesidad de transformar la educación en Guatemala, asegurando que cada estudiante tenga acceso a un aprendizaje significativo, participativo y de calidad. Por lo anterior se presenta la interrogante ¿Cómo facilitar los procesos educativos para el rendimiento académico de los estudiantes a través de estrategias lúdicas?.

1.5 Delimitación del problema

1.5.1 Delimitación teórica

Las Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención y su influencia en el rendimiento académico, con estudios pedagógicos.

1.5.2 Delimitación espacial

La investigación se realiza en los siguientes institutos del sector educativo No. 1223.02 los cuales se mencionan a continuación: IEBC Instituto de Educación Básica por Cooperativa, aldea Calapte, Ixchiguan, San Marcos, Instituto de Educación Básica por Cooperativa de Enseñanza aldea Choapeques, Instituto de Educación Básica por Cooperativa de Enseñanza aldea Tuichan.

1.5.3 Delimitación temporal

La investigación se realiza a partir del mes de febrero finalizando en el mes de junio de 2,025.

CAPÌTULO II
MARCO TEÒRICO

2.1 Estrategias lúdicas

2.1.1 Concepto de estrategias de enseñanza

El juego es fundamental para una infancia saludable y feliz, y es esencial para el bienestar social, económico y ambiental.

Jugar es una parte integral del día del niño en muchos entornos educativos y de cuidado infantil. Los niños juegan antes de que suene la campana por la mañana; en el recreo y en el almuerzo; y después de la escuela termina. Cada vez más, jugar es parte del tiempo de clase en toda Escocia también. Los educadores están mejorando en reconocer las interconexiones entre jugar, aprender, crecer, desarrollarse, estar saludable y ser feliz.

Considere estas ocho estrategias basadas en el juego para construir su grupo y ayudarlos a aprender sobre sí mismos, entre sí y sobre lo que necesita que aprendan.

1. Comience el grupo de la derecha.

Use los juegos de nombres para ayudar a los jóvenes a vincularse rápidamente y conocer a todos en el grupo. Saber los nombres y usarlos es una herramienta poderosa para ayudar a los jóvenes a sentirse aceptados y eventualmente seguros.

2. Usa rompehielos para ayudar al grupo a construir relaciones.

Los juegos como Two Truths and a Lie son siempre una forma divertida de aprender cosas interesantes sobre otros, y te ayudan a pensar realmente en esa persona mientras consideras lo que podría ser cierto y lo que no.

3. Empuje para profundizar las relaciones más allá de camarillas de formación natural.

Los juegos como Behind Every Name permiten que los participantes se conozcan más profundamente que los nombres. En tríadas, cada persona comparte el "por qué" detrás de su nombre, si fueron nombrados en honor a alguien, si les gusta su nombre. . . Este juego crea un sentido de familia y posiblemente un orgullo cultural.

4. Usar juegos para establecer normas o reglas grupales.

Comience por agrupar a los jóvenes en deportes favoritos (baloncesto, fútbol, etc.). En grupos auto-seleccionados, haga que piensen en una regla de ese deporte y la consecuencia de romperla. Haga que se den cuenta. Trazar estos informes. Use la lista para preguntar cómo se pueden traducir cada regla y cada consecuencia al grupo completo y cómo quieren jugar bien juntos.

5. Construir inteligencia emocional.

Usando tarjetas de índice con una emoción escrita en cada una, haga que los jóvenes representen la emoción mientras que otros intentan adivinar qué es. Esto les ayudará a aprender a leer señales emocionales en otros, una habilidad importante en la vida.

6. Que se enseñen unos a otros.

En el juego Tiny Teach, las personas se unen y cada persona enseña a su compañero algo que sabe hacer (o algo sobre el tema que vas a

discutir). Después de cinco minutos, el líder pide voluntarios para demostrar lo que han aprendido de su compañero. (Si juega a este juego para resaltar el conocimiento individual, dé algunos ejemplos para ilustrar lo que podrían compartir, como por ejemplo, cómo disparar el tiro libre perfecto, cómo contar hasta cinco en japonés o una receta favorita).

7. Aprovecha la creatividad y la música.

Use melodías familiares para que los jóvenes creen una canción basada en el contenido que se está aprendiendo. En equipos de tres, haga que cada persona escriba dos palabras que le vengan a la mente con respecto al tema. Luego, concédales cinco minutos para crear una canción usando las seis palabras al tono que elijan. (En nuestro entrenamiento cerebral, usamos una melodía de campamento para enseñar acerca de tres partes importantes del cerebro).

8. Hacer un foco de 30 segundos.

En los equipos de mesa, dé a cada persona 30 segundos para compartir todo lo que sepa sobre un tema. Cuando se acabe el tiempo, a medida que cambia de habladores en cada mesa, también

puede cambiar de tema. Esto se puede usar como una actividad para conocerte o como una revisión de contenido.

Nuestro mantra "jugar con un propósito" nos ha funcionado bien a lo largo de nuestros años de trabajo con jóvenes. Esperamos que encuentre que, para su deleite, agrega vida y energía a sus interacciones y momentos de enseñanza con los jóvenes.

2.1.2 Concepto de estrategias de aprendizaje

Cuando los estudiantes asisten a la información, intente ver cómo las nuevas ideas se relacionan entre sí, o intente relacionar la nueva información con el conocimiento previo de que están involucrados en el uso de la estrategia. Una estrategia es un evento mental llevado a cabo por el alumno para lograr un objetivo deseado (como recordar algún hecho). Por ejemplo, si el maestro anuncia que habrá una prueba el próximo jueves, el estudiante puede repetir ese hecho una y otra vez (ensayo) hasta que el estudiante esté seguro de que lo recuerda.

El aprendizaje basado en el juego ha sido tradicionalmente el enfoque educativo implementado por los maestros en los programas preescolares australianos. Apoya los marcos de aprendizaje temprano del gobierno estatal y nacional.

Las investigaciones han demostrado los beneficios a largo plazo de los programas de alta calidad de jardín de infantes basados en juegos, en los que los niños están expuestos al aprendizaje y la resolución de problemas a través de actividades de iniciativa propia y la orientación de los maestros.

En contraste con el aprendizaje basado en el juego, los enfoques centrados en el maestro se centran en instruir a los niños pequeños en habilidades académicas básicas. Si bien este estilo de enseñanza y aprendizaje más estructurado es el enfoque tradicional de los programas de la escuela primaria, está surgiendo la investigación de que el aprendizaje basado en el juego es más efectivo en los programas de la escuela primaria. En estos estudios recientes, los resultados de aprendizaje de los niños se muestran más altos en un programa basado en el juego en comparación con los resultados de aprendizaje de los niños en los enfoques de instrucción directa.

La investigación también ha identificado que los niños pequeños en los programas de instrucción directa pueden experimentar efectos negativos.

Estos incluyen estrés, disminución de la motivación para el aprendizaje y problemas de comportamiento. Esto es particularmente cierto para los niños que todavía no están listos para una instrucción académica más formal.

2.1.3 Un modelo cognitivo de juego y aprendizaje.

La relación del juego aprendizaje y con el desarrollo cognitivo está incrustada en diferentes dominios de pensamiento e investigación. Al comienzo del estudio del pensamiento y la razón, Aristóteles consideraba que la imaginación era la forma en que las imágenes se presentan a la mente, afirmando que "el alma nunca piensa sin una imagen" (De Anima, 431a, 1520). Mucho más tarde, Paivio creó su "Teoría de codificación dual" (disponible en: www.gwu.edu/~tip/paivio.html) en la que asumió que existen dos subsistemas cognitivos, uno especializado para la representación y el procesamiento de eventos no verbales y el Otro para tratar con el lenguaje. Paivio creía que el aprendizaje mejora cuando ambos subsistemas cognitivos están comprometidos; es decir, cuando el alumno procesa elementos tanto verbales como no verbales. Craik y Lockhart (1972) estudiaron la memoria y concluyeron que el conocimiento que se codifica en la memoria depende de la profundidad o el nivel de procesamiento de la información presentada a medida que se codifica en la memoria. La profundidad del procesamiento, a su vez, depende del continuo um del procesamiento sensorial al semántico. Jonassen (1988) estudió los cursos de microcomputadoras y compuso una serie de suposiciones sobre cómo se produce el aprendizaje, que incluyen:

- Los alumnos deben atender a los estímulos;
- Los estudiantes necesitan acceder al conocimiento existente con el cual relacionar el conocimiento nuevo;
- Los estudiantes necesitan realinear la estructura del conocimiento existente para adaptarse a la nueva información;
- Los estudiantes necesitan codificar la base de conocimiento reestructurada en la memoria; y

El significado es individualizado, construido por el alumno, utilizando el conocimiento existente como la base para interpretar la información y construir un nuevo conocimiento.

Jonassen se hizo eco del énfasis de Craik y Lockhart en aumentar la profundidad del procesamiento mediante el uso de estrategias de instrucción adecuadas en el curso para promover los métodos de aprendizaje anteriores. Entre otros métodos para aumentar la profundidad del procesamiento, se incluyen las imágenes mentales, la reflexión de las creencias de Paivio y la hipótesis generativa de Wittrock (1978), que sostiene que el significado se genera al activar y alterar las estructuras de conocimiento existentes para interpretar lo que se presenta. El aprendizaje generativo depende de un conjunto complejo de elaboraciones y transformaciones únicas para cada alumno (Jonassen, 1988).

2.1.4 Definición de estrategias lúdicas

El juego es una construcción psicológica que incluye una variedad de comportamientos humanos y, por lo tanto, ha recibido mucha atención en los últimos 30 años. Surgiendo de una perspectiva que originalmente enfatizaba la adaptación social como un efecto del juego en los escritos de Montessori a principios del siglo XIX y como una expresión de las necesidades primarias en los escritos de Freud a principios del siglo veinte, el juego se ha conectado a muchas otras construcciones psicológicas, como formación del lenguaje, simbolismo, abstracción de prototipos intelectuales, adquisición del uso de herramientas, desarrollo de habilidades sociales, perspectiva o toma de roles y desarrollo de la creatividad (Sutton-Smith, 1979; Christie y Johnsen, 1983).

Como concepto abstracto, el juego es lo suficientemente rico y ambiguo como para vincularlo de manera efectiva con estos constructos y muchos más; sin embargo, una definición consensual y operativa del juego continúa eludiendo a los investigadores en los campos de la psicología, antropología, educación y sociología (Lentz, 1982, Levy, 1978). Lentz resume claramente este dilema diciendo: "Parece que intuitivamente sabemos qué es el juego, pero todavía tenemos dificultades para definir exactamente qué factores están involucrados en el proceso de juego" (p. 68). F.A. Beach fue uno de los primeros en estudiar el comportamiento del juego en el reino animal y hacer generalizaciones de juego a los humanos. Respecto a la falta de comprensión del juego, Beach afirmó:

Por otro lado, se encuentra nuestra innegable ignorancia en cuanto a la naturaleza esencial del juego, sus causas y sus resultados. La riqueza de la evidencia observacional contrasta con la

pobreza del conocimiento científico.La mayoría de las interpretaciones que pretenden definir o explicar el juego son de naturaleza especulativa, derivadas deductivamente y no han sido probadas por completo. (Playa, 1945, p. 523, 527)

El juego es una poderosa estrategia para poner en acción muchas de las ideas sugeridas por la investigación y las ciencias sociales. Por ejemplo, inherente al juego puede encontrar desafío, novedad y movimiento, todos los elementos que ayudan a que el cerebro se involucre y se mantenga saludable. El juego desarrolla la comunicación y las habilidades sociales, enseña la autoconciencia y puede usarse para ayudar a desarrollar las habilidades de aprendizaje socioemocional (SEL). Contribuye al desarrollo personal y grupal, y es un lugar para ayudar a los jóvenes a descomprimir.

Sumado a todo eso, jugar no es una venta difícil para los jóvenes, son expertos naturales cuando se trata de jugar. El juego es su trabajo y su forma de conectarse con el mundo. En el juego cobran vida, están activamente comprometidos y presentes. Simplemente tiene sentido común hacer del juego una práctica común en su conjunto de herramientas para ayudar a los jóvenes a aprender.

2.1.5 Definición de juego didáctico

También llamados juegos educativos pues son aquellos diseñados intencionalmente con el propósito de la educación, o aquellos juegos de entretenimiento que tienen valores incidentales o educativos. Los juegos educativos están diseñados para ayudar a las personas a comprender conceptos, aprender el dominio y desarrollar habilidades para resolver problemas mientras juegan.

2.2 Desarrollo de atención

2.2.1 Definición

Atención: la capacidad de enfocarse selectivamente en un estímulo seleccionado, mantener ese enfoque y cambiarlo a voluntad. La capacidad de concentrarse.

"Todos saben qué es la atención", escribió William James en sus Principles of Psychology (1890). “Implica retirarse de algunas cosas para tratar con otras de manera efectiva, y es una condición que tiene un verdadero opuesto en el estado confuso, aturdido, despistado ".

La atención es importante para el aprendizaje. El aprendizaje es más eficiente cuando una persona está prestando atención. La mala atención puede ser un signo clave de los trastornos de conducta en los niños, como la hiperactividad, el trastorno por déficit de atención y los trastornos del aprendizaje.

2.2.2 Definición de la variable atención

La atención es la conciencia del aquí y el ahora de manera focal y perceptiva. Para los primeros psicólogos, como Edward Bradford Titchener, la atención determinó el contenido de la conciencia e influyó en la calidad de la experiencia consciente. En los años subsiguientes, se puso menos énfasis en el elemento subjetivo de la conciencia y más en los patrones de comportamiento mediante los cuales se podía reconocer la atención en otros.

Aunque la experiencia humana está determinada por la forma en que las personas dirigen su atención, es evidente que no tienen un control completo sobre esa dirección. Hay, por ejemplo, momentos en que una persona tiene dificultad para concentrar la atención en una tarea, una conversación o un conjunto de eventos. En otros momentos, la atención de un individuo es "captada" por un evento inesperado en lugar de ser dirigida voluntariamente hacia él.

Si bien se puede esperar que la conciencia actual sea la totalidad de todos esos eventos en un momento dado, claramente este no es el caso. Dentro de este vasto campo de experiencias potenciales, un individuo se enfoca, o atiende, a un subconjunto limitado de la totalidad. Este subconjunto constituye el campo subjetivo de la conciencia. Es posible determinar la razón de esta limitación. El control y la coordinación de los muchos insumos y experiencias almacenadas y la organización de patrones de respuesta apropiados son la provincia del cerebro. El cerebro tiene capacidades de procesamiento impresionantes, pero tiene una capacidad limitada. Una persona no puede experimentar conscientemente todos los eventos e información disponibles en un momento dado. Del mismo modo, es imposible iniciar, simultáneamente, un número ilimitado de acciones diferentes. La pregunta se convierte en una de las formas en que se selecciona un subconjunto apropiado de entradas, procesos intermedios y salidas para llamar la atención y comprometer los recursos disponibles. La atención, entonces, puede entenderse como una condición de conciencia selectiva que gobierna el alcance y la calidad de las interacciones con el entorno. No se mantiene necesariamente bajo control voluntario.

2.2.3 ¿Qué es la atención?

Según John Ratey (2001), la atención es más que solo notar los estímulos entrantes. Implica una serie de procesos que incluyen filtrar las percepciones, equilibrar las percepciones múltiples y asignar un significado emocional a estas percepciones.

Hay dos formas principales de atención: pasiva y activa. La atención pasiva se refiere al proceso involuntario dirigido por eventos externos que se destacan de su entorno, como un destello brillante, un olor fuerte o un ruido fuerte repentino. Podríamos decir que porque la atención pasiva es involuntaria, es fácil. La atención activa es voluntaria y se guía por el estado de alerta, la concentración, el interés y las necesidades, como la curiosidad y el hambre. La atención activa también implica esfuerzo (Gaddes, 1994).

La atención activa es un proceso cognitivo multidimensional que incluye la capacidad de seleccionar y concentrarse en lo que es importante en un momento dado, la capacidad de mantener constantemente el esfuerzo mental al realizar tareas que requieren energía mental y la capacidad de inhibir la acción o el pensamiento mientras se prevén acciones alternativas. o pensamientos. En otras palabras, es un proceso complejo que incluye sentirse alerta y excitado, seleccionar lo que deberíamos atender, ignorar lo que no queremos atender y mantener nuestro enfoque durante el tiempo correcto. La atención nos permite planificar o previsualizar, monitorear y regular nuestros pensamientos y acciones.

La atención es el primer paso en el proceso de aprendizaje. No podemos entender, aprender o recordar aquello a lo que no atendemos primero. Levine (1987, 1990, 1998, 2002) ha proporcionado un marco conceptual para comprender el proceso de atención y lo que sucede a los estudiantes cuando se producen desgloses en este proceso. Además, Russell Barkley (1997, 1998) también ha contribuido a nuestra comprensión de la atención.

2.2.4 Dimensiones de la variable déficit de atención

a) Concentración

La concentración se define como la atención mental cercana a algo.

b) Habilidades sociales

La interacción social es un hecho de la vida. Ya sea entre compañeros en el entorno escolar, en el trabajo, en casa entre la familia, o caminando por la calle en una brillante mañana de primavera, las personas se involucran en intercambios entre ellas. Las habilidades sociales son la capacidad de interactuar interpersonalmente con la autodisciplina, junto con la capacidad de resolver los problemas interpersonales que puedan surgir. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo exitoso y la cooperación.

- ¿Cómo se desarrollan las habilidades sociales?

Cada niño nace con la codificación genética que dice quiénes serán. Sin embargo, esta base de la personalidad (la esencia de quién es un individuo está separado de todos los demás) debe desarrollarse y completarse a medida que la persona crece. Un bebé exhibe rasgos de personalidad en la forma en que socializas con otras personas y su alrededor, pero esa personalidad infantil aún no está completamente desarrollada. Lo que el niño ve, lo que se les enseña y cómo comienzan a percibir el mundo, todo sirve para ampliar su personalidad y enmarcarlo.

Muchas teorías e instrumentos diferentes intentan codificar la personalidad para que las personas puedan determinar quiénes son. Una teoría determina la personalidad basándose en cinco rasgos: extraversión, amabilidad, conciencia, neuroticismo y apertura. Todos tenemos una cierta cantidad de cada uno de los cinco rasgos, pero algunos rasgos dominan a los otros. Una persona que es consciente (autodisciplinada y obediente) por naturaleza desarrollará habilidades sociales más fácilmente que alguien que es naturalmente neurótico (ansioso y vulnerable).

Sin embargo, la personalidad no es el principal determinante de las habilidades sociales. La mayoría de las personas tienen éxito socialmente porque se les enseñó a ser.

- Competencias de habilidades sociales

Los padres enseñan habilidades sociales en la forma en que interactúan entre sí y con quienes les rodean. Ellos (los padres) junto con los maestros también ayudan a los niños a aprender

habilidades sociales al ayudarlos a comprender y practicar ciertas competencias (habilidades) como:

Cooperación: ayudar, ser sociable, tratar de ser acomedido en todo momento

- Trabajo en equipo

Ser amigo: hay muchos niveles de amistad, nuestro tema sobre Hacer amigos te dirá más.

Compartir - como golosinas, pertenencias e ideas con otros, (lo que significa el tuyo y el de ellos).

Participación: unirse y "darle una oportunidad" así creas que no eres bueno intentar hacerlo.

Ser paciente: tratar de tener paciencia y esperar su turno.

Ayudar a los demás, si ves que alguien se encuentra en problemas, o preguntar nos solo los grandes ayudan, los niños también pueden hacerlo.

Seguir instrucciones: respetar las reglas.

Permanecer en la tarea: no obstaculizar el trabajo de otras personas, dedicarnos al nuestro.

Aceptar las diferencias: respetar el pensamiento y lo sentimiento de las personas, tener en cuenta que no todos tomamos las cosas de una misma manera.

Escuchar – si ya pasó tu turno de expresarte, permite que otros puedan hacerlo.

Elogiar a los demás siempre es bueno felicitar al compañero cuando lo ha hecho bien , si fuera lo contrario someramente decírselo y alentarle para que no haya desanimo.

Comunicación e interacción positivas: si tienes un buen trato con los demás, entonces ellos automáticamente lo eran contigo.

Ser amable con los demás

Respetarnos a nosotros mismos, a los demás y a la propiedad, y aceptar la responsabilidad por lo que dice o hace. Esto incluye ser honesto y sincero. Echa un vistazo a nuestros temas sobre chismes, Decir mentiras, Hacer trampa en la escuela y Hacer trampa en el deporte y los juegos.

Ser respetuoso a los derechos de los demás y también a los tuyos. Nuestro tema Respeto: una forma de vida puede darte más información.

Resolver conflictos cuando tiene un problema con alguien o tiene un problema con usted. La resolución de conflictos te ayudará aquí.

Trabajamos con los niños para dividir las habilidades sociales en las siguientes áreas, y luego todos decidimos qué habilidades particulares se necesitaban para cada área.

Importancia de la Atención

- Prestar atención es el primer paso en el proceso de aprendizaje.
- Todos a veces no prestan atención, pero algunas personas no prestan mucha atención.
- No prestar atención a lo que está haciendo puede ser un problema tanto para niños como para adultos. Por ejemplo, no escuchar las instrucciones en clase puede hacer que un estudiante haga una tarea mal, y ejecutar una señal de alto puede hacer que un adulto tenga un accidente u obtenga una multa de tránsito.
- Es fácil para casi cualquier persona prestar atención a las cosas que son interesantes o emocionantes para él.
- Es difícil prestar atención a las cosas que no son muy interesantes o interesantes para ellos.
- Las emociones como sentirse ansioso, triste o deprimido dificultan que las personas presten atención.
- Es difícil prestar atención a las cosas cuando estamos cansados, enfermos o no nos sentimos bien.
- Las personas difieren en su capacidad para centrar su atención en el momento adecuado en lo que es importante.
- Es posible que las personas manejen sus problemas de atención.

Alerta y excitación

La alerta es el paso inicial en el proceso de atención. Si vamos a hacer algo o escuchar a alguien, lo primero que necesitamos es sentirnos alerta y excitados. En otras palabras, debemos sentir que nuestra batería está cargada, como que nuestro cerebro tiene energía. Justo como nuestros

cuerpos necesitan energía física si vamos a correr, nuestros cerebros necesitan energía mental si vamos a pensar.

Podría ayudarnos a comprender la energía mental y el estado de alerta si pensamos en un petardo cuando se está disparando. Brilla y se ilumina; ¡Estalla con energía! Si fuera una persona, probablemente se sentiría muy vivo y emocionado.

La parte del cerebro que controla nuestra capacidad de excitación y alerta es el Sistema de activación reticular o RAS para abreviar. El RAS se encuentra en el tronco cerebral en la parte posterior del cuello. Es la parte del cerebro que nos ayuda a sentirnos alerta y excitados cuando nos levantamos por la mañana. También nos permite sentirnos cansados por la noche para poder dormir. Podemos pensar que el RAS tiene un termostato como los de nuestras casas o escuelas que controlan la temperatura de la habitación. Por la mañana, el "termostato" nos activa para que nos despertemos y estemos alertas. Por la noche, el termostato en el RAS hace todo lo contrario.

Disminuye nuestro nivel de actividad mental, por lo que ya no nos sentimos alertas. En cambio, nos sentimos cansados y con sueño. Si todavía nos sintiéramos alertas, no podríamos dormir muy fácilmente. El RAS funciona por sí solo. No tenemos que decirle qué hacer, y generalmente ni siquiera pensamos en ello. Es una parte natural de cada día.

- Selectividad y determinación de saliencia.

El siguiente paso en el proceso de atención se llama selectividad. En cualquier momento, hay una multitud de estímulos que son potencialmente capaces de captar nuestra atención. Debido a que es imposible atenderlos a todos, debemos decidir cuáles son los más importantes. Según Levine (1990), la atención es el selector de canales del cerebro. Cuando los alumnos están en un aula, pueden prestar atención a lo que hacen los demás alumnos, lo que está escrito en la pizarra, el color de los zapatos nuevos de sus amigos, alguien que camina por el pasillo o lo que dice su maestro. A partir de estas muchas posibilidades, el cerebro debe decidir cuáles son las más relevantes de un momento a otro y concentrarse o concentrarse en ellas. Además, incluso cuando se concentra en una determinada tarea, a menudo hay partes de esa tarea que son más importantes que otras y se deben examinar detenidamente. La capacidad de seleccionar la parte más importante de una tarea se llama determinación de saliencia. Si un estímulo es sobresaliente,

se destaca entre otros estímulos. Por ejemplo, si estuviéramos en el centro comercial y nos pasaran un grupo de cincuenta personas, todas vestidas con ropa bastante común y con peinados normales, probablemente no notemos ninguna en particular. Sin embargo, si en este grupo de personas hubiera una persona que no usaba ropa y tenía el pelo azul, ¡ciertamente recordaríamos a la persona! Él sería muy importante para nosotros.

En el aula, si el maestro da instrucciones sobre cómo completar una tarea, estas instrucciones son la información más destacada en ese momento y, por lo tanto, a qué se debe prestar atención. Además, si el maestro está dando una conferencia en clase y los estudiantes toman notas, no pueden escribir cada palabra que el maestro está diciendo; no hay tiempo suficiente para hacer eso Por lo tanto, deben decidir qué es lo más importante o relevante y escribir solo esta información en sus cuadernos.

La parte del cerebro que controla nuestra capacidad para seleccionar la información más importante o relevante son los lóbulos frontales. Esta parte del cerebro está justo detrás de nuestra frente. La Dra. Martha Denkla de la Universidad Johns Hopkins compara la parte RAS del cerebro con los lóbulos frontales. Ella dice que el RAS es como las luces en una casa. El RAS ilumina todo. Los lóbulos frontales son como focos. Dirigen la luz a lugares específicos. Entonces, el RAS nos da alerta mental o energía y los lóbulos frontales nos dicen dónde y por cuánto tiempo debemos dirigir esa energía.

- Distracción

Para seleccionar los estímulos más importantes o destacados que debemos atender en un momento dado, debemos filtrar o ignorar otras cosas que nos puedan distraer. Las distracciones pueden ser visuales, como otras personas que están cerca de nosotros o las aves en el árbol justo afuera de la ventana. Pueden ser auditivos, como el tic de reloj en la pared. Pueden ser nuestros propios cuerpos, como sentir hambre. También podemos distraernos con nuestros propios pensamientos. Este tipo particular de distracción puede tomar la forma de soñar despierto o participar en un vuelo libre de ideas en el que un pensamiento conduce a otro que conduce a otro y así sucesivamente.

Levine (1998) se refiere al vuelo libre como la propagación de la activación mental. En algunas circunstancias, el vuelo libre es deseable y puede describirse como creatividad o pensamiento divergente. De hecho, según Ned Hallowell (1994), la creatividad es un déficit de atención que se soluciona. Otras distracciones mentales pueden ser pensar en el futuro o en lo que vendrá después en lugar de lo que está sucediendo en el momento presente, como lo que haremos durante el fin de semana o la prueba que tendremos mañana.

- Duración de la atención

Una vez que decidimos qué debemos atender y filtramos las distracciones, debemos atenderlo durante el tiempo adecuado, no demasiado largo ni demasiado corto. Esto se llama duración de la atención. Levine también llama a esto mantenimiento focal. Mantenimiento focal significa exactamente lo que parece que significa: mantenerse o mantenerse enfocado.

En la primera sección sobre el estado de alerta y la excitación, hablamos sobre la necesidad de energía mental para pensar. Para mantener el enfoque, no solo tenemos que tener energía mental, también debemos mantener o mantener esta energía mental durante un tiempo suficiente. Al igual que necesitamos energía física para comenzar una carrera, también necesitamos suficiente energía para terminar la carrera. En otras palabras, nuestra energía debe ser consistente; debe durar la cantidad de tiempo correcta.

Algunas tareas físicas requieren más energía que otras. Por ejemplo, se necesita más energía para correr una milla que para caminar una milla. Es lo mismo con las tareas que requieren energía mental para completar. Algunos toman más energía mental que otros. La mayoría de los estudiantes en la escuela tienen tareas que les gusta hacer o que son fáciles de hacer, y tareas que no les gusta hacer o que son difíciles para ellos. Las tareas más difíciles, generalmente las tareas que no les gustan, siempre requieren más esfuerzo mental. Por ejemplo, si a una persona realmente le gusta jugar a Nintendo u otros videojuegos electrónicos, realmente no se necesita mucha energía mental para prestar atención al jugar. Además, si a una persona realmente le gustan las matemáticas, por lo general no requiere mucha energía mental o esfuerzo para que haga su trabajo de matemáticas. Pero si no le gustan las matemáticas y / o es muy difícil para él, entonces el estudiante debe gastar considerable energía mental o esfuerzo para hacer matemáticas. Además, una vez que un estudiante comienza sus matemáticas, debe tener suficiente energía mental para terminarla.

Al igual que la energía física debe ser constante o constante para correr una carrera, la energía mental debe ser constante o constante para completar una tarea que requiere pensar. La parte del cerebro que controla nuestra capacidad para mantener la energía mental durante un tiempo suficiente son los lóbulos frontales. Esta es la misma parte que controla nuestra capacidad para seleccionar qué información es la más importante o relevante.

- Vista previa y planificación

El quinto componente de la atención se llama vista previa. La previsualización puede pensarse como reflexión y planificación. Antes de actuar, debemos considerar todas las acciones posibles que podríamos realizar y decidir entre ellas cuál es la mejor, dado el conjunto específico de circunstancias en las que nos encontramos. Para hacer esto, debemos considerar las consecuencias de cada acción posible y eliminar aquellas que no conducen al resultado deseado. No tomarse el tiempo para participar en la planificación o vista previa necesaria se llama impulsividad, o la incapacidad de inhibir el comportamiento o de regular el comportamiento por sus consecuencias (Barkley,

1990). El comportamiento que necesita ser regulado puede ser cognitivo (pensamientos), verbal, emocional o motor.

La vista previa es importante cuando uno está interactuando con otras personas, y es importante en el aula. Por ejemplo, muchos maestros no quieren que los estudiantes hablen en clase sin levantar primero las manos. Entonces, cuando una estudiante piensa en algo que quiere decir, debe detenerse y decirse a sí misma: "Primero debo levantar la mano, o la Sra. Smith se enojará conmigo". Además, si una persona está teniendo una conversación con un La amiga y la amiga están diciendo algo que le recuerda algo que ella quiere decir, que debe esperar hasta que su amiga termine de hablar antes de hablar. Otro momento en el que las habilidades de vista previa son importantes es cuando una persona está tomando una prueba, especialmente una prueba de opción múltiple. El examinador debe leer todas las opciones y pensar si cada una de ellas es correcta antes de que marque una como correcta en su papel.

- Autocontrol y autorregulación

El sexto componente de la atención se llama autocontrol o autorregulación, y es un problema de control de calidad. Este componente implica verificar una tarea en progreso, evaluar el

progreso y hacer ajustes cuando sea necesario. Además, implica revisar una tarea después de que se haya completado y asegurarse de que se realiza correctamente. En resumen, el autocontrol y la autorregulación están "observándonos" a nosotros mismos haciendo algo mientras lo hacemos.

Por ejemplo, cuando se habla con un amigo, una persona debe estar muy consciente de lo que le está diciendo a su amigo mientras lo dice. Mira esta situación. Una persona acaba de recibir un nuevo perro y está muy emocionada por su nueva mascota. Sin embargo, cuando habla con un amigo cuyo perro fue atropellado por un automóvil, ella "observa" cuidadosamente para evaluar la respuesta de su amiga a la emoción expresada por su nuevo perro. Si ve que la conversación está devolviendo los sentimientos tristes de su amiga por haber perdido a su mascota, ella expresa su simpatía y cambia el tema.

El autocontrol es importante cuando uno está haciendo el trabajo escolar o tomando exámenes. Por ejemplo, cuando se trabaja con problemas de matemáticas, un estudiante debe revisar su trabajo para asegurarse de que no cometió un error de cálculo por descuido. Otra tarea que requiere autocontrol es cuando uno está escribiendo un documento. El escritor querrá asegurarse de controlarse para no desviarse del tema o cometer errores gramaticales por descuido.

La autorregulación también incluye regular la velocidad de concentración o la atención a una tarea. Para completar una tarea, no solo se debe asignar suficiente tiempo (es decir, la duración) a la tarea, sino que también debe ser suficiente para que cada aspecto relevante de la tarea pueda ser atendido. La autorregulación implica juzgar la cantidad de tiempo para asignar a una tarea general, así como a partes de la tarea. Además, implica la capacidad de predecir cuánto tiempo tomará completar una tarea específica.

Las tareas que son realmente difíciles y / o realmente importantes deben tener más tiempo para completar que las tareas que son más fáciles o menos importantes. Por ejemplo, debería dedicarse más tiempo a leer un largo capítulo de estudios sociales que a trabajar con cinco problemas cortos en matemáticas. Además, al leer el capítulo de estudios sociales, debe dedicarse más tiempo a los conceptos que son más difíciles de entender que a los que son más fáciles de entender. Otra situación que llama la autorregulación es cuando un estudiante necesita estudiar para un examen. Si un estudiante tiene un examen de matemáticas al día siguiente,

querrá dedicar tiempo adicional para estudiar matemáticas o resolver algunos problemas adicionales para estar seguro de que está listo para el examen.

2.2.5 Necesidad de estimulación y movimiento corporal.

Otros factores que están asociados con la atención incluyen la necesidad de estimulación y la necesidad de movimiento del cuerpo. Hay una teoría en psicología que propone que todos nosotros tenemos lo que se conoce como un nivel óptimo de excitación. Es decir, cada uno de nosotros tiene algún nivel de estimulación en el que estamos más cómodos. Para algunas personas, ese nivel óptimo de excitación está por encima del promedio y necesitan una estimulación considerable para sentirse "cómodos". Estos individuos a menudo son llamados buscadores de emociones. Es posible que disfruten de actividades como ir rápido en autos, planear y hacer paracaidismo. Se sienten aburridos fácilmente y encuentran el aburrimiento intolerable. A otras personas no les gustan los altos niveles de estimulación y se sienten lo suficientemente excitados cuando están sentados en casa leyendo un buen libro o hablando por teléfono con un amigo. Encuentran el andar en autos que se mueven rápidamente y el ala delta es intolerable.

Del mismo modo, hay personas que parecen tener un exceso de energía y movimiento en comparación con los demás. Nacen con una mayor necesidad de moverse que es biológico y auténtico. Este movimiento es a menudo referido como hiperactividad. Las personas que son hiperactivas a menudo también se describen como "siempre en movimiento" o "conducidas como un motor". Contener o canalizar este exceso de energía y movimiento puede presentar un desafío en la escuela, ya que estar en la escuela requiere que los estudiantes se sienten en los escritorios y escuchen gran parte del día, al igual que estar en largas reuniones de negocios o conferencias requiere lo mismo para muchos adultos. La Dra. Martha Denkla de la Universidad Johns Hopkins dice que lo más difícil que tienen que hacer los niños en la escuela es quedarse quieto todo el día. Para algunos niños y para algunos adultos, sentarse quieto es casi imposible, por lo que pueden moverse o sacudir mucho la pierna o el pie. Para algunos, esta inquietud puede ser una estrategia compensatoria que los ayude a mantenerse alerta y despierto.

Si bien no todas las personas con problemas de atención muestran una hiperactividad visible, pueden experimentar una hiperactividad de los pensamientos. Es decir, su pensamiento puede

estar en alta velocidad. Pueden decir que su mente siempre está corriendo. O bien, pueden decir que siempre se sienten inquietos. Este inquieto es muy incómodo para ellos.

En resumen, la atención es un proceso muy complicado con muchas partes. Comprender las partes puede ayudar a un estudiante a saber qué debe hacer en la escuela para prestar atención y aprender más fácilmente.

2.2.6 ¿Qué es el aprendizaje basado en el juego?

Los niños están motivados naturalmente para jugar. Un programa basado en el juego se basa en esta motivación, utilizando el juego como contexto para el aprendizaje. En este contexto, los niños pueden explorar, experimentar, descubrir y resolver problemas de manera imaginativa y lúdica.

Un enfoque basado en el juego implica tanto el aprendizaje iniciado por el niño como el apoyado por el maestro. El profesor alienta el aprendizaje y la indagación de los niños a través de interacciones que apuntan a extender su pensamiento a niveles más altos.

P or ejemplo, mientras los niños juegan con bloques, un profesor puede plantear preguntas que fomenten la resolución de problemas, la predicción y la hipótesis. El profesor también puede llevar la conciencia del niño hacia los conceptos de matemáticas, ciencias y alfabetización, lo que les permite participar en dichos conceptos a través del aprendizaje práctico.

Si bien se necesita evidencia adicional sobre las relaciones de causa y efecto entre el juego y el aprendizaje, los hallazgos de la investigación generalmente respaldan el valor de los programas de buena calidad basados en el juego en los primeros años

2.3 Rendimiento académico

Se entiende por rendimiento académico al sistema que mide la productividad del plazo que uno dedica a estudiar y lo que aprende mientras se está formando. Dicho de otra manera, es el modo en que evaluamos la capacidad de aprender. Según la calidad de este rendimiento, se integran de mejor o menor forma los contenidos que se quieren asimilar.

El rendimiento es un indicador que refleja el progreso o el grado en que un estudiante demuestra su avance en la adquisición de conceptos y conocimientos. Para quien estudia, el

rendimiento académico bien empleado puede ayudarle a beneficiarse y mejorar sus capacidades de aprendizaje, consiguiendo resultados óptimos.

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 ó 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 (Benitez, Gimenez y Osicka, 2000), sin embargo, Jiménez (2000) refiere que "se puede tener una buena capacidad intelectual y una buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado ", ante la disyuntiva y con la perspectiva de que el rendimiento académico es un fenómeno multifactorial es como iniciamos su abordaje.

La complejidad del rendimiento académico inicia desde su conceptualización, en ocasiones se le denomina como aptitud escolar, desempeño académico ó 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 ó 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 ó el propio contexto educativo.

En este sentido Cominetti y Ruiz (1997) en su estudio denominado ` Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género ´ refieren que se necesita conocer qué variables inciden ó 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 ó 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 ”.

2.3.1 Tipos de rendimiento académico

El tipo o nivel de rendimiento de alguien en el plano académico puede ser bajo, medio o alto. Por lo general, suele clasificarse como:

- Suficiente: Cuando se alcanzan los objetivos planteados.
- Insuficiente: Cuando no se logran cumplir las metas que se deberían.
- Satisfactorio: Es cuando se tienen las capacidades conforme al nivel que se exige.
- Insatisfactorio: En ese aspecto, se considera que el estudiante no llega al nivel mínimo o que se espera.

Como podemos comprobar, no todas las personas rinden o aprenden igual. En el aprendizaje y en el rendimiento académico influyen distintas variables como la inteligencia, las estrategias y personalidad. Sin embargo, si algo se trabaja pueden mejorar los resultados. Desde la constancia, el esfuerzo e implicación todo es posible.

2.3.2 Factores que inciden en el rendimiento escolar

a) La motivación escolar

La motivación escolar es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta. “Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas:

cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto comprende elementos como la autovaloración, autoconcepto, etc.“ (Alcalay y Antonijevic, 1987: 29-32). A

Ambas variables actúan en interacción a fin de complementarse y hacer eficiente la motivación, proceso que va de la mano de otro, esencial dentro del ámbito escolar: el aprendizaje. En su obra ` Psicología Educativa ´ Woolfolk (1995), establece cuatro planteamientos generales para la motivación escolar, los cuales se describen a continuación.

Los adeptos de los planteamientos conductuales explican la motivación con conceptos como `recompensa´ e `incentivo´. Una recompensa es un objeto o evento atractivo que se proporciona como consecuencia de una conducta particular. Un incentivo es un objeto que alienta o desalienta la conducta, la promesa de una calificación alta es un incentivo, recibir la calificación es una recompensa. Por tanto, de acuerdo con la perspectiva conductual, una comprensión de la motivación del estudiante comienza con un análisis cuidadoso de los incentivos y recompensas presentes en la clase.

La perspectiva humanista enfatiza fuentes intrínsecas de motivación como las necesidades que la persona tiene de “autorealización” (Maslow; citado por Woolfolk, et al), la “tendencia de actualización” innata (Rogers y Freiberg; citado por Woolfolk, et al), o la necesidad de “autodeterminación” (Deci, Vallerand, Pelletier y Ryan; citado por Woolfolk, et al).

Lo que estas teorías tienen en común es la creencia de que las personas están motivadas de modo continuo por la necesidad innata de explotar su potencial. Así, desde la perspectiva humanista, motivar a los estudiantes implica fomentar sus recursos internos, su sentido de competencia, autoestima, autonomía y realización. Las teorías del aprendizaje social son integraciones de los planteamientos conductuales y cognoscitivo: consideran tanto el interés de los teóricos conductuales con los efectos y resultados o resultados de la conducta, como el interés de los teóricos cognoscitivos en el impacto de las creencias y expectativas individuales. Muchas explicaciones de la motivación de influencia del aprendizaje social pueden caracterizarse como expectativa de valor teórico.

2.3.3 El autocontrol

Las teorías de atribución del aprendizaje relacionan el ` locus de control ´ , es decir, el lugar de control donde la persona ubica el origen de los resultados obtenidos, con el éxito escolar. De acuerdo con Almaguer (1998) si el éxito ó fracaso se atribuye a factores internos, el éxito provoca orgullo, aumento de la autoestima y expectativas optimistas sobre el futuro. Si las causas del éxito o fracaso son vistas como externas, la persona se sentirá ` afortunada ´ por su buena suerte cuando tenga éxito y amargada por su destino cruel cuando fracase. En este último caso, el individuo no asume el control o la participación en los resultados de su tarea y cree que es la suerte la que determina lo que sucede (Woolfolk, 1995).

Se ha encontrado que los individuos con más altas calificaciones poseen un locus de control interno (Almaguer, 1998). Para comprender la inteligencia, sostiene Goodnow (1976, en Sternberg, 1992), no debemos tener en cuenta los tests mentales, las tareas cognitivas o las medidas basadas en la fisiología, sino más bien las atribuciones que hacen las personas sobre sí mismas y sobre los demás en lo referente a la inteligencia. Por otra parte, existen autores como Goleman (1996), quien en su libro Emotional Intelligence: Why it can matter more than IQ, relacionan el rendimiento académico con la inteligencia emocional y destacan el papel del autocontrol como uno de los componentes a reeducar en los estudiantes: “La inteligencia emocional es una forma de interactuar con el mundo que tiene muy en cuenta los sentimientos, y engloba habilidades tales como el control de impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, la agilidad mental, etc. Ellas configuran rasgos de carácter como la autodisciplina, la compasión ó el altruismo, que resultan indispensables para una buena y creativa adaptación social.

El rendimiento escolar del estudiante depende del más fundamental de todos los conocimientos: aprender a aprender. Los objetivos a reeducar como clave fundamental son los siguientes: Confianza. La sensación de controlar y dominar el propio cuerpo, la propia conducta y el propio mundo. La sensación de que tiene muchas posibilidades de éxito en lo que emprenda y que los adultos pueden ayudarle en esa tarea.

Curiosidad. La sensación de que el hecho de descubrir algo es positivo y placentero.

Intencionalidad. El deseo y la capacidad de lograr algo y de actuar en consecuencia. Esta habilidad está ligada a la sensación y a la capacidad de sentirse competente, de ser eficaz.

Autocontrol. La capacidad de modular y controlar las propias acciones en una forma apropiada a su edad; sensación de control interno. Relación. La capacidad de relacionarse con los demás, una capacidad que se basa en el hecho de comprenderles y de ser comprendidos por ellos.

2.4 Estudiantes

La palabra estudiante es un sustantivo masculino o femenino que se refiere al alumno o alumna dentro del ámbito académico. Y que se dedica a esta actividad como su ocupación principal, la cual refiere en otras palabras quien va adquiriendo nuevas capacidades educacionales dentro de un salón de clases, recibiendo aprendizajes de forma sistemática que vienen a que él o ella pueda defenderse en las circunstancias de la vida continua que se le presente, abarcando distintas personalidades que pueda adoptar durante el transcurso del proceso y de esta manera se tiende a conocer distintos tipos de estudiantes dentro de un centro educativo o de igual manera a nivel general. Enseñarle al estudiantes a que pueda en un determinado momento resolver sus problemas, encontrar solución a los cuestionamientos del diario vivir es lo más importante.

El Estudiante es aquel sujeto que tiene como ocupación principal la actividad de estudiar percibiendo tal actividad desde el ámbito académico. La principal función de los estudiantes es aprender siempre cosas nuevas sobre distintas materias o ramas de la ciencia y arte, o cualquier otra área que se pueda poner en estudio. El que estudia ejecuta tanto la lectura como la práctica del asunto o tema sobre el que está aprendiendo y puede dar a conocer de diferentes maneras el tema, así mismo puede interpretar, analizar y opinar según su punto de vista. El primer paso es enseñar a los alumnos a identificar las características predominantes de su persona, así como su estilo de aprendizaje y de esta manera reflexionar con ellos sobre sus fortalezas y áreas de oportunidad lo que les permitirá desarrollar sus capacidades al máximo.

Existen distintas formas de ser un estudiante, puedes serlo por tus propios medios, es decir tu buscas la manera de aprender lo que de verdad te interesa bien sea a través de la investigación particular o con la ayuda de alguien que te oriente (que sea un experto en el tema), este es un modo autónomo de ser estudiante, o también existen aquellos estudiantes que están matriculados en un instituto dedicado a la educación, en donde debes cumplir varias etapas, en estos entes

académicos se comienza estudiando y aprendiendo lo básico de las diversas materias que son útiles y necesarias para el desarrollo personal y social de los individuos y poco a poco se va avanzando hasta llegar a las especialidades con las que cada quien se siente a gusto e identificado hasta llegar a ser un profesional.

2.4.1 Activo

Un alumno es considerado activo cuando se involucra en su proceso de aprendizaje. Presta atención a las explicaciones, realiza las investigaciones, pero a su vez problematiza, cuestiona, reflexiona y sólo incorpora el contenido cuando comprende su relevancia y su relación con lo que ya conoce. Le preocupa su vida y su entorno, el pasado, el presente y el futuro. Cuando duda, sigue indagando, se plantea desafíos, interactúa con el docente y con sus compañeros. Se muestra interesado en la mayoría de los temas que se le proponen, siempre que no sean actividades no participativas: les desagradan las explicaciones extensas, los dictados o estudiar de memoria. Un alumno es considerado activo cuando se involucra en su proceso de aprendizaje. Presta atención a las explicaciones, realiza las investigaciones, pero a su vez problematiza, cuestiona, reflexiona y sólo incorpora el contenido cuando comprende.

Si las tareas demandan mucho tiempo, se aburre, salvo que las nuevas etapas de la investigación despierten su curiosidad. Le gusta asumir el papel de líder, colaborar con sus compañeros y manifestar sus opiniones. Su autoestima es alta. No teme equivocarse; prefiere responder las preguntas, pues tiene confianza en sí mismo, y si cae en error, trata de entender los motivos, para aprender. Las modernas concepciones del aprendizaje tratan de lograr estudiantes activos, con alta motivación intrínseca, pues son ellos los principales protagonistas del proceso, y sus absolutos destinatarios. Le preocupa su vida y su entorno, el pasado, el presente y el futuro. Cuando duda, sigue indagando, se plantea desafíos, interactúa con el docente y con sus compañeros.

El exceso de actividad (la hiperactividad) no es provechosa, como todo extremo. Es muy saludable un alumno activo, pero cuando se sobrepasan ciertos límites, nos encontramos con niños que no pueden quedarse quietos, que no logran motivarse pues no pueden tomarse el tiempo necesario para escuchar la propuesta del docente y por lo tanto, como son muy inquietos, recurren a molestar, a pasearse por el aula, a tirar papeles o tizas, etcétera. Es importante recordar

que el docente es el orientador el guía por ende buscar la mejor forma para orientar al estudiante a concentrar toda esa energía en aspectos positivos dentro de la educación. Es importante que el docente tenga buenas técnicas para incorporar al estudiante con estas características dentro del salón de clases y para ello puede hacer uso de coordinador de equipos.

2.4.2 Extrovertido

Los alumnos extrovertidos son aquellos que disfrutan ser abiertos y amigables. Se involucran con facilidad en actividades grupales. Tienen un alto nivel de tolerancia a las multitudes. Debido a su entusiasmo, hacen amistades con facilidad dentro y fuera del salón de clases. Por lo anterior, este tipo de estudiantes depende en mucho de la opinión que tengan de él sus compañeros y su profeso, por lo que hay que tener cuidado de no lastimar su susceptibilidad con críticas severas enfrente de los demás. Algunas actividades recomendadas para este tipo de alumnos son los debates, los trabajos grupales, las dramatizaciones, la elaboración activa de trabajos manuales. La extroversión es una característica propia de personas cuyo interés está centrado en el entorno y en las personas que le rodean. Es decir, el mundo externo.

Los alumnos introvertidos son callados, precavidos y moderados. Les gusta trabajar de manera individual. Cuando trabajan en pequeños grupos por lo general se dirigen con un solo miembro del equipo para que sea éste último quien haga oír sus ideas al resto. No les agradan las preguntas directas, sino que los dejen decidir cuándo participar o no en una clase. Ellos mismos buscan automotivación y no necesitan mucho la opinión de los demás o del profesor para sentirse bien. Algunas actividades recomendadas para este tipo de alumnos son trabajos individuales, en los que el alumno puede tener acceso por sí mismo al material que habrá de utilizar para realizar una actividad de aprendizaje: manuales, dibujos, hojas de papel, lápices.

2.4.3 Pasivo

El alumno pasivo es aquel que se concreta solo a escuchar y no le es de interés el investigar más allá de la información que se le proporciona en clase. El alumno autónomo es aquel que es autodidacta, es decir, que por iniciativa propia busca información adicional para concretar el conocimiento recibido en el aula y además se vuelve participativo al contar con esta información. Es importante hacer que el estudiante participe en el salón de clases, cuando encontramos estudiantes pasivos es por alguna razón y acá está el trabajo del docente averiguar por qué es pasivo porque pueden existir diferentes aspectos que lleven al estudiante a ser pasivo.

2.5 Modalidades de educación ciclo básico

(DIGEDUCA, 2016, pág. 16)Modalidades En Guatemala el uso del término modalidad en el campo educativo es muy difuso, al menos en sus inicios. En la Ley de Educación Nacional (Decreto 12- 91, Título IV) se menciona dicho término y hace referencia a las modalidades de la educación inicial, educación experimental, educación especial, educación estética, educación a distancia, educación bilingüe, educación física, educación acelerada para adultos y educación por madurez. En la misma Ley, el término modalidad se aplica para nominar el Subsistema de Educación Extraescolar o paralelo (Capítulo IX).

En este caso hace referencia a la entrega de servicios educativos a distancia para brindar oportunidad a la población que ha estado excluida o no ha tenido acceso a la educación escolar. La característica de este subsistema es que "no está sujeto a un orden rígido de grados, edades ni a un sistema inflexible de conocimientos" (Ley de Educación Nacional, 1991) y se define como una modalidad no presencial. Para los fines del presente informe, se entenderá que las modalidades de entrega pedagógica y de gestión son opciones organizativas curriculares en el Ciclo de Educación Básica del Nivel de Educación Media, las cuales se encuentran enmarcadas en principios pedagógicos y metodológicos para la realización del proceso educativo, de tal manera que en todos ellos se cumpla con los aprendizajes esperados. Los centros educativos del Ciclo de Educación Básica del Nivel de Educación Media del Sistema Educativo Nacional, responden a denominaciones distintas en función de las modalidades de entrega curricular y gestión administrativa.

(kfw, 2005)Es importante mencionar que un modelo de gestión administrativa o modalidad de entrega está siempre articulado a un modelo con orientación pedagógica, lo que propicia cruces entre unos y otros A partir de la investigación documental, tanto de estudios realizados como de la normativa guatemalteca, se construyó el abordaje teórico desde el concepto de calidad educativa, con el propósito de llevar a cabo la presente evaluación. Por ser un concepto polisémico y complejo en su definición, se Evaluación de la calidad educativa de las modalidades del nivel medio 16 combinaron los planteamientos propuestos por Preal y los de Unesco, definiéndose una serie de componentes que en su interacción coadyuvan al desarrollo cognitivo y al fomento de valores, actitudes y competencias.

(DIGEDUCA, 2016, pág. 17)Son centros educativos definidos por la Constitución de la República y la Ley de Educación Nacional que de manera regular oferta el ciclo básico con docentes especializados para cada una de las asignaturas, según el plan de estudios vigente. Regularmente operan en las zonas urbanas del país y son centros administrados y financiados por el Estado. A partir de marzo de 2009 se crearon los nuevos Institutos de Educación Básica, que a diferencia de los anteriores, cuentan con profesores de acuerdo a las áreas curriculares del Currículum Nacional Base, más un director. Los INEB regulares funcionan de acuerdo a lo establecido en la normativa, orientada a "proporcionar al educando destrezas adicionales a las adquiridas, con énfasis en la capacitación para su desenvolvimiento en la vida del trabajo y en la vida ciudadana" (Acuerdo N.° 478).

2.5.1 Cooperativa

Artículo 25. Los centros educativos por cooperativa son establecimientos educativos no lucrativos, en jurisdicción departamental y municipal, que responden a la demanda educacional en los diferentes niveles del subsistema de educación escolar. (Ley de Educación Nacional).

Adquieren esta denominación en el Sistema de Cuentas de la Educación los establecimientos cuya actividad principal es la educativa o formativa. De acuerdo con su titularidad los establecimientos educativos se dividen en públicos y privados. Se incluye en esta categoría el gasto financiado por cualesquiera unidades institucionales en las actividades complementarias que son gestionadas por dichos centros. Educativo, por otra parte, es lo perteneciente o relativo a la educación (el proceso de socialización de los individuos).

Cuando una persona accede a la educación, recibe, asimila y aprende conocimientos, además de adquirir una concienciación cultural y conductual por parte de las generaciones anteriores.

Un centro educativo, por lo tanto, es un establecimiento destinado a la enseñanza. Es posible encontrar centros educativos de distinto tipo y con diferentes características, desde una escuela hasta una institución que se dedica a enseñar oficios pasando por un complejo cultural.

a) Clasificación según la titularidad

Centro de enseñanza, centro docente o institución educativa son otros de los sinónimos del término que ahora estamos analizando. Asimismo, es importante saber que existen diversos tipos de espacios de esta clase, siendo los más significativos los siguientes:

- De titularidad pública. Como su propio nombre indica, se trata de aquellos centros educativos que se caracterizan por el hecho de que es el gobierno de un país, de una región o de una ciudad el que se encarga sostenerlos y gestionarlos mediante dinero que procede de fondos públicos.
- De titularidad privada. En su caso, en esta categoría se encuentran todos los centros docentes que no tienen ningún tipo de convenio con la administración pública y que, por tanto, se mantienen gracias a fondos privados.

- De titularidad privada concertada. Esta clase de centro es una mezcolanza de los dos anteriores, ya que se sostiene con parte de fondos públicos y con parte de fondos privados.

2.5.2 Instituto Nacional de Educación Básica. INEB

Establecimiento de orden público, que de igual manera que las escuelas son administradas por el Estado, y regidas por el Ministerio de Educación. Su función es brindar educación, básica y diversificada a los habitantes, y particularmente se encuentran localizados en los centros de los poblados o cabeceras departamentales, ya que su radio de acción es mayor que el de las escuelas. La finalidad de los institutos es contribuir a la formación integral de los guatemaltecos, en las áreas y niveles regidos por el Ministerio de Educación. Se rigen también por lo establecido en la Ley de Educación Nacional.

Los Institutos de Educación Básica —INEB— son una opción que está integrada por tres grados y constituye la fase final de la educación obligatoria básica.

Dirigida a la población estudiantil comprendida entre los 13 a 15 años de edad, atendiendo en plan diario, en las diferentes jornadas establecidas a efecto de proporcionar a los estudiantes una educación integral, respondiendo a las demandas sociales y características regionales del país, tanto para en el área urbana como rural.

La atención que se brinda a los estudiantes es por medio de docentes especializados en cada una de las áreas del Currículo Nacional Base.

a) Ventajas

Los Institutos Nacionales Experimentales de Educación Básica con Orientación Ocupacional, presentan las siguientes ventajas para el alumnado:

Subsidio al transporte (solo en ciudad capital)

Edificios propios y acondicionados para las áreas prácticas

Orientación ocupacional, entre otras:

Horticultura

Floricultura

Cultivos básicos

Pecuaria

Avicultura

Carpintería

Reparación y mantenimiento de computadoras

Panadería y

Belleza.

Todos los servicios están cubiertos por el programa de gratuidad.

2.5.3 Telesecundaria

Es una modalidad de entrega educativa del Ciclo de Educación Básica que presta un servicio formal y escolarizado. Su metodología es constructivista, hace énfasis en el aprendizaje significativo, se apoya en programas audiovisuales con los contenidos de las diferentes áreas curriculares y materiales impresos. Se caracteriza porque un solo docente/facilitador es el responsable del proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación de una sección. Esta modalidad atiende a jóvenes guatemaltecos de comunidades del área rural, entre las edades de 12 a 15 años, y adultos, de acuerdo al rezago educativo que se haya dado en la comunidad.

Los estudiantes cuentan con materiales educativos, auto formativos que propician la formación permanente y motivan a la reflexión. Estos materiales son innovadores, totalmente

guatemaltecos, alineados al Currículo Nacional Base (CNB), lo cual redunda en los beneficios de la formación integral de los estudiantes; comprenden guías de aprendizaje y planificadores por cada una de las áreas, además cuentan con el CNB para cada grado.

Cada establecimiento tiene:

Proyector

Computadora

2.5.4 Institutos Experimentales

El corazón de los Institutos experimentales en el proceso de enseñanza aprendizaje es la orientación ocupacional, ésta se brinda a los y a las estudiantes en forma paralela a la formación académica básica. La orientación ocupacional abarca dos áreas, siendo ésta, Economía Doméstica con las subáreas de Preparación de Alimentos y Repostería, Belleza y Peluquería y Corte y Confección; Orientación Industrial con las subáreas de Carpintería, Electricidad y Metal Mecánica. Cada una de las subáreas cuenta con un laboratorio o taller equipado con maquinaria y herramienta básica, además de mobiliario y algunos insumos.

Paralelamente dentro de la orientación ocupacional, todos los y las estudiantes reciben orientación comercial con conocimientos básicos enfocados a la pequeña empresa. Sin duda, la orientación ocupacional que se brinda a los estudiantes es de suma importancia pues les permite el desarrollo de aptitudes, habilidades y destrezas; la aplicación de conocimientos básicos técnicos y la formación de hábitos de organización, responsabilidad, orden y cooperación en una de las sub áreas; con lo que pueden continuar estudios en carreras del ciclo diversificado en las ramas de la educación técnica, afines a la orientación recibida, o bien, contribuir a la economía de su hogar mediante la práctica de una ocupación.

Cabe mencionar que en nuestro instituto aún se realiza el proceso de la orientación ocupacional tal y como lo establece el Acuerdo Ministerial 994, todos los alumnos y alumnas de primero básico rotan durante el año escolar por las seis sub áreas ocupacionales con que contamos, sin distinciones de sexo, al finalizar esta etapa ellos y ellas eligen la sub área en la que continuarán su proceso de formación técnica en segundo y tercer grado básico. Dicha elección se basa en el interés que el alumno o alumna manifieste, en las aptitudes,

habilidades y destrezas desarrolladas, en el desempeño demostrado durante la primera etapa de la orientación ocupacional.

- A la fecha, varios estudiantes han continuado su formación técnica en el diversificado, con lo que han podido establecer una pequeña empresa o bien se desempeñan laboralmente en talleres de diseño de modas, maquilas, salones de belleza, hoteles, talleres mecánicos y otros. El Ministerio de Educación por Acuerdo Ministerial 001 del 8 de enero de 1973, autorizó todos los institutos del PEMEM con categoría experimental. La experimentación quedó expresamente referida a los siguientes aspectos:

  Plan de estudios y contenidos programáticos: éstos difieren significativamente de los institutos comunes, pues permite que· el maestro diseñe su propia planificación anual, dosificada en· unidades, de acuerdo a las necesidades, intereses e inquietudes detectadas por el mismo docente.

- Métodos y técnicas de enseñanza y evaluación: se le da más importancia a la introducción e innovación de nuevas formas de transferir el aprendizaje y de evaluar, de manera que se cuenta con un reglamento de evaluación específico para los institutos del PEMEM.

- Organización y funciones del personal docente, técnico y administrativo: el personal que labora en los Institutos PEMEM son nombrados de Tiempo Completo. Los docentes además cuentan con una organización interna distribuidos en comités de trabajo, y con atribuciones de docencia directa, de orientación y consultoría y de tareas administrativas. Así mismo, los catedráticos también tienen funciones de auxiliatura y de maestro guía.

- Orientación vocacional y ocupacional: Los estudiantes pasan por un proceso de orientación que les permita definir sus intereses, habilidades y destrezas a fin de elegir carreras del diversificado para continuar sus estudios; así mismo, en primero básico eligen una subárea ocupacional para capacitarse técnicamente en el nivel básico.

Además, los institutos experimentales de educación básica con orientación ocupacional del PEMEM fueron creados con siguientes finalidades:

Mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, proporcionando una formación cultural paralela a la orientación ocupacional que permita a los estudiantes de escasos recursos continuar estudios, incorporándose técnicamente al sector productivo del país.

- Expandir los aspectos cualitativos del proceso educativo, ofreciendo mayores oportunidades de proseguir estudios en carreras del ciclo diversificado en las ramas de educación técnica, industrial, comercial y agropecuaria.

- Contribuir al desarrollo socioeconómico de las comunidades educativas.

- Proporcionar el cambio en los planes y programas de estudio de la Educación Básica del Sistema educativo, dando importancia cívica-nacionalista y productiva que capacite al educando para trabajar por el desarrollo integral del país.

- Proporcionar capacitación en las áreas: Industrial (agropecuaria), Economía Doméstica y en forma paralela, la Orientación Comercial con técnicas de comercialización, mercadeo, publicidad y organización de pequeñas empresas personales o familiares.

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Objetivos

3.1.1. Objetivo general

Analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del sector educativo 1223.02 del municipio de Ixchiguán, departamento de San Marcos.

3.1.2. Objetivos específicos

- Identificar las principales estrategias lúdicas utilizadas por los docentes en las aulas de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán del sector educativo 1223.02.
- Determinar cómo las estrategias lúdicas contribuyen al rendimiento académico en áreas específicas de aprendizaje.

3.2. Hipótesis

La aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos.

3.3 Variable

3.3.1 Variable independiente

La aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención.

3.3.2. Variable dependiente

Influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos.

3.4. Operacionalización de la hipótesis

Variable independiente	**Indicador**	**Índice**	**Sub índice**	**Instrumento**	**Unidad de análisis**
La aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención.	Estrategias lúdicas	Características	Concepto de estrategias de enseñanza Concepto de estrategias de aprendizaje Un modelo cognitivo de juego y aprendizaje Definición de Estrategias lúdicas Definición de Juego didáctico	Guía de entrevista Boletas de encuestas	Supervisor educativo Directores Docentes Estudiantes.
	Desarrollo de atención	Criterios	Definición Definición de la variable atención ¿Qué es la atención? Dimensiones de la variable déficit de atención Necesidad de estimulación y movimiento corporal. ¿Qué es el aprendizaje basado en el juego?	Guía de entrevista Boletas de encuestas	Supervisor educativo Directores Docentes Estudiantes

Variable dependiente	**indicador**	**Índice**	**sub índice**	**Instrumento**
Influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos.	Rendimiento académico Estudiantes Institutos	Concepto Tipos de Estudiantes Modalidades	Tipos de rendimiento académico Factores que inciden en el rendimiento académico Autocontrol Activo Extrovertido Pasivo Cooperativa INEB Telesecundaria Institutos experimentales	Guías de entrevista y boletas de encuesta

FUENTE: Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

3.5 Unidad de análisis

- Supervisor
- Director
- Docentes
- Estudiantes

3.6 Universo y muestra

Tabla 1 Resultado de universo y muestra de la investigación

Unidad	**Universo**	**Muestra**
Supervisor	1	1
Director	3	3
Docentes	20	20
Estudiantes	126	96

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

M = N $(d)^2 + 1$

N

$$\boldsymbol{M = \frac{N}{N(d^2)+1}} \qquad \boldsymbol{M = \frac{126}{126(0.05^2)+1}} \qquad \boldsymbol{M = \frac{126}{1.31}} \qquad \mathbf{M= 96}$$

3.7 Metodología

a) **Metodología**

La metodología utilizada para la elaboración y el desarrollo del proceso de investigación se dará a través de los siguientes métodos:

b) **Cualitativo**

La investigación cualitativa es un conjunto de técnicas de investigación que se utilizan para obtener una visión general del comportamiento y la percepción de las personas sobre un tema en particular, sus datos no son numéricos, se da por medio de la utilización de herramientas tales como entrevistas, encuestas, grupos de discusión, entre otros. Genera ideas y suposiciones que pueden ayudar a entender cómo es percibido un problema por la población objetivo, así como a definir o identificar opciones relacionadas con ese problema. La investigación cualitativa es muy útil en las primeras fases de los proyectos de investigación, además de que permite también analizar los datos utilizados en las ciencias sociales y adquirir un conocimiento profundo a través del análisis de textos (y palabras, más que números). (Maanen, 1983)

c) **Cuantitativo**

Es una estrategia de investigación que se centra en cuantificar la recopilación y el análisis de datos. Se forma a partir de un enfoque deductivo en el que se hace hincapié en la comprobación de la teoría, moldeada por filosofías empiristas y positivistas. Asociada con las ciencias naturales, aplicadas, formales y sociales, esta estrategia de investigación promueve la investigación empírica objetiva de los fenómenos observables para probar y comprender las relaciones. Esto se hace a través de una variedad de métodos y técnicas de cuantificación, reflejando su amplia utilización como estrategia de investigación en diferentes disciplinas académicas.

El objetivo de la investigación cuantitativa es desarrollar y emplear modelos matemáticos, teorías e hipótesis relacionadas con los fenómenos. El proceso de medición es fundamental para la investigación cuantitativa porque proporciona la conexión fundamental entre la observación empírica y la expresión matemática de las relaciones cuantitativas. Los datos cuantitativos son cualquier dato que esté en forma numérica, como estadísticas, porcentajes, etc. El investigador analiza los datos con la ayuda de estadísticas y espera que los números produzcan un resultado imparcial que pueda generalizarse a una población mayor.

CAPÍTULO IV
MARCO OPERACIONAL

4.1 Tabulación, análisis e interpretación de resultados obtenidos en el trabajo de campo de las diferentes unidades de análisis del supervisor, director, docentes y estudiantes

Tabla 2. Se implementan estrategias lúdicas en el aula

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	08	040%	10	011%
No	00	000%	00	000%	12	060%	70	073%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	16	016%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 2.1

Si por que	No por que
• Se considera que es un tema importante en nuestra realidad, lo cual también contribuye en el buen rendimiento escolar de los estudiantes. • Fomenta relaciones saludables, una mente sana permite desarrollar habilidades sociales, empatía y comunicación.	• Algunos estudiantes respondieron que no a la pregunta, debido a que, desconocen del tema y mencionan que es un tema no se ve en el establecimiento. • falta formación docente • metodologías activas o hay limitaciones de tiempo

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: Respecto a la interrogante se implementan estrategias lúdicas en el aula las unidades de análisis supervisor y directores en un 100% indican que si se implementan Se implementan estrategias lúdicas en las aulas porque estas permiten que el aprendizaje sea más dinámico, participativo y significativo. Mientras que las unidades de análisis de directores en un 40% indica que a través del juego, los estudiantes se motivan, desarrollan habilidades sociales y cognitivas, y se involucran activamente en los contenidos, el 60% indica que no se implementan estrategias lúdicas en el aula porque, en muchos casos, el enfoque sigue siendo tradicional, centrado en la memorización y la enseñanza frontal, el 10% de los estudiantes indican que si se aplican, el 73% indica que la falta formación docente en metodologías activas

la limitaciones de tiempo, recursos y apoyo institucional que dificultan la integración del juego como herramienta pedagógica, el 16% se abstuvo a contestar por falta de conocimiento del tema.

Tabla 3. Los docentes están capacitados para aplicar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	20	100%	20	021%
No	00	000%	00	000%	00	000%	65	068%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	11	011%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 3.1

Si por que	No por que
• Algunos docentes han recibido formación continua en metodologías lúdicas y activas a través de cursos, talleres y diplomados. • Existe una creciente conciencia sobre la importancia del juego en el desarrollo integral del estudiante. • Muchos docentes innovan en sus clases, buscando captar la atención de sus alumnos mediante actividades creativas	• No se prioriza la formación en pedagogía lúdica • desconocen los beneficios del juego en el aprendizaje • Sobrecarga laboral que limita el tiempo para planificar estrategias lúdicas • Se dificulta el cambio hacia una enseñanza más lúdica.

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: Según la investigación de campo las unidades de análisis: supervisor, directores y docentes en un 100% indican que la capacitación de los docentes para aplicar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje es una realidad en crecimiento, cuentan con la formación, motivación y creatividad para integrar el juego en las prácticas pedagógicas, mientras que las unidades de análisis de los estudiantes indican un 21% que sí, porque muchos docentes innovan en sus clases, buscando captar la atención de sus alumnos mediante actividades creativas, mientras que el 68% indica que No, porque no todos cuentan con los recursos o materiales necesarios para implementar actividades lúdicas de forma adecuada y que algunos docentes desconocen los beneficios del juego en el aprendizaje y lo asocian solo con entretenimiento, mientras que el 11% se abstuvo a contestar.

Tabla 4. Se desarrollan las estrategias lúdicas en los estudiantes en los Institutos de Educación Básica por Cooperativa.

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	20	100%	54	056%
No	00	000%	00	000%	00	000%	42	044%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 4.1

Si por que	No por que
• Los institutos por cooperativa suelen promover un enfoque participativo y comunitario, donde el juego es una herramienta clave para la formación integral. • Algunos docentes de estos institutos están comprometidos con metodologías innovadoras y utilizan la lúdica como medio para motivar el aprendizaje.	• No, porque existe una falta de recursos didácticos o espacios adecuados para implementar actividades lúdicas de forma efectiva. • No, porque hay resistencia por parte de algunos educadores que consideran que el juego no es compatible con el aprendizaje serio.

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: Según la investigación de campo Se desarrollan las estrategias lúdicas en los estudiantes en los institutos de educación básica por Cooperativa, las unidades de análisis del Supervisor, directores y estudiantes indican en un 100% que en los establecimientos de esta modalidad suelen promover un enfoque participativo y comunitario, donde el juego es una herramienta clave para la formación integral, mientras que las unidades de análisis de los estudiantes en un 56% indican que sí, porque las cooperativas educativas, al tener mayor autonomía, pueden adaptar sus metodologías a las necesidades de los estudiantes, mientras que el 44% indican que No, porque en algunos contextos no se da seguimiento ni evaluación a la implementación de estas estrategias, limitando su desarrollo.

Tabla 5. Los juegos didácticos y actividades lúdicas ayudan a mejorar la atención de los estudiantes

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%
No	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 5.1

Si por que	No por que
• Captan el interés de los estudiantes al presentar los contenidos de forma dinámica y divertida, lo que facilita la concentración. • Al involucrar el movimiento, la creatividad y la interacción social, activan diferentes canales de aprendizaje que mantienen la atención activa. • Reducen la monotonía del aula tradicional, rompiendo la rutina y generando un entorno más estimulante para el estudiante. • Permiten una participación más activa del estudiante, quien se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje.	

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos

Interpretación: Según la investigación de campo las unidades de análisis siendo estas el supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% indican que los juegos didácticos y las actividades lúdicas representan una herramienta poderosa para mejorar la atención de los estudiantes, ya que estimulan su interés y fomentan un aprendizaje activo y significativo. Sin embargo, su efectividad depende de una adecuada planificación pedagógica y de que estén alineados con los objetivos de aprendizaje. Cuando se aplican de forma improvisada o sin control, pueden perder su valor educativo y convertirse en simples momentos de distracción. Por eso, es esencial que los docentes cuenten con la formación y los recursos necesarios para implementar estas estrategias de manera equilibrada y con propósito pedagógico claro.

Tabla 6. El rendimiento académico de los estudiantes mejora si participan en actividades lúdicas

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	16	080%	65	068%
No	00	000%	00	000%	04	020%	20	021%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	11	011%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 7.1

Si por que	No por que
• Las actividades lúdicas estimulan el interés y la motivación, lo que mejora la disposición del estudiante para aprender. • Permiten que el contenido se interiorice de forma más significativa, favoreciendo la comprensión y la retención a largo plazo.	• Las actividades lúdicas no tienen un propósito pedagógico claro, pueden distraer en lugar de aportar al aprendizaje. • Algunos estudiantes pueden enfocarse más en el juego que en los objetivos académicos, perdiendo el rumbo del contenido. • No todas las asignaturas o temas se adaptan fácilmente a metodologías lúdicas.

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: Según la investigación de campo las unidades de análisis del supervisor y directores indican en un 100% que el uso de actividades lúdicas en el aula tiene un alto potencial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, siempre que esté bien fundamentado y orientado, mientras que la unidad de análisis de los docentes en un 80% indican que sí, las actividades lúdicas estimulan el interés y la motivación, lo que mejora la disposición del estudiante para aprender, mientras que el 20% indica que no, porque algunos estudiantes pueden enfocarse más en el juego que en los objetivos académicos, perdiendo el rumbo del contenido, las unidades de análisis de los estudiantes indican en un 68% que el juego en el aula reducen el estrés y la presión del aula tradicional, lo que facilita un aprendizaje más relajado y efectivo, mientras que el 21% No, porque no todas las asignaturas o temas se adaptan fácilmente a metodologías lúdicas, mientras que el 11% se abstuvo a contestar.

Tabla 7 La falta de estrategias lúdicas afecta el aprendizaje

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	17	085%	86	089%
No	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Abstención	00	000%	00	000%	03	015%	10	011%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Si por que	No por que
• Sin estrategias lúdicas, el aprendizaje puede volverse monótono y poco motivador, lo que disminuye el interés del estudiante. • Se desaprovecha la oportunidad de activar el aprendizaje significativo a través del juego, la experimentación y la participación activa. • Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, claves para un aprendizaje integral. • El juego facilita la comprensión de conceptos complejos al presentarlos de forma práctica, visual o interactiva.	

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: según la investigación de campo sobre el cuestionamiento La falta de estrategias lúdicas afecta el aprendizaje, las unidades de análisis siendo estos el supervisor, directores en un 100% indican que la ausencia de estrategias lúdicas puede afectar negativamente el aprendizaje, especialmente en estudiantes de educación básica, al limitar la motivación, el pensamiento creativo y la participación activa, mientras que la unidad de análisis de los docentes en un 85% indican que el juego es una herramienta poderosa que fortalece el proceso educativo y permite una conexión más profunda con los contenidos, mientras que el 15% se abstuvieron a contestar dicha interrogante, la unidad de análisis de los estudiantes indican en un 89% que el juego facilita la comprensión de conceptos complejos al presentarlos de forma práctica, visual o interactiva, mientras que el 11% se abstuvo a contestar.

Tabla 8. El uso de estrategias lúdicas fomenta relaciones saludables

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%
No	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 9.1

Si por que	No por que
• Las estrategias lúdicas promueven la cooperación, el respeto y la empatía al requerir interacción entre los estudiantes. • El juego fomenta la comunicación y el trabajo en equipo, fortaleciendo vínculos positivos dentro del grupo. • Al compartir experiencias lúdicas, los estudiantes aprenden a resolver conflictos de manera pacífica y constructiva. • Disminuye la competencia negativa y el individualismo, promoviendo un ambiente escolar más armonioso. • El juego permite expresar emociones de forma segura, lo cual mejora la convivencia y la comprensión mutua.	

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: Según la investigación de campo las unidades de análisis del supervisor, directores, docentes y estudiantes coinciden en un 100% que el uso de estrategias lúdicas dirigidas por el docente sí fomenta relaciones saludables entre los estudiantes, ya que promueve valores como el respeto, la colaboración y la empatía. Sin embargo, su efectividad depende del tipo de actividad, de cómo se maneja la dinámica grupal y del rol mediador del docente. Si no se aplican correctamente, pueden producir el efecto contrario y generar conflictos. Por ello, es fundamental seleccionar juegos inclusivos, con objetivos claros, que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales positivas y un ambiente de convivencia respetuosa.

Tabla 9. Se brindan capacitaciones para que los docentes implementen estrategias lúdicas en el aula

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	20	100%	15	16%
No	00	000%	00	000%	00	000%	46	48%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	35	36%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Si por que	No por que
• Algunas instituciones educativas promueven talleres y cursos sobre metodologías activas, incluyendo el uso de estrategias lúdicas. • El ministerio de educación, en algunos contextos, impulsan programas de formación docente centrados en innovación pedagógica.	• Los recursos económicos para programas de actualización suelen ser limitados, especialmente en contextos rurales o vulnerables. • Algunos directivos no valoran ni priorizan la enseñanza lúdica dentro de la planificación didáctica.

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: Según la investigación de campo **se** brindan capacitaciones para que los docentes implementen estrategias lúdicas el supervisor, directores y docentes en un 100% indica que promueven talleres y cursos sobre metodologías activas, incluyendo el uso de estrategias lúdicas, mientras que la unidad de análisis de los estudiantes en un 15% indican que los docentes sí, porque algunas instituciones educativas privadas y cooperativas invierten en la actualización pedagógica de su personal, mientras que el 48% indica que no, porque los docentes enfrentan sobrecarga laboral, lo que les impide asistir o aprovechar los espacios de capacitación, mientras que el 36% se abstuvo a contestar.

Tabla 10 Se evalúa el uso de estrategias lúdicas en el aula

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
No	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Si por que	No por que
	• No, porque muchas veces se asume que el juego es solo una herramienta complementaria, sin la necesidad de evaluarlo formalmente. • No, porque no existen criterios claros ni estandarizados para medir el impacto de la lúdica en el aprendizaje. • No, porque algunos docentes no reciben formación sobre cómo evaluar metodologías no convencionales. • No, porque el enfoque de evaluación suele centrarse en contenidos académicos más que en los procesos metodológicos. • No, porque en muchos casos, las actividades lúdicas se aplican de forma espontánea, sin planificación ni seguimiento evaluativo.

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación:

Según la investigación de campo en cuanto a la interrogante se evalúa el uso de estrategias lúdicas en el aula, las unidades de análisis siendo estas el supervisor, directores, docentes y estudiantes coinciden en un 100% que la evaluación del uso de estrategias lúdicas en el aula no se evalúa, queda a criterio de cada docente, resaltan que en muchos contextos aún no se les da la importancia que merecen dentro del proceso educativo. Para que la lúdica cumpla su propósito pedagógico, es fundamental que su implementación vaya acompañada de una evaluación que valore no solo los resultados, sino también la participación, la creatividad, el aprendizaje colaborativo y la apropiación del conocimiento. Esto requiere formación, recursos y una visión educativa más integral.

Tabla 11 Es necesario implementar estrategias lúdicas de manera obligatoria en el currículo escolar

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%
No	00	000%	00	000%	00	100%	00	000%
Abstención	00	000%	00	000%	00	100%	00	000%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 12.1

Si por que	No por que
• Favorece la motivación y el interés por aprender • Desarrolla habilidades socioemocionales • Potencia la creatividad y el pensamiento crítico • Atiende a la diversidad de estilos de aprendizaje • Facilita la comprensión de conceptos abstractos	

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: en cuanto al que es necesario implementar estrategias lúdicas de manera obligatoria en el currículo escolar las unidades de análisis del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% indican que sí, es necesario implementar estrategias lúdicas de manera obligatoria en el currículo escolar, porque el juego no solo es una forma natural de aprendizaje, especialmente en la infancia, sino también una estrategia pedagógica efectiva que promueve el desarrollo integral del estudiante. La lúdica permite que los alumnos aprendan de forma activa, participativa y significativa, lo cual fortalece sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Tabla 12 Es necesario fortalecer el uso de estrategias lúdicas

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	01	100%	03	100%	20	100%	85	088%
No	00	000%	00	000%	00	000%	00	000%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	11	012%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 13.1

Si por que	No por que
• Mejora el aprendizaje significativo • Fomenta un ambiente positivo y participativo • Desarrolla habilidades blandas • Responde a las necesidades actuales	

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: En cuanto a que es necesario fortalecer el uso de estrategias lúdicas las unidades de análisis del supervisor, directores y docentes indican en un 100% que, si sería necesario ya que a través del juego, los estudiantes conectan la teoría con la práctica de manera vivencial, lo que facilita la comprensión y retención de los contenidos, las estrategias lúdicas promueven la inclusión, la convivencia armónica y la cooperación entre pares, mientras que la unidad de análisis de los estudiantes el 88% indican que el juego permite canalizar emociones, disfrutar el proceso educativo y aprender sin temor al error, el 12% se abstuvieron a contestar dicha interrogante.

Tabla 13 El uso de estrategias lúdicas reduce la deserción escolar

Unidades de análisis	**Supervisor**		**Directores**		**Docentes**		**Estudiantes**	
Modalidad	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa	Absoluta	Relativa
Si	00	100%	00	100%	00	000%	65	68%
No	01	000%	03	000%	20	100%	15	16%
Abstención	00	000%	00	000%	00	000%	16	16%
Total	01	100%	03	100%	20	100%	96	100%

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Cuadro 14.1

Si por que	No por que
	• No, porque algunos estudiantes no se sienten motivados • Las estrategias lúdicas pueden parecer irrelevantes para el progreso académico.

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Interpretación: según la investigación de campo en cuanto el uso de estrategias lúdicas reduce la deserción escolar, las unidades de análisis del supervisor, directores y docentes en un 100% indican que la deserción escolar también está asociada a factores externos como pobreza, violencia familiar o falta de recursos, que no se resuelven solo con la lúdica, algunos estudiantes no se sienten motivados por los juegos o actividades lúdicas, especialmente en niveles superiores, si no se integran correctamente al currículo, las estrategias lúdicas pueden parecer irrelevantes para el progreso académico, mientras que las unidades de análisis indican en un 68% que el uso de estrategias lúdicas puede ser un factor clave para reducir la deserción escolar, ya que transforma el aula en un espacio más motivador, inclusivo y emocionalmente positivo, mientras que el 16% indica que en algunos casos los docentes no están capacitados para aplicar lúdica de manera efectiva, lo que limita su impacto, mientras que el 16% se abstuvo a contestar.

4.2 Comprobación de hipótesis.

Después de tabular, analizar e interpretar la información obtenida de las unidades de análisis en el trabajo de campo, se procede a comprobar la hipótesis planteada: La aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención influyen positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos. Se presentan los siguientes argumentos:

Según la tabla No 2 se implementan estrategias lúdicas en el aula las unidades de análisis del supervisor y directores en un 100% indican que si se implementan. Se implementan estrategias lúdicas en las aulas porque estas permiten que el aprendizaje sea más dinámico, participativo y significativo. Mientras que las unidades de análisis de directores en un 40% indica que a través del juego, los estudiantes se motivan, desarrollan habilidades sociales y cognitivas, y se involucran activamente en los contenidos, el 60% indica que no se implementan estrategias lúdicas en el aula porque, en muchos casos, el enfoque sigue siendo tradicional, centrado en la memorización y la enseñanza frontal, el 10% de los estudiantes indican que si se aplican, el 73% indica que la falta formación docente en metodologías activas la limitaciones de tiempo, recursos y apoyo institucional que dificultan la integración del juego como herramienta pedagógica, el 16% se abstuvo a contestar por falta de conocimiento del tema.

Según tabla 3. La investigación de campo las unidades de análisis del supervisor, directores y docentes en un 100% indican que la capacitación de los docentes para aplicar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje es una realidad en crecimiento, cuentan con la formación, motivación y creatividad para integrar el juego en las prácticas pedagógicas, mientras que las unidades de análisis de los estudiantes indican un 21% que sí, porque muchos docentes innovan en sus clases, buscando captar la atención de sus alumnos mediante actividades creativas, mientras que el 68% indica que no, porque no todos cuentan con los recursos o materiales necesarios para implementar actividades lúdicas de forma adecuada y que algunos docentes desconocen los beneficios del juego en el aprendizaje y lo asocian solo con entretenimiento, mientras que el 11% se abstuvo a contestar.

Según la tabla 5 Según la investigación de campo las unidades de análisis siendo estas el supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% indican que los juegos didácticos y las actividades lúdicas representan una herramienta poderosa para mejorar la atención de los estudiantes, ya que estimulan su interés y fomentan un aprendizaje activo y significativo. Sin embargo, su efectividad depende de una adecuada planificación pedagógica y de que estén alineados con los objetivos de aprendizaje. Cuando se aplican de forma improvisada o sin control, pueden perder su valor educativo y convertirse en simples momentos de distracción. Por eso, es esencial que los docentes cuenten con la formación y los recursos necesarios para implementar estas estrategias de manera equilibrada y con propósito pedagógico claro.

Según la tabla 6. Las unidades de análisis del supervisor y directores indican en un 100% que el uso de actividades lúdicas en el aula tiene un alto potencial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, siempre que esté bien fundamentado y orientado, mientras que la unidad de análisis de los docentes en un 80% indican que sí, las actividades lúdicas estimulan el interés y la motivación, lo que mejora la disposición del estudiante para aprender, mientras que el 20% indica que No, porque algunos estudiantes pueden enfocarse más en el juego que en los objetivos académicos, perdiendo el rumbo del contenido, las unidades de análisis de los estudiantes indican en un 68% que el juego en el aula reducen el estrés y la presión del aula tradicional, lo que facilita un aprendizaje más relajado y efectivo, mientras que el 21% No, porque no todas las asignaturas o temas se adaptan fácilmente a metodologías lúdicas, mientras que el 11% se abstuvo a contestar.

Según la tabla 11 en cuanto al que es necesario implementar estrategias lúdicas de manera obligatoria en el currículo escolar las unidades de análisis del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% indican que Sí, es necesario implementar estrategias lúdicas de manera obligatoria en el currículo escolar, porque el juego no solo es una forma natural de aprendizaje, especialmente en la infancia, sino también una estrategia pedagógica efectiva que promueve el desarrollo integral del estudiante. La lúdica permite que los alumnos aprendan de forma activa, participativa y significativa, lo cual fortalece sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Por lo antes expuesto se comprueba la hipótesis planteada en un 100%.

4.3 Conclusiones

1. La implementación de estrategias lúdicas en el aula ha demostrado tener un impacto significativo en el desarrollo de la atención, lo que mejora la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

2. El uso adecuado de actividades lúdicas fortalece la concentración y el interés de los alumnos, lo cual se refleja en un mejor desempeño académico en las áreas evaluadas.

3. Las estrategias lúdicas permiten adaptar la enseñanza a distintos estilos de aprendizaje, haciendo que los contenidos sean más comprensibles, dinámicos y atractivos para los estudiantes.

4. Los docentes que aplican recursos lúdicos de forma planificada observan un ambiente más motivador y colaborativo en el aula, lo que influye directamente en los logros académicos.

5. En los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán, la aplicación de la lúdica como metodología didáctica ha mostrado ser eficaz para mejorar el rendimiento escolar y fortalecer la atención sostenida.

4.4 Recomendaciones

1. No se debe subestimar la importancia de la capacitación docente en estrategias lúdicas, ya que su mala aplicación puede provocar desorganización o falta de objetivos claros en el aula.

2. No es recomendable aplicar juegos sin planificación o sin un propósito pedagógico definido, ya que esto puede generar distracción en lugar de aprendizaje.

3. No se debe excluir a ningún estudiante de las actividades lúdicas, ya que esto afectaría el desarrollo de habilidades sociales y el sentido de pertenencia en el grupo.

4. No se debe considerar la lúdica como una estrategia exclusiva para niveles iniciales o primarios, pues puede ser igualmente efectiva en otros niveles si se adapta adecuadamente.

5. No conviene limitar el uso de estrategias lúdicas solo a momentos recreativos.

CAPITULO V
MARCO PROPOSITIVO

5.1 Denominación de la propuesta

Guía metodológica para la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de la atención y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

5.2 Introducción

La presente guía metodológica surge como una propuesta educativa orientada a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante la implementación de estrategias lúdicas diseñadas específicamente para estimular la atención y, como consecuencia, mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Su creación responde a la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas tradicionales, integrando metodologías activas que promuevan la participación, el interés y la motivación dentro del aula.

El enfoque de esta guía se centra en el valor del juego como una herramienta pedagógica capaz de captar y mantener la atención de los estudiantes, favoreciendo la comprensión significativa de los contenidos y el desarrollo de habilidades cognitivas. Asimismo, proporciona al docente una serie de actividades estructuradas, adaptables y contextualizadas, que permiten aplicar la lúdica de forma intencionada y con fines educativos claros.

Dirigida especialmente a los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán, departamento de San Marcos, esta propuesta busca ser una respuesta práctica ante las dificultades observadas en la concentración y el bajo rendimiento académico. Su aplicación aspira a transformar la experiencia escolar en un espacio dinámico, inclusivo y efectivo, donde el juego no sea visto solo como entretenimiento, sino como una estrategia didáctica poderosa que potencia el aprendizaje.

5.3 Objetivos

5.3.1 Objetivos generales

- Implementar una guía metodológica basada en estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de la atención en los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del municipio de Ixchiguán, San Marcos.

- Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes mediante la aplicación sistemática de actividades lúdicas que estimulen la participación activa y el aprendizaje significativo en el aula.

5.3.2 Objetivos específicos

- Diseñar actividades lúdicas estructuradas que estimulen la atención sostenida y selectiva en los estudiantes.

- Capacitar a los docentes en el uso adecuado de estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico e inclusivo que promueva la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes.

- Aplicar la guía metodológica en el aula de manera planificada y contextualizada, según el nivel educativo y las necesidades del grupo.

5.4 Desarrollo de la propuesta

5.4.1 Descripción de la Propuesta

Diseño de una guía de actividades lúdicas que permitirá renovar el desempeño del docente y estudiante, en brindar mayor seguridad, contribuye en la formación y mejorar la calidad de vida. Esta herramienta pedagógica se efectuará en los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del sector educativo 1223.02 del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos para mejorar el rendimiento académico en el período lectivo 2025-2026.

Este trabajo tiene como propósito ser agradable, motivador libre, explorador socializador e integrador, para lograr los objetivos programados en las diferentes áreas que contiene en la malla curricular, el juego tiene un papel importante porque desarrolla cuatro aspectos que influyen.

- EL COGNITIVO
- EL MOTRIZ
- EL SOCIAL
- EL AFECTIVO

5.4.2 Desarrollo de la estructura de la guía

I. Presentación

Desempeñando el rol de docentes se presenciado que los estudiantes no adquieren su madurez de coeficiente intelectual por igual esto se debe a muchos factores que influyen en el proceso enseñanza- aprendizaje; como falta de estimulación pre- natal, desnutrición, hogares disfuncionales, la cultura en que se desarrolla entre otros aspectos. Es motivo por el cual debe adquirir mediante el juego preparándose para el nuevo conocimiento, que la asimilación sea procesada de acuerdo con sus habilidades y destrezas.

II. Característica de la guía

La guía de ejercicios es de carácter pedagógico porque apoyara las habilidades y destrezas de los estudiantes. Por tal motivo es necesario enseñar a través del juego en gran parte de grados de educación básica para que los estudiantes exploren sus ideas caso contrario pierden el interés en aprender, tendrá una autoestima baja porque no distribuirá bien su tiempo no

construye activamente su propio aprendizaje esto impide la socialización en el grupo debido a que se vuelve introvertido impidiendo que pueda expresar sentimientos y emociones.

III. Orientación

Esta guía servirá como una herramienta para orientar a la comunidad educativa que esta inmiscuida los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del sector educativo 1223.02 del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos sobre el bajo rendimiento académico; para ser impartida por medio de la puesta en práctica, vía magnética y física por tanto hay que hacer conciencia y prestar mayor interés en las actividades diarias para que pueda elevar el rendimiento académico de los estudiantes.

IV. Modelo utilizado

El modelo utilizado en esta guía de actividades lúdicas es el constructivismo que está basado en que cada persona construye su experiencia interna, es única, son los estudiantes quienes construyen sus aprendizajes para llegar a cabo el desarrollo de la inteligencia no medible se crea un contexto favorable para los estudiantes, con motivaciones, el reconstruye su aprendizaje según la teoría (Vigotski, 1955).

V. Evaluación del aprendizaje

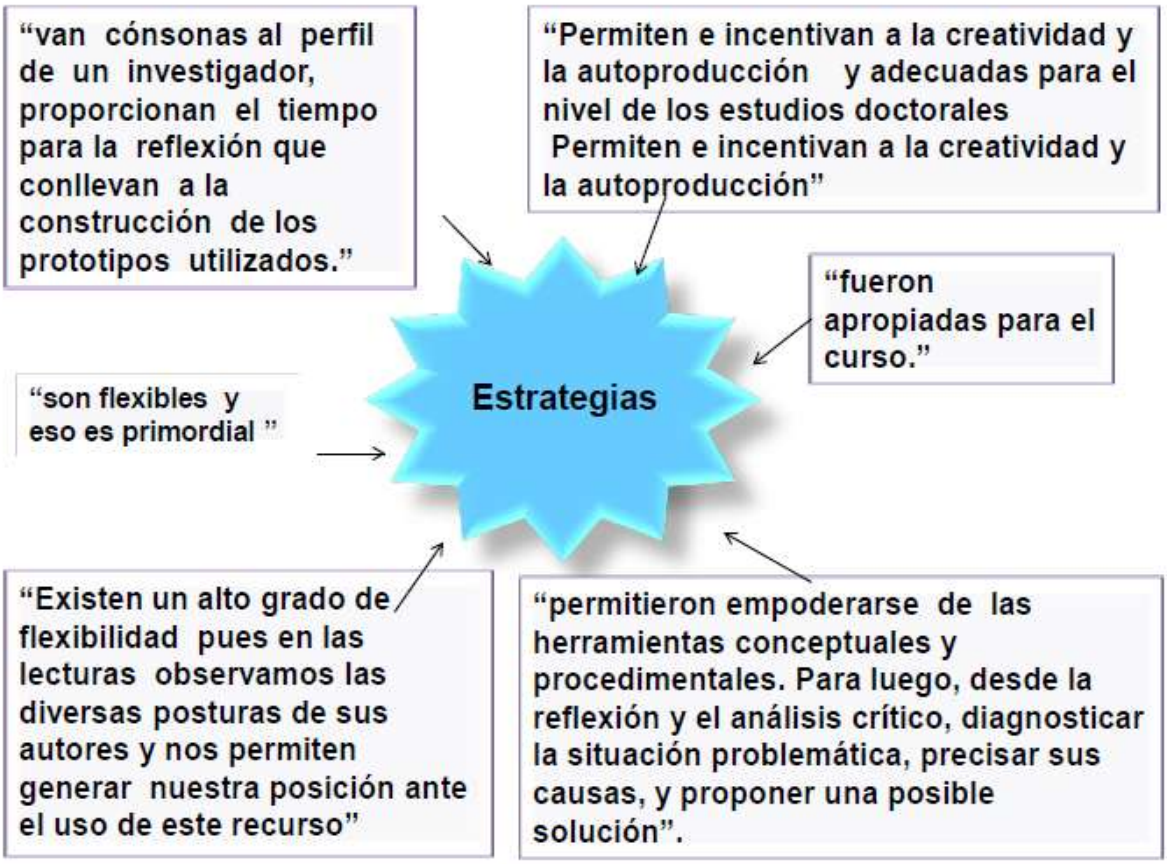
La guía de actividades lúdicas se elaboró para los docentes y culmina con la ejecución en el proceso enseñanza aprendizaje y mejorar el rendimiento académico mediante el juego que ayuda a desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes que serán evaluados mediante el test del ABC.

VI. Marco teórico de la guía

En la educación actual se han realizado proyectos semejantes para el éxito del aprendizaje en cualquier área en la que se ejecute, el trabajo colectivo, organizado permite alcanzar metas trazadas, el juego favorece el desarrollo cognoscitivo en algunas áreas con estos movimientos los estudiantes llegan a conocer la velocidad, el peso, volumen equilibrio este tiene un proceso, practica roles sociales, aprendiendo de su entorno.

El juego tiene un papel importante para los estudiantes porque estimula su actividad verbal obteniendo efectos, imaginación e imitación con fines pedagógicos.

En la Institución educativa donde se aplica la presente guía trata de llevar a cabo un compromiso con la comunidad educativa de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del sector educativo 1223.02 del municipio de Ixchiguán departamento de San Marcos, tratando de poner énfasis a las diversas necesidades, motivando a los docentes a realizar un trabajo con amor.



Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguan San Marcos.

1.

GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

La mariquita Juguetona

Actividades	Objetivos	Materiales	Áreas
Juego de bingo	Desarrollar los aprendizajes cognitivos, mediante juegos tarjetas de bingo para reforzar la diferenciación de los ológrafos y la conciencia fonológica.	tarjetas	Matemáticas Lógico Matemáticas Descubrimiento y Comprensión Del Medio Natural y Cultural Entorno Natural y Social
La rayuela	Incentivar a los estudiantes a el desarrollo corporal y mental	Suelo Tiza Ficha Números	Relaciones logico-matemáticas Expresion corporal
Tres en raya	Reforzar las operaciones matemáticas como la suma mediante los juegos para la agilidad mental.	Cartulina Fomix tablero	Matemáticas Relaciones lógicomatemáticas
Dominó	Fortalecer las habilidades básicas de los estudiantes, a través juego domino para el fortalecimiento intelectual en el desarrollo de la destreza de resolver problemas de cálculos metales.	Tarjetas Objetos Fichas Mesa	Todas las áreas

Juego de Naipe	Identificar el orden de los números naturales y relaciones de anterior y siguientes, a través juego de naipe para el desarrollo distintas capacidades y resolver calculo mentales.	Números Naipe	Matemáticas Relaciones Lógico-matemáticas
Juego de sumas que marean	Aplicar procedimientos de suma con números naturales en la semirrecta, para agilidad la mente y resolver los problemas	Tarjetas Semirrecta Textos Hojas	Matemáticas Relaciones Lógico- matemáticas
Memory	Desarrollar en los estudiantes el hábito de ejercitar la mente para un mayor aprendizaje y mejora su rendimiento académico.	40 tarjetas estudiantes	Expresión Artística
Concurso de trabalenguas	Reconocer las características de un trabalenguas mediante la repetición para mejorar la expresión verbal	trabalenguas	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura.

Combinamos letras	Descubrir significado de una nueva palabra, mediante el juego de palabras para mejorar su pronunciación y desarrollar su lenguaje.	Mesa Pizarra Marcadores Estudiantes	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
Ronda de nombres	Lograr un trabajo equipo a través de rondas para mejorar las habilidades motoras físicas.	Nombres Estudiantes La mente	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
Camino a la meta	Comparar las cantidades mediante juego lúdico para reconocer la diferencia de los números naturales.	tablero monedas Goma papel	Matemáticas Relaciones Lógico Matemáticas Lengua y Literatura
La Frase Viajera	Identificar el número de palabras que componen una cadena sonora, a través memoria auditiva para reconocer que la cadena hablada está formada por palabras relacionadas entre si.	Frases	Matemáticas Relaciones Lógico Matemáticas Lengua y Literatura

Palabras Encadenadas	Fomentar la máxima participación de nuestros estudiantes, mediante de juego de palabras para desarrollar la velocidad de reacción y enriqueciendo su vocabulario.	Ø frase	Lenguas y Literatura Comprensión y Expresión oral y escritas

Refranes	Comprender y analizar los refranes para valorar y disfrutar estos textos con fines formativos y artisticos.	Hojas Refranes Mesa	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
la Adivinamos palabra	Fomentar la imaginación y fantasía, a través el juego de palabras para desarrollar la capacidades del intelecto.	Palabras	Comprensión y Expresión oral y escritas Lengua y Literatura
En Orden Alfabético.	Reconocer en el lenguaje las principales formas de ordenar alfabéticamente palabras, mediante juegos para desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad	El alfabeto Bolsa o caja Pape	Comprensión y Expresión oral y escritas Lenguas y Literatura
Jugando con los números (multiplicación).	Fermentar la multiplicación en los estudiantes, a través juego de los dado para una mejor comprensión del espacio cotidiano	Cartulina Dado Marcadores	Matemática Relaciones Lógico Matemáticas

¿Quién es quién?	Identificar con el papel a desarrollar distintos roles, para fomentar la participación en equipo	Todo el que necesiten para poder representar su personaje lo más parecido posible	Matemáticas Relaciones Lógico Matemáticas

¿Qué Vehículo Soy?	v Identificar con el papel a desarrollar distintos roles, para fomentar la participación en equipo	Hojas Lapiz	Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural Entorno Natural y Social
La bruja desordenada	Participar activamente en narraciones diarias, para conocer e intercambiar experiencias ideas propias de comunicación.		Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural Entorno Natural y Social
.-¿Que soy?	Conocer más acerca de las demás personas de la clase y de personas famosos para ejercitar la memoria.	Carteles ampelógrafos	Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural Entorno Natural y Social
Carrera de rompecabezas	Estimar la concentración de los estudiantes, a través de los rompecabezas para lograr la formación de la figura en su conjunto	Rompecabezas	Matemáticas Relaciones Lógico Matemáticas

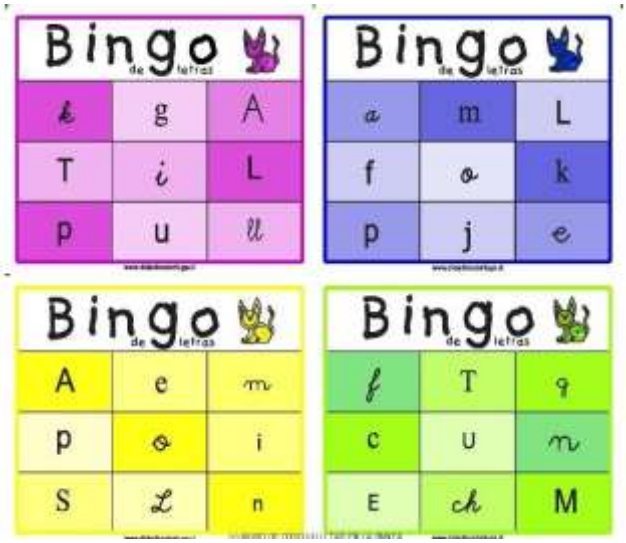
Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

2.

TEMA A DESARROLLARSE

I. Actividades Lúdicas

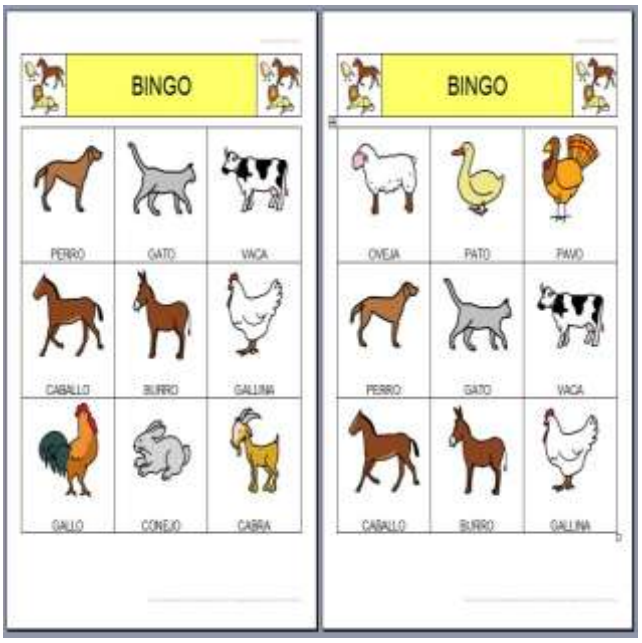
Ilustración 1 actividades lúdicas



1. Juego de Bingo El bingo es juego se puede ser jugado en el salón o en casa. Se puede comenzar de una manera bastante sencilla.

Esta actividad se convierte en un aprendizaje para los estudiantes que les encantará, esta era un emocionante experiencia.

Ilustración 2 juego bingo



Áreas:

- Matemáticas
- Lógico Matemáticas
- Descubrimiento y Comprensión Del Medio Natural y Cultural
- Entorno Natural y Social
- Lengua y Literatura

Objetivo.

Desarrollar los aprendizajes cognitivos mediante juegos tarjetas de bingo para reforzar la diferenciación de los ológrafos y la conciencia fonológica.

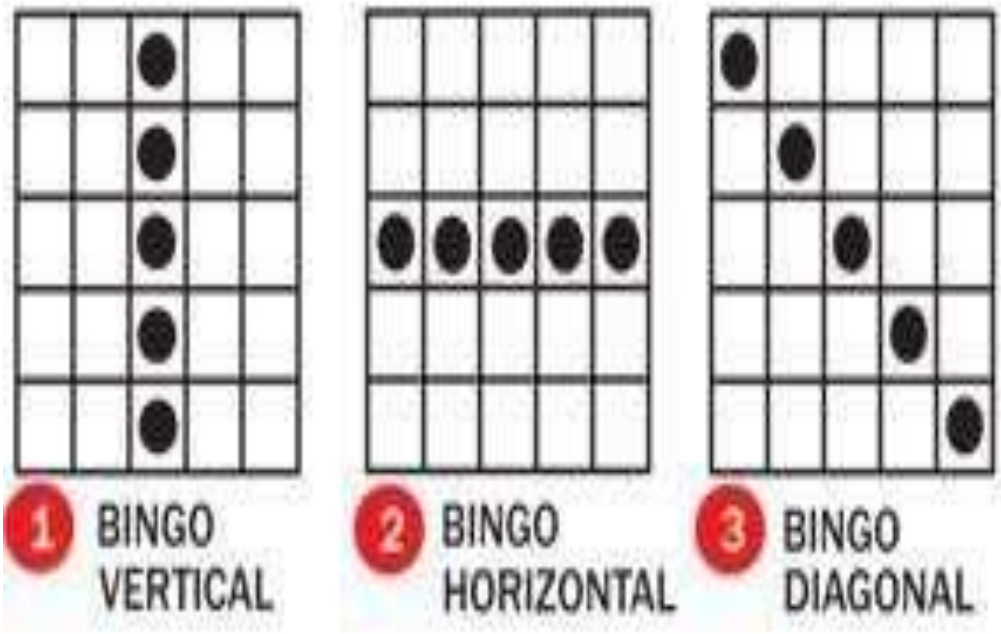
Materiales

- Elaborar las tarjetas de bingo
- Cortar las tarjetas
- Pedir que el estudiante escoja una tarjeta de Bingo.
- Realizar las tablas operaciones

Desarrollo:

1) A cada estudiante se le da una tarjeta de bingo con números al azar.
2) Se decide quien será la persona que llama. El llamador es responsable de llamar a las preguntas del bingo ósea el docente o padres de familia.
3) La persona que llama escoge una lista de las operaciones que se realizar.
4) Lee una operación a la vez y la tacha, y permite a los jugadores marcar la tarjeta si la respuesta coincide.
5) El juego continúa hasta que alguien tenga marcas cinco respuestas correctas es el ganador.

Ilustración 3 Formas del juego



1 El primer jugador en marcar uno de estos patrones deben ponerse de pie y grita

2. La rayuela.

La rayuela es uno de los juegos más conocidos en todo el mundo, se denomina diferente en ciertos países, la rayuela requiere una cierta agilidad y también ayuda a los niños aprender las letras y números.

Objetivo:

- Incentivar a los estudiantes a el desarrollo corporal y mental

Área:

- Matemática
- Relaciones lógico- matemáticas
- Expresión corporal

Ilustración 4 La rayuela

Materiales

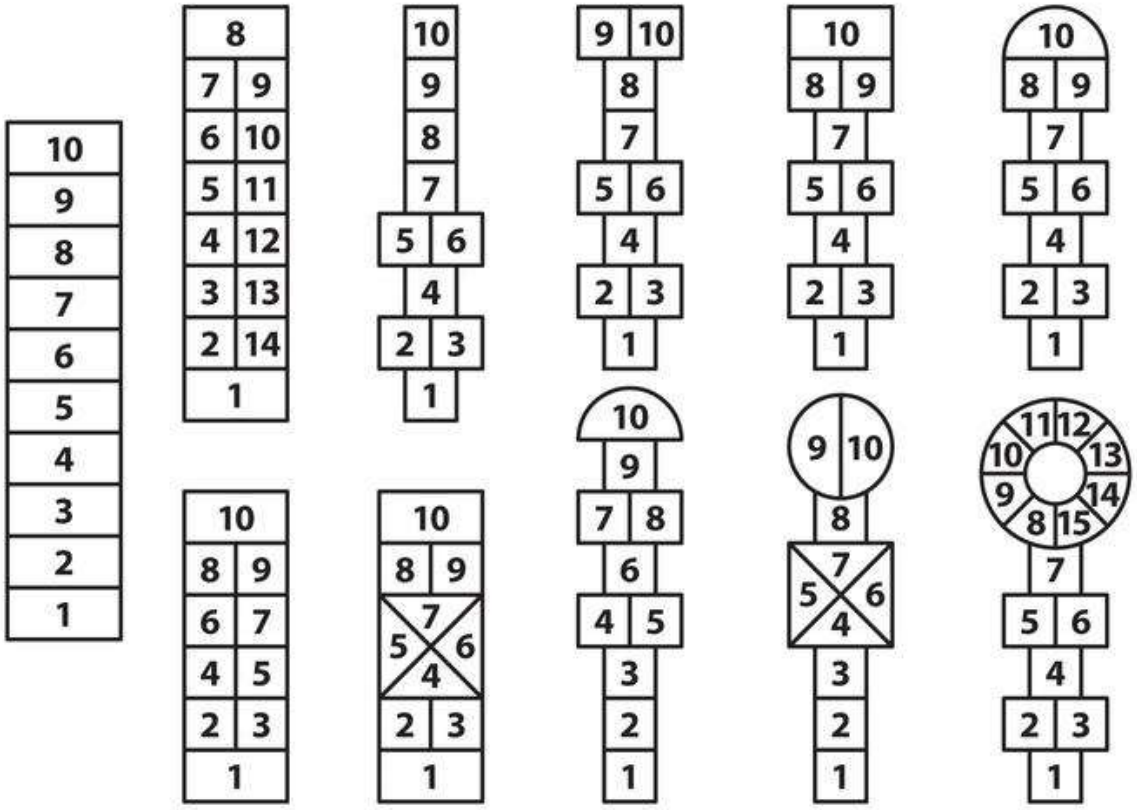
1) Dibuja en el suelo, con una tiza el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números de 1 al 10.

2) Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana en la mano.

Desarrollo:

1) El juego comienza lanzamos una piedra o tejo pequeño en el cuadro número
2) Empujándola con un solo pie al 2
3) Luego al 3
4) Evitando que la piedra se plante en la raya que delimita los cuadros o salga
5) fuera de ellos.

Ilustración 5 diferentes modelos



Reglas:

Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. (Julio Cortazar, 1963)

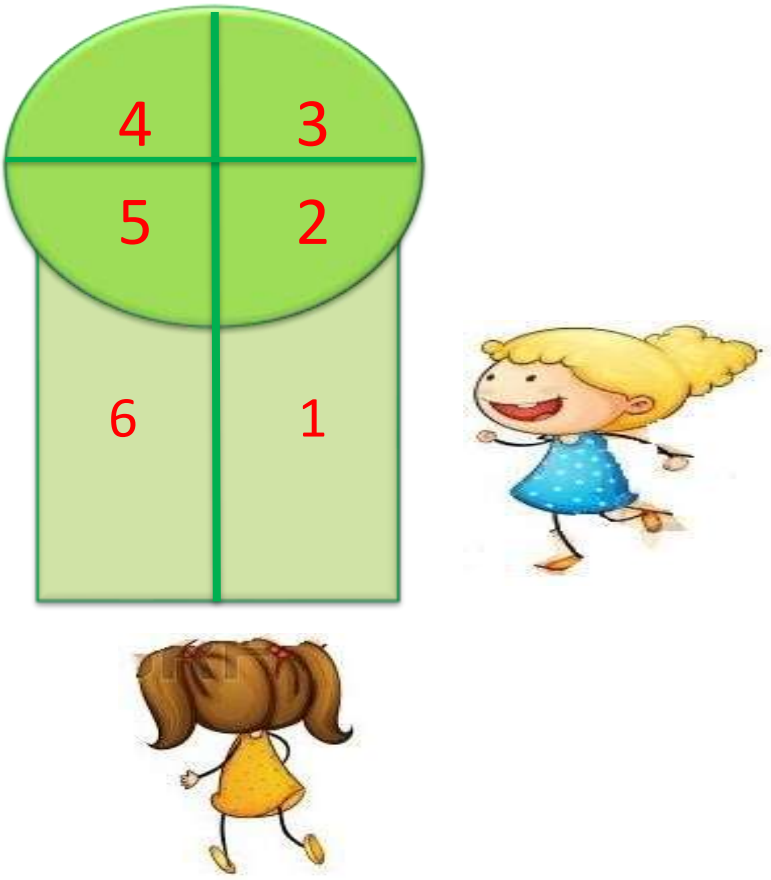
En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoger la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda.

En otra versión el procedimiento cambia en la forma de saltar, se utiliza un sólo pie donde hay una sola casilla y se salta con los dos pies cuando hay dos casillas juntas.

a).- Rayuelas de puntapiés

Esta rayuela, de recorrido sencillo, finaliza cuando se consigue alcanzar la casilla 6 y sacar el tejo.

Ilustración 6 rayuela de puntapiés



Preparación

Se traza en el piso el circuito elegido y se decide el orden en que van a jugar los participantes.

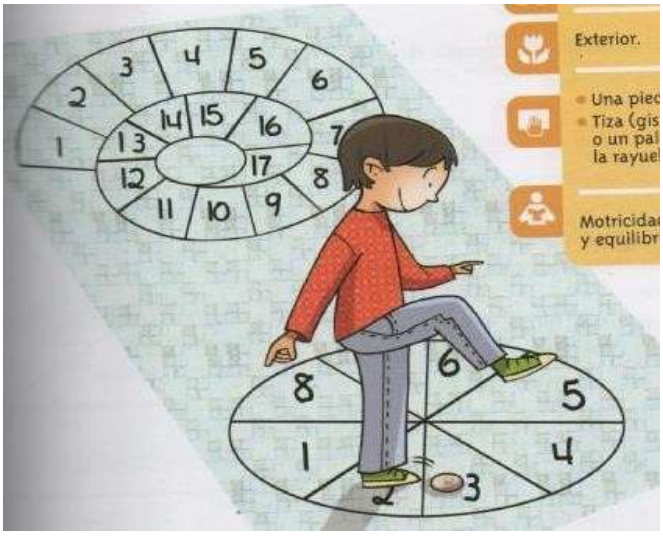
Desarrollo:

1) El primer jugador coloca la piedra plana en la casilla de inicio.
2) Avanza a la pata coja y dando puntapiés al tejo para que haga el recorrido hasta final.
3) Si la piedra se detiene sobre una línea o el jugador la pisa, pierde el turno.
4) Cuando lo recupera. Sigue desde la casilla donde falló.
5) Gana el primero que consigue realizar el recorrido completo.
6) Se pueden jugar varias rondas, anotándose 1 punto cada jugador que gana una partida.

b).- Rayuela

En este modelo, al llegar a la casilla 17 el jugador debe colocar el tejo, de un puntapié, en el círculo central**.**

Ilustración 7 Rayuela



El recorrido de este modelo de rayuela finaliza cuando el jugador llega a la casilla 8 y logra sacar el tejo de la rayuela de un puntapié**.**

Sugerencia:

Hay varias versiones de este juego. Por ejemplo, cuando un jugador ha realizado todo el recorrido, vuelve a empezar lanzando el tejo en la segunda casilla. El juego acaba cuando ha completado todo el recorrido empezando en cada una de las casillas.

C.- Rayuelas de saltos

En la rayuela, se puede repasar en las casillas los días de semanas (lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo y en la del mundo (los dos en la mismo casilla), siempre que el tejo no esté en ellas.

Preparación:

Se traza en el piso el modelo de rayuela elegido y se decide el turno de juego.

Desarrollo:

Por turnos, los jugadores lanzan el tejo a la primera casilla. Después hacen todo el recorrido a la pata coja. Deben pasar así por todas el casillas, excepto la casilla en que está el tejo, que deben saltarla.

1. Cuando llegan a la última casilla, se dan la vuelta y recorrido al revés. Cuando llegan a la casilla anterior a la que contiene el tejo, se agachan para recogerlo (siempre a la pata coja y sin pisar las rayas con los pies con las manos) y saltan fuera de la rayuela.
2. El jugador que completa el recorrido, lanza de nuevo la piedra a la casilla marcada con el 2, y vuelve a hacer todo el recorrido. Y así sucesivamente.
3. Si se pisa la raya, se colocan los dos pies en el suelo (excepto en las casillas donde está permitido, siempre que el tejo no esté en una de ellas) o si el tejo queda encima de una de las líneas, se pierde el turno. Cuando se recupera, se empieza desde el punto en que se quedó.

En este modelo de rayuela, los jugadores pueden colocar los dos pies en el suelo cuando llegan a las casillas 1-2, 5-6, y 9-10 (un pie en cada una). Pero solo puede hacerse cuando el tejo no está en ninguna de las dos casillas.

Esta rayuela permite descansar en las casillas 4-5 y 7-8 (un pie en cada una) cuando estas no contienen el tejo.

Sugerencia:

Los juega dores deciden si cuando recuperan el tejo saltan hasta la casilla siguiente (por ejemplo, desde la 3 hasta la I) o bien dan un gran salto hasta la salida.

3.- Tres en Rayas.

Ilustración 8 tres de rayas

El tres en raya se utilizar como una herramienta pedagógica para enseñar las sumas, normalmente son los niños pequeños descubre una manera de aprender divertida.

Área:

- Matemática
- Relaciones lógico- matemáticas

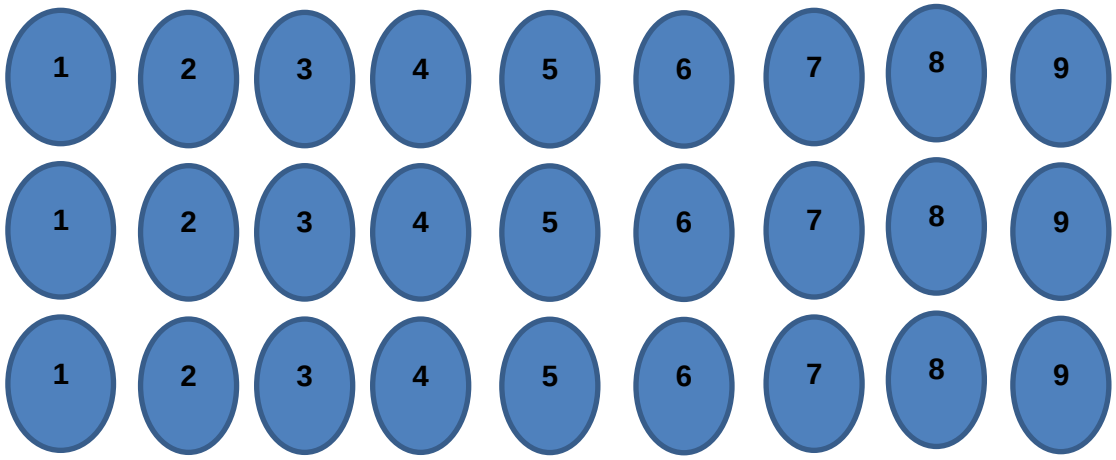
Objetivo:

- Reforzar las operaciones matemáticas como la suma mediante los juegos para la agilidad mental.

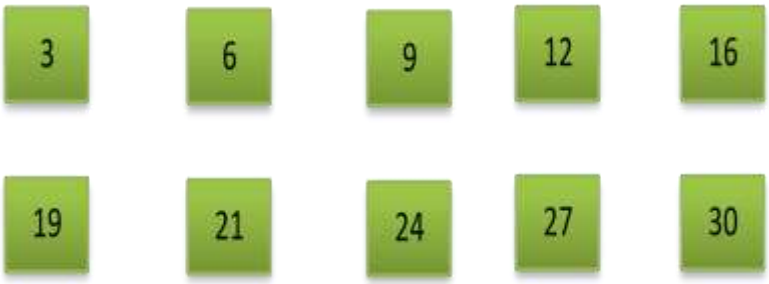
Material:

1.- un tablero de cartulina o fomix trazado de la siguiente manera.

2.- Fichas de números de 2 al tres de cada número.



3.- Tarjetas con las respuestas de la suma.

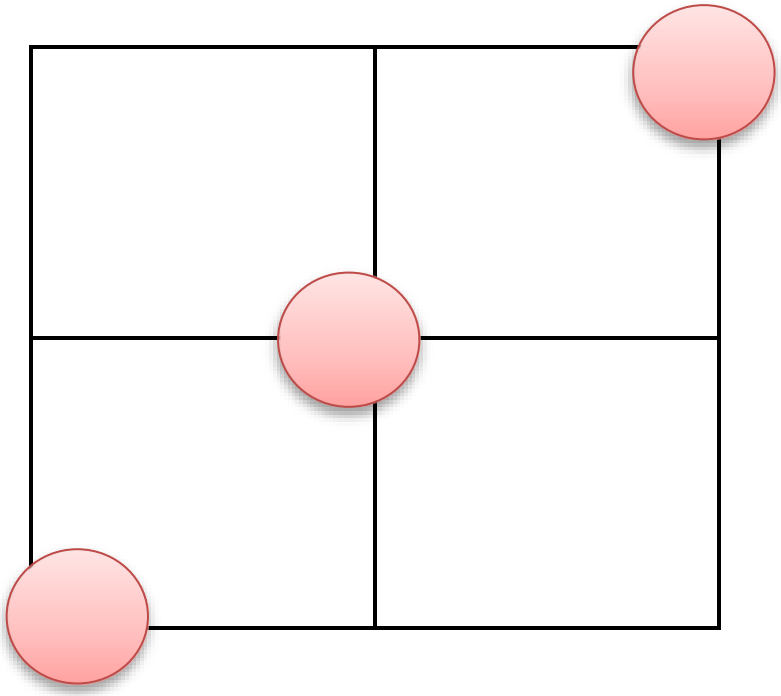


Organización:

- El grupo de estudiantes nombrar a un dirigente.
- El resto de los estudiantes formamos grupos de tres.
- Coloca a los estudiantes en un lugar cómodo como una mesa.
- Presenta el material a cada grupo y explicarles la dinámica del juego.

Desarrollo:

- A cada grupo de los estudiantes facilitarles un tablero y las ficha de 1 al 9.
- A los estudiantes que hace de dirigente entregarle las tarjetas con las respuestas de las sumas
- La dirigente irá a sacar las tarjetas y leyendo en voz alta para los grupos.
- Los estudiantes que están con los tableros deberán prestar atención a cada cantidad, cantada por el dirigente y cada miembro del grupo ira colocar una ficha con la misma cantidad de manera que las tres fichas sumas ya sea en forma vertical, horizontal coincida con la respuesta formado tres en raya.



.

4.- Juego de Dominó

Ilustración 9 Juego de domino

El dominó es juego clásico muy utilizado en la Institución Educativa, puesto que refuerza o favorece el aprendizaje, es decir ayudar estimula las diferentes habilidades cognitivos de los estudiantes.

Objetivo:

- Fortalecer las habilidades básicas de los estudiantes, a través juego domino para el fortalecimiento intelectual en el desarrollo de la destrezas de resolver problemas de cálculos metales.

Áreas:

- Matemática
- Relaciones lógico- matemáticas
- Entorno Natural y Social
- Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural
- Lengua y Literatura
- Comprensión y expresión Oral y Escrita

Materiales:

- Elaborar 30 las tarjetas de cartulina del mismo tamaño de la forma rectangular**.**
- Recortar letras y palabras, números y elementos, objetos y su correspondencia.
- Mesas o pizarra.
- Cinta.

Preparación:

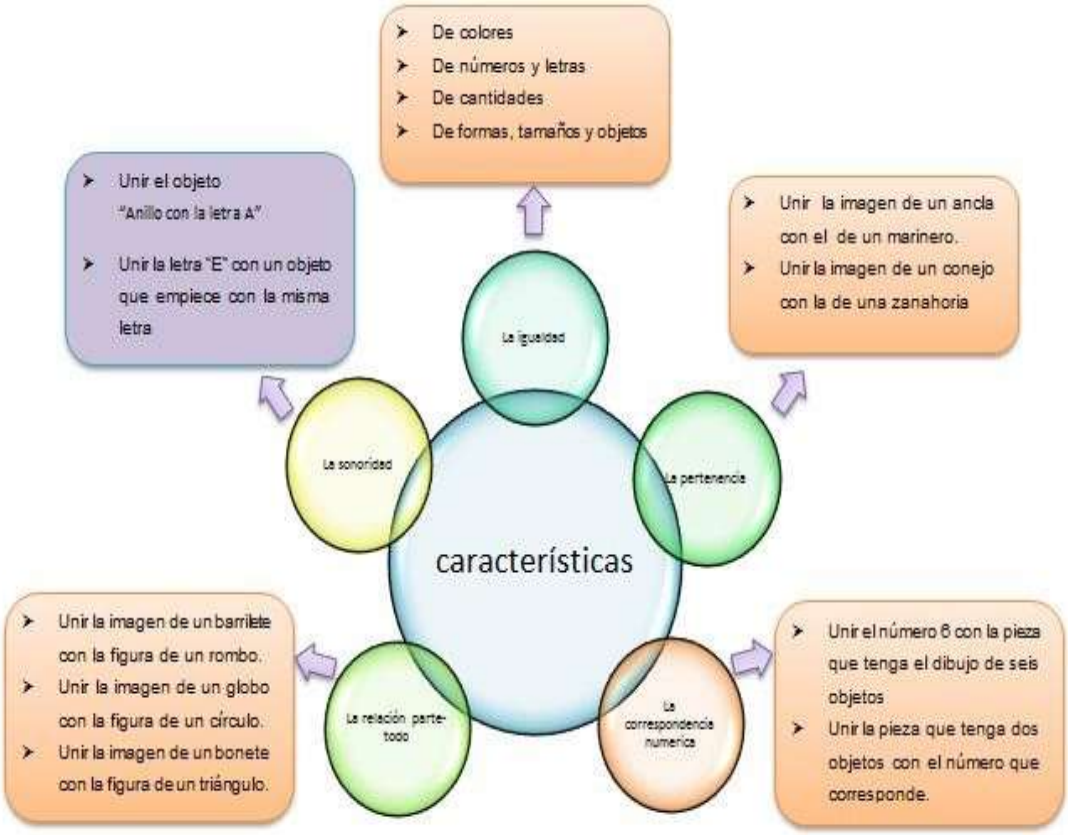
Los participantes trazan en las tarjetas una línea para dividirlas en dos partes iguales.

Desarrollo:

1) Se elige una tarjeta y se empezar la partida y por turnos, cada jugador colocar una pieza rectangular seguida de la otra en diferentes direcciones, según las características de cada pieza, una ficha tiene dos partes diferentes, divididas por un separador.

2) El juego se acaba cuando se han conectado todas las parejas. Gana el jugador que tiene menos puntos.

correspondencia



Con sumas y restas

Este juego domino elaborado con las sumas y restas, sirve para que los estudiantes, puedan jugar y de esta forma aprender y repasar los números. Proporcionan una forma interesante y diferente de enseñar habilidades matemáticas.

5.- Juego de Naipe

Ilustración 10 Juego de naipe

Este juego es básicamente el mismo, sino que se trabaja con la intervención de números natural, comparando y ordenado numéricamente, es decir que el docente puede adaptar a la situación de su grupo.

Objetivo:

- Identificar el orden de los números naturales y relaciones de anterior y siguientes, a través juego de naipe para el desarrollo distintas capacidades y resolver calculo mentales**.**

Materiales.

- Números
- Naipe

Areas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico- matemáticas

Propósitos:

Es producir avances en las conceptualizaciones a nivel grupal de acuerdo al orden y comparación de los números natural, así también lograr el dominio numérico en los estudiantes.

Materiales:

- Una baraja de cartas del 1al 10 x 4 = 40 cartas con figuras o sin figuras
- Mas 6 cartas distintas para el docentes.

- De 2 al 4 jugadores o equipos

Desarrollo:

Presenta el material al grupo y explicarles la dinámica del juego, el docente de seleccionar una carta, luego debe repartir el reto de cartas (una a cada estudiante), los estudiantes deberán observar el número su carta que le toco y compararla con el del docente, es decir que si el número elegido fuera nuevamente el seis.

Carta el docente **Ganadores**

O ganarán quienes posean o los números más cercarnos (si entre los números se reparten el anterior y siguiente al carta elegida, serán quienes tengan los números 5 y 7 los ganadores)

Anterior **Elegida** **Siguiente**

Se sugiere realizarlo de una y otra manera en diferentes oportunidades.

Reglas:

- Cada jugador tiene una carta
- Jugador coloca la carta encima de la mesa
- Tiene que escuchar la orden del docente a cargo sino pierde.

6.- Juego de sumas que marean

Este juego consiste que los estudiantes se divierta en la sumas con la semirrecta a través de saltos.

Objetivo:

- Aplicar procedimientos de suma con números naturales en la semirrecta, para agilidad la mente y resolver los problemas.

Áreas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico- matemáticas

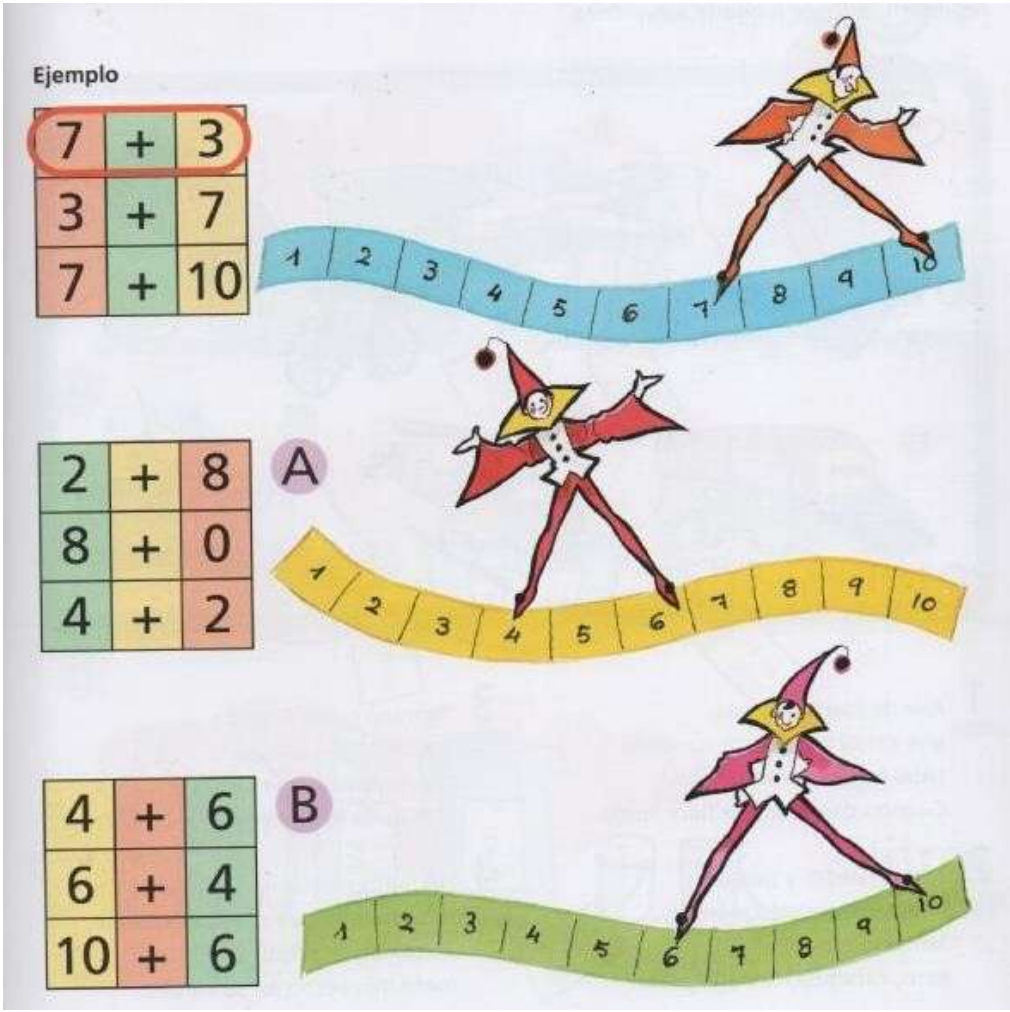
Material:

- Elaborar tarjetas el mismo tamaño.
- Una semirrecta con cartulina
- Elaborar cartilla de la mitad de hoja.
- Textos

Desarrollo.

El juego consiste que el docente ubique la semirrecta y los tarjetas con los números, luego elegir un estudiantes para trabaje en ella, el docente escoge una operación, lee el primer números de sumas, mientras el estudiante va saltando al casillero con el número nombrado, así con el otro número pidiendo al estudiante esta vez que salte los casilleros de acuerdo a la cantidad anunciada, una vez realizada le pide a reto que estudiantes que observe la semirrecta dando así la respuesta operaciones.

Ilustración 11 Juego de sumas que marean



7.- Memory

Ilustración 12 Memory

Es una juego de la memoria visual para en el entrenamiento de los estudiantes en el fortalecer y aumentará la capacidad de memorización de una manera lúdica. Se considera que fundamental para el niño en sus primeros comienzos ejercitar la mente, ayudar fácilmente a desarrollar todas sus dimensiones.

Objetivo.

- Desarrollar en los estudiantes el hábito de ejercitar la mente para una mayor aprendizaje y mejora su rendimiento académico.

Área: Expresión Artística

Materiales:

- Confeccionarse 40 tarjetas pueden dibujos con su paraje, preguntas y respuestas de diversos temas.
- Mesa.
- Grupos de 6 estudiantes

Preparación:

Se buscan 20 imágenes de objetos o caras fácilmente reconocibles, se sacan dos copias en color de una, del tamaño de las tarjetas, y se pegan sobre ellas. Obtenemos 20 parejas de tarjetas con imágenes iguales.

Desarrollo:

1) Para comenzar el juego se mezclan las 40 tarjetas y se colocan en el centro de la mesa boca abajo.
2) Por turnos, cada jugador levanta dos tarjetas. Si se corresponden, las deja en el centro de la mesa y pierde el turno.
3) El juego se acaba cuando ya no quedan tarjetas en el centro de la mesa. Gana el jugador que consigue reunir más parejas de tarjetas.

8.- Concurso de trabalenguas

Ilustración 13 trabalenguas

El juego de los trabalenguas se ha hecho para destrabar la lengua, tienen la finalidad de entretener y sirve para desarrollar la pronunciación de las palabras a una velocidad, ayuda aumentar el vocabulario y aprende

Áreas

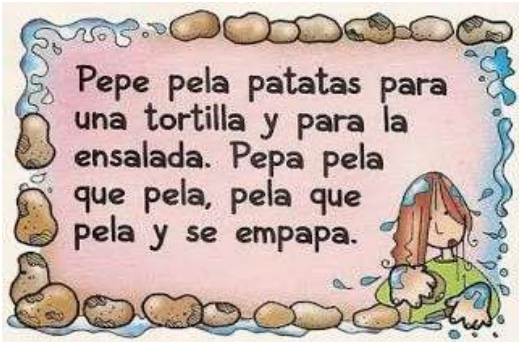
- Comprensión y Expresión oral y escritas ✓ Lenguas y Literatura.

Objetivo:

- Reconocer las características de un trabalenguas mediante la repetición para mejorar la expresión verbal

Material:

- Trabalenguas
- Estudiantes
- Hojas



Preparación:

Buscamos trabalenguas fáciles y sencillos en los libros, o preguntamos a nuestros amigos que conozcan y los anotamos en un papel.

Desarrollo:

- Se elige entre todos los participantes un trabalenguas.
- Se establece un tiempo para que cada uno tiempo para que cada uno lo memorice y practique.
- Por turnos, todos los jugadores dicen el trabalenguas.
- El que lo dice más rápido sin equivocarse, se anota 1 punto.
- Se hacer más rondas con otros trabalenguas, gana el jugador que consigue más puntos una vez finalizados el número de rondas acordado.

10.-Combinamos letras.

Ilustración 14 Combinación de letras

La actividad es de combinar palabras para formado un nuevas, cada estudiante puede contribuir a elaboración estas palabras, donde el docente ser el ayuda a seguir con el significado.

Objetivo:

- Descubrir significado de una nueva palabra, mediante el juego de palabras para mejorar su pronunciación y desarrollar su lenguaje.

Áreas:

- Comprensión y Expresión oral y escritas ✓ Lenguas y Literatura.

Material:

- Mesa
- Pizarra
- Marcadores
- Estudiantes

Preparación

Los jugadores pueden participar individualmente o en parejas. El conductor del juego escribe en la pizarra una palabra de cinco o más letras.

Desarrollo:

1) Las palabras, en 5 minutos, proponen palabras de tres letras o más, combinando algunas o todas las letras de la palabra inicial.
2) Cada pareja se anota tantos puntos como letras tienen sus palabras. Si repiten alguna palabra, no cuenta ninguna de las veces que la han escrito.
3) Si una pareja escribe una palabra utilizando todas las letras de la palabra inicial, suma 10 puntos suplementarios.
4) El juego se acaba después de un número de rondas acordado previamente.

11.- Ronda de nombres

Ilustración 15 Ronda de nombres

La ronda es acción de ámbitos de los juegos, se utiliza especialmente para nombrar a ciertas reuniones, se desarrolla el estímulo, mejorar su coordinación y combinar una serie de conductas.

Objetivo:

- Lograr un trabajo equipo a través de rondas para mejorar las habilidades motoras físicas

Áreas:

- Comprensión y Expresión oral y escritas
- Lenguas y Literatura

Materiales:

- Nombres
- Estudiantes
- La mente

Preparación

Los jugadores se colocan un círculo, de pie o sentados, y se elige qué participante empieza la primera ronda del juego.

Desarrollo:

1) Se hace una primera ronda de reconocimiento para los participantes conozcan y memoricen los nombres de todos los estudiantes: el primero dice su nombre, el segundo repite el nombre del primero y añade el suyo. el tercer estudiante dice nombres del segundo y añade el suyo. Y así hasta terminar la ronda.
2) Con los ojos cerrados, el primer el estudiante por orden los nombres de todos los estudiantes, empezando por el suyo y siguiente por el del compañero de la derecha
3) Todos los estudiantes, por turnos, dicen los nombres siguiendo el orden. Por cada error se anota un punto. Gana él consigue menos puntos

12.- Camino a la meta

Ilustración 16 Cambio de meta

El juego consiste en sacar el mayor y menor, estoy ayudar a recordar la comparación de números, es una técnica participación activa del proceso de enseñanza encaminado a desarrollar capacidades habilidades intelectuales del niño.

Objetivo:

- Comparar las cantidades mediante juego lúdico para reconocer la diferencia de los números naturales.

Áreas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas
- Lengua y Literatura
- Comprensión y Expresión oral y escritas

Material:

- Un tablero con letras o números
- monedas
- Goma
- papel

Preparación:

Se cara confecciona un tablero como el de la ilustración. Se pega en una cara de una moneda una “G” y en la otra una “P”. Los jugadores depositan sus fichas en la casilla azul.

Desarrollo:

- Por turnos, los participantes lanzan la moneda al aire.
- Si sale una “G**”,** se avanza a la casilla contigua que contenga el número mayo.
- Si sale la cara marcada con una “P” se avanza a la casilla que contenga el número menor.
- Gana el primer jugador que llega a la casilla roja.
- Si se quieren hacer varias rondas, se anota 1 punto por cada partida ganada.

Sugerencia:

Construimos un tablero con tablero con letras, alternando vocales y consonantes **.**

13.- La Frase Viajera

Ilustración 17 La frase viajera

la frase viajera es un juego divertida, donde los estudiante trabajan con la memoria, es motivación para ellos en la clase para mejora comunicación

Objetivo:

- Identificar el número de palabras que componen una cadena sonora, a través memoria auditiva para reconocer que la cadena hablada está formada por palabras relacionadas entre si.

Áreas:

- Lenguas y Literatura
- Comprensión y Expresión oral y escritas

Material.

- Frases

Preparacion:

Los jugadores se colocan formando un circulo, de pie o sentados. Se elige qué inicia el juego. El elegido debe pensar en secreto una frase (preferiblemente un poco larga o complicada) y anotarla en una papel.

Desarrollo:

1) El jugador que ha pensado la frase la susurra muy rapidamente al oido del jugador de su derecha. Éste la susura a su vecina, y asi sucesivamente.
2) El útimo jugador lee entonces en voz alta el mensaje que le ha susurrado su compañero.
3) El primer jugador lee entonces en voz alta el mensaje que habia escrito en el papel. Durante su transmision el mensaje se habrá transformado, bien en una frase completamente distinta, o bien en una serie de sonidos indescifrables.
4) Otro jugandor piensa y escribe una nueva frase y se inicia otra ronda.

14.- Palabras Encadenadas

Ilustración 18 palabras encadenadas

Este juego contribuye a desarrollar la velocidad de rección de nuestros de los estudiantes, al mismo tiempo que aprenden a distinguir las silabas de palabras.

Objetivo:

- Fomentar la máxima participación de nuestros estudiantes, mediante de juego de palabras para desarrollar la velocidad de reacción y enriqueciendo su vocabulario.

Áreas:

- Lenguas y Literatura
- Comprensión y Expresión oral y escritas

Material:

- frase

Preparacion:

Los jugadores se situán en circulo y se elige quién incia el juego.

Desarrollo:

1) El primer jugador dice una palabra en voz alta, por ejemplo: “Casa”.
2) El siguiente nombra otra palabra que empieza con la última letra de la anterior.
3) Así, sucesivamente. Por ejemplo “casa – árbol- lápiz- zapato, etc.
4) Cuando alguien falla, se detiene el juego y los participantes que no han fallado se anotan 2 puntos.
5) El jugador que se ha equivocado empieza una nueva serie. La partida se acaba tras un múmero de rondas acordado previamente. Gana el jugador que tiene más puntos.

15.- Refranes

Ilustración 19 Refranes

Los refrenes informan de la sabiduria, es decir el conocimiento que la sociedad tiene respeto, se utilizan para expresar una creencia.

Nos enseñan o aconsejan algo, construyen al aprendizaje, la enseñanza de nuevo vocabulario para los niñas y niñas.

Objetivo:

- Comprender y analizar los refranes para valorar y disfrutar estos textos con fines formativos y artisticos**.**

Áreas:

- Comprensión y Expresión oral y escritas
- Lenguas y Literatura

Materiales:

- Hojas
- Refranes
- Mesa

Preparación:

Escribimos una serie de refranes en papeles (uno en cada papel), doblamos los papeles y los ponemos todos en una caja. Formamos equipos tres o cuatro jugadores.

Desarrollo:

1. Cada equipo saca un papel de la caja y prepara la representación mimica del refrán que le ha tocado. Por ejemplo:

- “A mal tiempo, buena cara”
- “por la boca muere el pez”
- Nadie diga: de esta agua no he de bebero”
- “Perro que ladra, no muerde
- “Quien siembra vientos, recoger tempestades”

1) Se acuerda entre todos si se permiten sonidos simples, como onomatopeyas, para acompañar la escenificacion.
2) Los equipos preparan su refrán durante unos 3 minutos y, por turnos, lo esenifican.
3) Cuandos alguien acierta un refrán, su equipo se anota 10 puntos y el equipo que lo ha representado, 5 puntos.
4) Gana aquel equipo que, después de que todos hayan representado su refrán, consigue más puntos.

16.- Adivinamos la palabra

Ilustración 20 Adivinar la palabra

Esta actividad una atracción por sus lenguaje, por los constantes juegos de palabras, las adivinanzas se plantean de forma divertida de aprender palabras y orienta a los niños

Objetivo:

- Fomentar la imagimación y fantasia, a través el juego de palabras para desarrollar la capacidades del intelecto**.**

Area:

- Comprensión y Expresión oral y escritas
- Lengua y Literatura

Materiales:

- **Palabras Preparación:**

Todos los jugadores toman lápiz , papel y se sortea quién inventa la palabra.

Desarrollo:

El jugador elegido escribe en secreto una palabra de seis letras. Por ejemplo: "madera"

1. Los otros jugadores escriben palabras de seis letras y, por turnos, las dicen en voz alta. El jugador que ha inventado la palabra dice a cada uno cuántas letras coinciden la misma posición que su secreta. Por ejemplo, si un jugador ha escrito "cabeza", coincidirán las tres vocales.
2. Cada participante suma tantos puntos como letras de su palabra su secreta.
3. A partir de las letras que coinciden con los jugadores, se intenta adivinar.
4. El juego se acaba cuando todos han escrito una palabra secreta. Gana el jugador que suma más puntos.

17.- En Orden Alfabético.

Ilustración 21 Orden alfabético

Este juego permite adquirir vocabulario ordenado, es decir es una habilidad necesaria que utilizan en todos los aspecto de la vida, tanto en los pedagogico como actividad para los estudiantes

Objetivo:

- Reconocer en el lenguaje las principales formas de ordenar alfabéticamente palabras, mediante juegos para desarrollar la capacidad de resolver problemas, la creatividad.

Áreas:

- Comprensión y Expresión oral y escritas
- Lenguas y Literatura

Materiales:

- El alfabeto
- Bolsa o caja
- Papel

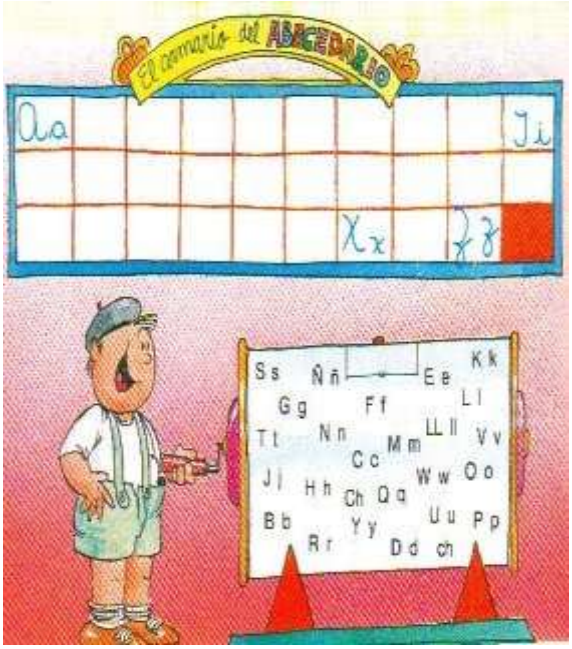
Preparación:

Se escriben todas las letras del alfabeto en papelitos (se suprimen las letras menos habituales, como la ñ, la x o la w). se doblan los papeles y se mezclan dentro de una bolsa o una caja.

Desarrollo:

1) El conductor o una de los jugandores (por turnos) elige al aza un papelito y dice en voz alta la letra que ha salido.
2) En 5 minutos, los participantes construyen una frase. La primera palabra empieza con la letra escrita en el papelito y las siguientes empiezan con las letras consecutivas del orden alfabético. Por ejemplo:
3) “armando balbuceó cuatro dichos”, “Ana barrió cuarenta dormitorios estrechos”, etc.

Los jugadores se anotan tantos puntos como palabras tiene su frase.



18.- Jugando con los números (multiplicación).

Ilustración 22 Jugando con los números

El juego nos permite divertirnos y obtener un resultados más rápido, tiene con fin de ayudar a los padres y docentes en el aprendizaje, brindándoles un método fácil de utilizar en la multiplicación.

Objetivo:

- Fermentar la multiplicación en los estudiantes, a través juego de los dado para una mejor comprensión del espacio cotidiano

Áreas:

- Matemática
- Relaciones Lógico Matemáticas

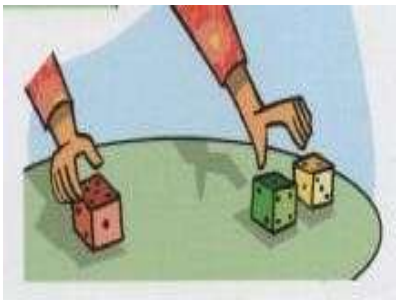
Materiales:

- Cartulina
- Dado
- Marcadores

Preparacion:

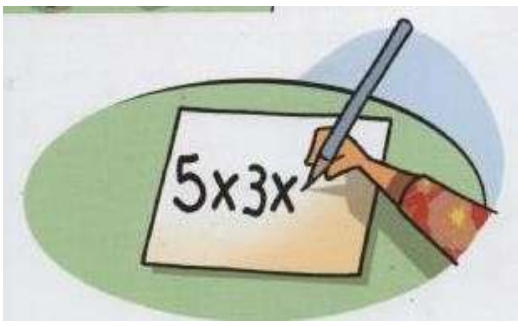
Se sortea quién empieza la partida y se decide el número de rondas que se van a jugar.

Desarrollo:



1. Por turnos, cada jugador tira tres dados y separa el que ha obtenido una. puntuación mayor. Vuelve a tirar los dos restantes y hace lo mismo que en la tirada anterior. Finalmente, vuelve a tirar el tercer dado.

2. Si en la primera tirada consigue tres resultados iguales o en la segunda obtiene dos resultado de los tres dadoss y lo anota.



3. Si en la prmera tirada consigue tres resultados iguales o en la segunda obtiene dos resultados iguales, repite esa tirada. Gana el que consigue una mayor puntuación después del número de tiradas acordado.

19.- ¿**Quién es quién?**

Este juego apartado encontrareis y adaptadas para que todos los alumnos, se realiza la actividad con diferentes objetos de diferentes.

Objetivo:

❖ Desarrollar su autonomia, mediante el reconocimiento de su identidad y desempeño en la actividades cotidianas, y colectivo, para formetar la seguridad, respeto, intergraccion y la socilización con sus compañeros **Áreas:**

- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas ✓ Identidad y autonomía.

Material:

- Hojas
- Lapiz

Preparación:

Leemos las frases que siguen y averiguamos como se llama cada niño y niña.

Desarrollo:

- Hay una estudianteque se llama Eva.
- El estudiante que está detrás de la segunda niña se llama Emilio**.**
- La estudiante que está delante del quinto niño de la fila se llama Olga.
- La estudiante que está detrás de la primera niña de la fila se llama Raquel.
- Hay un estudiante que se llama Juan.

20.- ¿Qué Vehículo Soy?

Objetivo:

- Identificar con el papel a desarrollar distintos roles, para fomentar la participación en equipo

Material:

- Todo el que necesiten para poder representar su personaje lo más parecido posible.

Áreas:

- Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural
- Entorno Natural y Social

Materiales:

- Hojas
- Lapiz

Preparación:

Relacionamos cada adivinanza con un vehiculo ¡Atención¡ hay vehiculos que no están representados por ninguna adivinanza.

Desarrollo.

1) Ave de hierra y acero, que canta con fuerte zumbido ¡A las inmensas sin plumas ¡cuando descansa, no hace ruido.
2) Tengo ruedas y pedales. Además, sus soy ecológica. Jamás contamino. Pero, caramba, te hago sudar.
3) Termino como Manolo. Empieza con una A. Mi objetivo fue la Luna. ¡Sin duda me reconocerán ¡
4) Un bulto veo venir. Sus pasos no hay quien los cuente. Y cuando se acerca a mí, meto mi cuerpo en su viento.

A
B
C
D
E
F
G

21.- La bruja desordenada Objetivo:

- Participar activamente en narraciones diarias, para conocer e intercambiar experiencias ideas propias de comunicación.

Áreas:

- Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural ✓ Entorno Natural y Social.
- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas

Material:

- **Hojas**
- **Lápiz**

Preparación:

Ayudamos a esta desordenada a encontrar:

Desarrollo:

1) Su varita mágica preferida.
2) Su gato negro.
3) Sus 4 ratones sabios.
4) Su araña favorita.
5) Su sombrero.
6) Su media

22.-¿Que soy?

Esta actividad es adivinar cuales son los personajes que intervienen el juego **Material:**

- Hojas
- Lapiz

Objetivo:

- Conocer más acerca de las demás personas de la clase y de personas famosos para ejercitar la memoria.

Áreas:

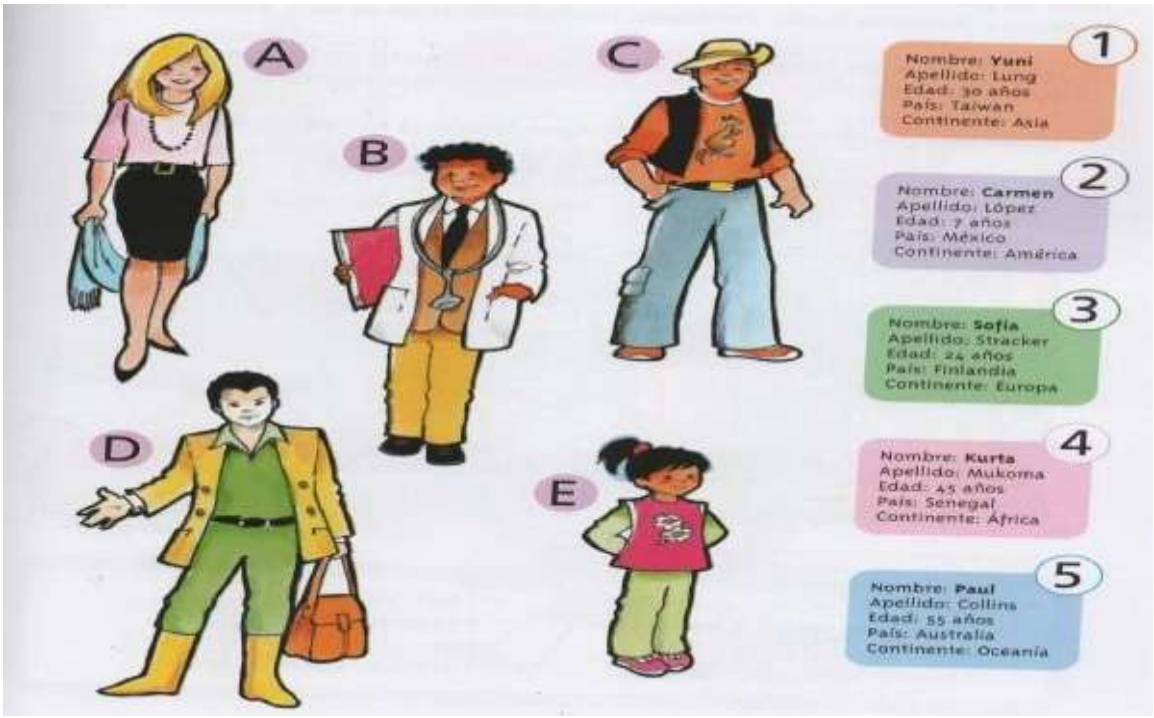
Descubrimiento Y Comprensión Del Medio Natural Y Cultural Entorno Natural y Social

Materiales:

- Carteles
- Papelografos

Desarrollo:

Relacionamos cada personaje con sus datos.



23.- Carrera de rompecabezas.

Ilustración 23 Carrera rompecabezas

El juego de armar rompecabezas es una actividad lúdica que ayudar a los estudiantes a su concentración y potencie su curiosidad.

Al mismo tiempo trabajan en la tolerancia, esto promueven en su aprendizaje cognitivo, es decir desarrollar la capacidad lógica de ellos al tener que idear distintas estrategias.

Objetivo:

❖ Estimar la concentración de los estudiantes, a través de los rompecabezas para lograr la formación de la figura en su conjunto.

Material:

- Rompecabezas

Áreas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas

Preparación:

Formamos equipos y se adjudica un rompecabezas a cada equipo. Trazamos un circulo con tiza y en su interior ubicamos mezcladas las piezas de todos los rompecabezas. Alrededor, trazamos un circulo para cada equipo. También podemos disponer viejos manteles sobre el piso para que no se manchen las piezas

Desarrollo:

1) A la señal de inicio, todos los jugadores se acercan al circulo de piezas para buscar una que corresponda al rompecabezas de su equipo.

2) Una vez hallada una pieza, el jugador la lleve hasta el circulo de su equipo, y puede volver para ayudar a sus compañeros a buscar más piezas. Cada jugador puede llevar una sola pieza cada vez.

3) Gana el equipo que consigue reunir las piezas y armar el rompecabezas en menos tiempos

24 .- Cerradas cuadrados .

Ilustración 24 Cerradas cuadrados

Áreas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas

Material:

- Hojas
- Lapices de colores

Preparación:

En una hojas de papel en blanco, se dibujan cinco hileras verticales de cinco puntos cada una (en total 25 puntos). Se sortea quién de los dos jugandores empieza la partida.

Desarrollo:

1) Los jugadores, por turnos, une dos puntos adyucentes, en dirección horizontal o vertical.
2) Cuando un jugador consigue cerrar un cuadrado, escribe dentro su marca y repite turnos tantas veces como cuadrados consiga cerrar. Luego pasa el turno a su compañero.
3) Una vez completados todos los cuadrados, se cuenta cuántos ha cerrado cada participante.

4) Si se desea jugar varias partidas, se va alternando el jugador que empieza en cada ocasión. Cada partida ganada vale 1 punto.

25.-Salidas pedagógicas Objetivo:

Conocer el entorno para fomentar su cultura por medio de la observación.

Area:

- Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural
- Entorno Natural y Social.

Material:

- **entorno**

Desarrollo

Consiste en salir o visitar diferentes lugares, espacios de la comunidad con el fin de que puedan observar para luego socializar en el aula de clases, se desarrollan todos los órganos de los sentidos, el aprendizaje significativo, la socialización y el lenguaje

26.- Delicias gastronómicas Objetivo:

- Conocer la importancia de consumir alimentos nutritivos, a través del consumo diario, para mejorar y mantener buena salud**.**

Áreas:

- Descubrimiento y Comprensión del Medio Natural y Cultural ❖ Entorno Natural y Social.

Preparación

Fórmanos cuatros grupos de cuatro jugadores cada uno. Con cuerdas o tiza (gris o pizarrín) marcamos en el suelo cuatro círculos de 3 metros de diámetro cada uno, dejando entre ellos una separación de 3 o 4 metros aproximadamente. Numeramos los círculos del 1 al 4 y asignación uno a cada grupo, que se sitúa en su interior.

Desarrollar

1) El conductor del juego puede dar una de estas tres órdenes, que todos los grupos deben escenificar sin salir del círculo:

   " Canelones a la Rossini"

   "Amasar la tarta"

   "Ensalada de frutas"

2) Cada vez que el conductor da una nueva orden los equipos cambian de círculo, siguiendo la dirección de las agujas de reloj.
3) Cuando el conductor gritar "Platos a la cocina", cada grupo corre al interior del círculo que se le asignó al principio. El grupo que llega último a su círculo es eliminado.

• "canelones a la rossini" los jugadores se disponen ordenadamente como así fueran cuatro canelones en un plato.

- “Amasar la tarea”: los jugadores se apiñan y, bien juntitos, se mueven a cámara lenta simulando que son los masa de una tarta que alguien ésta amasando.

- “Ensalada de frutas”: cada jugador se acurruca sobre sí mismo y simula ser un pedacito de fruta. Los jugadores se “revuelven, rodando por el suelo, para que la ensalada de frutas quede bien mezclada.

Sugerencia:

Es importante vestir ropa adecuada ccuando jugando sobre el piso o en lugares donde podemos ensuciarnos

27.- El semáforo

Ilustración 25 El semáforo

Objetivo:

- **Áreas:**
- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas

Material

- Circulo de colores elaborados de cartulina o fomix

Preparación:

Dibujamos en el piso un circuito formado por una hilera de circunferencia (unas 25), que alternen los tres colores del semáforo: rojo, amarillo y vende.

Desarrollo.

1. Por turnos, cada jugador lanza el dado y avanza el número de circunferencias que señala el dado.

Si se llega a una circunferencia roja, retrocedemos una posición y nos quedamos allí hasta el siguiente turno, sea cual sea el color de la circunferencia donde hayamos ido a parar.

Si se llega a una circunferencia amarilla, no pasa nada.

Si se llega a una verde, se vuelve a avanzar el número que marcó el dado y permanecemos en la casilla que nos toque hasta el siguiendo turno.

2. Gana el primer jugador que consigue realizar el circuito de ida y vuelta.

28.- Ordenamos Números

Ilustración 26 orden de números

Objetivo:

Conocer la secuencia de los números, a través de ejercicios manuales, para identificarlos en el entorno.

Áreas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas

Material:

- Tarjetas

Preparación:

Se marcan una línea de salida y una de llegada, separadas unos 10 metros. Los jugadores se distribuyen en equipos de diez jugadores cada uno. Cada jugador recibe una tarjeta con un número diferente.

Desarrollo:

1) Los equipos, se colocan en la línea de salida.
2) El conductor del juego dice en voz alta un número de tres cifras (no pueden repetirse).
3) Los jugadores de cada equipo que tienen esas cifras corren hasta la línea de llegada y se colocan en orden formando ese número. sus compañeros pueden ayudarles.
4) El primer equipo que lo consigue se anota 1 punto.
5) Gana el equipo que, tras un número determinado de rondas, consigue más puntos.

29.- Botones

Ilustración 27 Botones

Objetivo:

- Cumplir la normas de respecto acuerdada, a través de las actividades diarias para convivir adecuadamente**.**

Áreas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas

Preparación:

Los jugadores se sientan en círculo y se coloca el plato en el plato en el centro de la mesa. Cada jugador toma cinco botones. Se acuerda el número de rondas que se van a jugar.

Desarrollo.

1. Por turnos, cada jugador lanza el dado.

- Si sale un 1, deja un botón en el plato.
- Si sale un 2, entrega un botón al vecinos de la derecha.
- Si sale un 3, da un botón al vecino de la izquierda.
- Si sale un 4, no pasa nada.
- Si sale un 5, deja 2 botones en el plato.
- Si sale un 6, recoge todos los botones que hay en el plato.

2. El jugador que se queda sin botones continúa jugando: puede recibirlos de otro jugador en cualquier momento.

3. Al finalizar las rondas acordadas, se cuentan los botones de cada jugador.

Gana el que tiene más.

30.- NIM

Ilustración 28 NIM

Objetivo:

Facilitar en los estudiantes el desarrollo de sus potencialidades positivas ,a través actividades para ser capaz de resolver los problemas cotidianos.

Áreas:

- Matemáticas
- Relaciones Lógico Matemáticas

Materiales:

- Pizarrón
- Marcadores
- una calculadora

Preparación:

Se sortea quién empieza el juego**.**

Desarrollo:

1. El primer estudiante escribe un número de cada cifra.
2. Por turnos, los jugadores suman otro número de una cifra al anterior.
3. Pierde el jugador que llega a 100**.**

5.5 Metodología

- **Método Científico**

En esta investigación fue necesario aplicar el método científico y lograr la adquisición, sistematización y expresión de conocimientos, tanto en teoría como en lo práctico; en base a este método se emprendió el tema en estudio para detectar los problemas de aprendizaje y mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje a través de las estrategias metodológicas específicas.

- **Método inductivo**

Mediante este método se logró definir el problema de la investigación, donde se pudo observar que en cada una de las aulas regulares existen estudiantes con bajo rendimiento académico, docentes que desconocen la manera como ayudar a solucionar el problema y la aplicación adecuada Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención.

- **Fuentes y técnicas para la recolección de la información**

Las fuentes y técnicas para la recolección de la investigación se encuentran:

Fuentes primaria

- Observar directa
- Entrevista
- Encuesta

Fuentes secundaria

- Libros
- Revistas
- Equipo profesional
- Internet

Técnicas:

La investigación necesito de algunas técnicas como: observación directa, entrevista y encuesta.

La observación directa.

Esta técnica ayudo a detectar las diferentes necesidades educativas que presentan los estudiantes de aulas de clase regular y poca aplicación de Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención

La entrevista

En esta técnica se utilizó un cuestionario de preguntas, el mismo que sirvió para recolectar información necesaria, considerando los hechos de la investigación para detectar las falencias del proceso enseñanza aprendizaje y mejorarlas mediante la aplicación de estrategias metodológicas.

La encuesta

Para aplicar esta técnica se utilizó un formulario que sirvió para recolectar la información necesaria que se requiere para investigar, teniendo en cuenta la subjetividad, la presunción de hechos en la investigación, contribuyendo a obtener una indagación más profunda y confidencial sobre la realidad del estudio. En la encuesta se utilizaron cuestionarios, los mismos que constan de las siguientes partes.

- Encabezamiento
- Tema
- Objetivo de la investigación de la encuesta
- Instructivo (como deber llenar el documento)
- Cuestionario

5.6 Cronograma de actividades

Tabla 14 Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	PARTICIPANTES	FECHA DE EJECUCIÓN
Convocatoria a los docentes	Directivo y Docentes	7 de abril 2025
Dialogo	Docentes	8 de abril del 2025
Sensibilización	tesista	9 de abril del 2025
Socialización de la guía	tesista	9 de abril del 2025
Capacitación	tesista	10 de abril del 2025
Evaluación	Docentes	10 de abril del 2025

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguan San Marcos.

5.7 Bibliografía de la propuesta

Uteg. (2012). Guayaquil.

Asamblea Nacional. (2008). *Actividades Ludicas.* Quito.

Asamblea Nacional. (2008). *Constitucion de la Republica del Ecuador.* Quito.

Asamblea Nacional. (2008). *Constitucion de la Republica del Ecuador.* Montecristi, Manabi.

Asamblea Nacional. (2011). *Ley Organica de Educacion Intercultural.*

Asamblea, Nacional. (2011). *Ley organica de educacion intercultural.* Quito.

Berenice Martinez. (3 de 03 de 2012). *http://burbujitaas.blogspot.com*.

Codigo de la Niñez y Adolescencia. (2003). *Niñez y Adolescencia Codigo.* Quito.

Cortázar, J. (2012). *Actividades Ludicas.* Belgica.

FILHO, L. (2012). *Test de A.B.C.* GUAYAQUIL.

Grupo Oceano. (2008). Cajita de Sorpresas.

Ineval. (2011). *Instituto Nacional de Evaluacion Educativa*. Obtenido de www.ineval.gob.ec

Jimenez. (2011). *Rendimiento Academico.*

Julio Cortazar. (1963). *http://quees.la/rayuela*.

Maria, M. (2010). *Educacion para la Vida.* Italia.

Mayer. (2012). *Actividades Ludicas.*

Mendez. (2002). *Aprendizaje.*

Oscar, L. (2009). *Estrategias.* España.

Rajadell. (2011). *Estrategias Didacticas.*

Schuckermith. (2011). *Schuckermith* .

Talmud, E. (2008). *no limites a tus hijos a tu propio aprendizaje.* Babilonia.

Anexos

Ilustración 29 Constancia de Supervisor

Ingrid Gabriela Velásquez Monzón
Profesora de Enseñanza Media
DPI –CUI- 1834 23984 1202

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguan San Marcos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSION SAN MARCOS

BOLETA DE ENCUESTA DIRIGIDA A SUPERVISOR

Respetable supervisor: Por este medio solicito su colaboración, proporcionando información real sobre el tema**: Las Estrategias lúdicas en el desarrollo de la atención y su influencia en el rendimiento académico en los estudiantes de los Institutos de Educación Básica por Cooperativa del sector educativo 1223.02 del municipio de Ixchiguan departamento de San Marcos.** Dicha información será utilizada con fines eminentemente educativos.

INSTRUCCIONES: Lea cada interrogante y luego responda de acuerdo a su criterio y experiencia, si es posible justifique cada una de sus respuestas. Gracias.

1. ¿Los docentes de los institutos que supervisa implementan estrategias lúdicas en el aula?

Sí ☐ No ☐

Explique por favor:

_____

_____

2. ¿Considera que los docentes están capacitados para aplicar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí ☐ No ☐

Explique por favor:

_____

_____

3. ¿Conoce como se desarrollan las estrategias lúdicas en los estudiantes en los institutos de educación básica por Cooperativa?

Sí ☐ No ☐

Explique por favor:

_____

_____

4. ¿Cree que los juegos didácticos y actividades lúdicas ayudan a mejorar la atención de los estudiantes?

Sí ☐ No ☐

Explique por favor:
_____
_____

5. ¿Ha observado mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes que participan en actividades lúdicas?

Sí ☐ No ☐

Explique por favor:
_____
_____

6. ¿Considera que la falta de estrategias lúdicas puede afectar negativamente el aprendizaje de los estudiantes?

Sí ☐ No ☐

Por Qué:
_____
_____

7. ¿Cree que el uso de estrategias lúdicas puede reducir la deserción escolar en los Institutos de Educación Básica por Cooperativa?

Sí ☐ No ☐

Explique: _____
_____

8. ¿Ha promovido usted capacitaciones para que los docentes implementen estrategias lúdicas en el aula?

Sí ☐ No ☐

Como: _____
_____

9. ¿Realiza supervisiones para evaluar el uso de estrategias lúdicas en los institutos de su sector?

Por qué:
_____
_____
_____

10. ¿Considera que la implementación de estrategias lúdicas debería incluirse de manera obligatoria en el currículo escolar?

Explique por favor:
_____
_____

11. ¿Recomendaría fortalecer el uso de estrategias lúdicas en los Institutos de Educación Básica por Cooperativa?

Por qué: _____
_____

12. Cree que el uso de estrategias lúdicas puede reducir la deserción escolar en los Institutos de Educación Básica por Cooperativa?

Por qué: _____
_____

Observaciones
_____
_____

ID Y ENSEÑAD A TODOS

Ilustración 30 Constancia de investigación de campo

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Ilustración 31 Investigación de campo

Fuente. Investigación de campo, Institutos de Educación Básica por Cooperativa Ixchiguán San Marcos.

Bibliografía del marco teórico

DIGEDUCA. (2016). *evaluacion de la calidad educativa de las modalidades de entrega educativa del nivel medio.* GUATEMALA: divulgacion-digeduca.

kfw. (2005). *estudio de factibilidad,.* guatemala: banco aleman de desarrollo.

Arias, G. (2018). El juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. Editorial Trillas.

Barreto, L., & Ríos, M. (2019). Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación primaria. Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 15(2), 45-60.

Díaz, F., & Hernández, G. (2016). Estrategias de enseñanza para un aprendizaje significativo. McGraw-Hill.

González, S. (2020). Las actividades lúdicas como herramienta para el desarrollo de la creatividad en el aula. Revista Electrónica Educare, 24(3), 1–18. https://doi.org/10.15359/ree.24-3.10

Hoyos, J. (2021). Didáctica lúdica: Una propuesta innovadora para el aprendizaje activo. Editorial Magisterio.

López, C., & Martínez, V. (2017). Juegos didácticos como estrategia metodológica en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista Científica de Pedagogía, 29(1), 56-70.

Maldonado, R., & Herrera, M. (2019). El enfoque lúdico en la enseñanza de las ciencias: Una experiencia en primaria. Revista Colombiana de Educación, 77(1), 105–124. https://doi.org/10.17227/rce.num77-8260

Moreno, A. (2018). Aprender jugando: Estrategias lúdicas para docentes. Editorial Educar.

Ramírez, A. (2020). La lúdica en el contexto educativo como facilitadora del aprendizaje significativo. Revista Docencia Universitaria, 21(1), 33–48. https://doi.org/10.22201/educ.1234567890

Vygotsky, L. S. (2009). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

RECOMENDACIONES GENERALES

1) En el Capítulo I: Marco Conceptual, se recomienda que la denominación del problema sea clara, específica y directamente vinculada con las variables de estudio. El planteamiento del problema debe estar redactado de forma coherente, presentando una descripción contextualizada que incluya causas, efectos y finalice con interrogantes clave que orienten la investigación. Es fundamental incluir antecedentes relevantes que justifiquen la elección del tema, citando investigaciones previas y señalando vacíos que permitan evidenciar la pertinencia del estudio. La justificación debe resaltar la importancia académica, social y pedagógica del trabajo, explicando por qué es necesario y a quién beneficiará.

2) En el Capítulo II: Marco Teórico, es esencial seleccionar teorías actualizadas y pertinentes que respalden el estudio, definiendo con claridad las variables, así como sus indicadores, índices y subíndices. Estos elementos deben ser medibles, observables y estar en relación directa con los objetivos planteados. Las fuentes consultadas deben ser confiables y preferiblemente recientes, garantizando solidez teórica al trabajo.

3) Para el Capítulo III: Marco Metodológico, es importante detallar el tipo de investigación, el enfoque metodológico, las técnicas y los instrumentos utilizados para garantizar la validez y confiabilidad del estudio.

4) En el Capítulo IV: Marco Operacional, es importante realizar una interpretación general que recoja los hallazgos más relevantes y posteriormente, proceder a la comprobación de la hipótesis contrastando los resultados empíricos con las expectativas teóricas. El análisis debe ser objetivo, basado en evidencias y evitando interpretaciones subjetivas.

5) Finalmente, en el Capítulo V: Marco Propositivo, la propuesta debe estar fundamentada en los resultados del estudio y orientada a dar respuesta a la problemática identificada. Las estrategias lúdicas sugeridas deben ser aplicables, innovadoras y pertinentes al contexto educativo, promoviendo mejoras significativas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.