



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER

EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

Estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en estudiantes de octavo año del área ciencias sociales de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

Autor/es:

Lcdo. Diego Fabricio Castillo Escobar

Lcda. Luz María Alcoser Tenempaguay

Tutor/a:

Phd. Reyes Palau Nayade Caridad.

ECUADOR

2024



DEDICATORIA

Mi tesis dedico primero a Dios por ser mi guía y fortaleza en este viaje académico. Su amor y sabiduría han sido fundamentales para alcanzar este logro. A mis padres quienes han sido mi pilar fundamental por su amor incondicional y por inculcarme valores que me han llevado hasta donde estoy hoy. A mi esposa, quien ha sido mi compañera y apoyo constante a lo largo de este proceso. A mi hermana, a quien amo y admiro profundamente. Tu presencia, respaldo y cariño me han impulsado a salir adelante. Gracias por estar siempre ahí para mí.

Lcda. Diego Fabricio Castillo Escobar

Dedico mi trabajo de titulación a Dios, fuente de mi fortaleza y guía en cada paso de este camino. A mi esposo, Francisco Ávila Rojas, por su amor incondicional, su apoyo y su paciencia. A mis hijos, Boris y Jamil, por ser mi inspiración constante y la razón de mis esfuerzos. Con todo mi amor y gratitud,

Lcda. Luz María Alcoser Tenempaguay





RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realiza a partir de dificultades encontradas en la influencia de las estrategias lúdicas del uso en el aprendizaje de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, para ello se planteó como objetivo la elaboración de una estrategia lúdica de orientación a los docentes que favorezca el mejoramiento de los niveles de Unidad Educativa “Juan Pablo II”, con la investigación, se obtuvo conocimiento acerca de las distintas causas que generan este problema. Para resolverlo, se utilizó una metodología mixta que combina enfoques cualitativos y cuantitativos. Se aplicaron diversos métodos tanto a nivel teórico como empírico, como el enfoque analítico-sintético, la modelación y la inducción-deducción, así como encuestas a docentes del área de Ciencias Sociales, para constatar el nivel de preparación para la orientación hacia los docentes del área mejore los niveles de desempeño de los estudiantes, se llevó a cabo la observación del proceso educativo por parte de los docentes, con el objetivo de comprender las motivaciones de los estudiantes y establecer una conexión más personal y humana con ellos, se constató que los niveles de desempeño influyen en las estrategias lúdicas que utilizan los estudiantes dentro del aula. Se concluye que los estudiantes de octavo año de educación básica requieren utilizar las estrategias lúdicas para mejorar los niveles de desempeño y a la vez mejorar su rendimiento académico. Por esta razón, se propone una estrategia lúdica novedosa de orientación hacia los docentes del área, que incluye actividades en diferentes momentos o etapas, con el objetivo de favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras clave: *estrategias lúdicas, niveles de desempeño, proceso de enseñanza-aprendizaje, mejoramiento.*





ABSTRACT

This research work is carried out based on difficulties found in the influence of playful strategies on the learning of eighth year students of basic general education at the "Juan Pablo II" Educational Unit. To this end, the objective was to develop a playful strategy to guide teachers that would favor the improvement of the levels of the "Juan Pablo II" Educational Unit. Through the research, knowledge was obtained about the different causes that generate this problem. To solve it, a mixed methodology was used that combines qualitative and quantitative approaches. Various methods were applied both at theoretical and empirical level, such as the analytical-synthetic approach, modeling and induction-deduction, as well as surveys to teachers in the Social Sciences area, to verify the level of preparation for the orientation towards teachers in the area to improve the performance levels of the students, the observation of the educational process by the teachers was carried out, with the objective of understanding the motivations of the students and establishing a more personal and human connection with them, it was found that the performance levels influence the playful strategies that the students use within the classroom. It is concluded that the eighth-year students of basic education need to use playful strategies to improve the performance levels and at the same time improve their academic performance. For this reason, a novel playful strategy of orientation towards the teachers of the area is proposed, which includes activities at different times or stages, with the objective of favoring the learning of the students.

Key words: *playful strategies, performance levels, teaching-learning process, improvement.*





ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	5
DEDICATORIA	7
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
ÍNDICE GENERAL	10
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO EN LOS ESTUDIANTES Y LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA	7
1.1 BASE TEÓRICA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.	7
1.2 CONSIDERACIONES TEÓRICAS DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.	8
1.3 NORMAS Y DISPOSICIONES LEGALES QUE SUSTENTAN LA INVESTIGACIÓN	14
1.4 ESTADO ACTUAL DEL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO.....	16
CAPÍTULO II METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL ESTUDIO DIAGNÓSTICO QUE SUSTENTA EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO EN LOS ESTUDIANTES Y LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA ..	21
2.1. CONCEPTUALIZACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS CATEGORÍAS FUNDAMENTALES DE LA INVESTIGACIÓN A PARTIR DE INDICADORES.	21
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.	22
2.3. ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
2.4. DECLARACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL TIPO DE INVESTIGACIÓN.	23
2.5 MÉTODOS EMPLEADOS Y SUS PROPÓSITOS EN EL CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN (METODOLOGÍA EMPLEADA EN LA INVESTIGACIÓN).	23
2.6 INSTRUMENTOS APLICADOS A PARTIR DE LA METODOLOGÍA.	24
2.7 DELIMITACIÓN DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA.	25
2.8 JUSTIFICACIÓN DEL TIPO DE MUESTREO.....	25
2.9 ESTRATEGIA INVESTIGATIVA O PROCEDER METODOLÓGICO GENERAL SEGUIDO EN EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN	25
2.10 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO.....	27
2.10.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES.	32
CAPÍTULO III PROPUESTA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ORIENTACIÓN A LOS DOCENTES PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II” Y SU VALIDACIÓN	38
3.1. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	38
3.1.1 CARACTERÍSTICA DE LA PROPUESTA	39
3.1.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	39
3.1.3 REQUISITOS PARA LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	39





3.2 PROPUESTA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ORIENTACIÓN A LOS ESTUDIANTES CON EL FIN DE MEJORAR LOS NIVELES DE DESEMPEÑO DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II”	40
3.3 PRESENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ORIENTACIÓN A DOCENTES DE OCTAVO AÑO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES CON EL FIN DE FAVORECER EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II”	44
3.4 VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA ESTRATEGIA LÚDICA DE ORIENTACIÓN A DOCENTES. .	46
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES	53
ANEXOS.....	56





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	21
Tabla 2	25
Tabla 3	26
Tabla 4	40
Tabla 5	42
Tabla 6	43
Tabla 7	45
Tabla 8	47
Tabla 9	47
Tabla 10	48
Tabla 11	49
Tabla 12	49
Tabla 13	50





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Experiencia.....	27
Figura 2. Estrategias lúdicas	28
Figura 3. Relación con el tema	28
Figura 4. Concentración y atención	29
Figura 5. Motivar la clase	29
Figura 6. Aprendizaje significativo.....	30
Figura 7. Proceso cognitivo	30
Figura 8. Actividades lúdicas planificadas	31
Figura 9. Actividades lúdicas diferentes	31
Figura 10. Interés de las estrategias lúdicas.....	31
Figura 11. Estrategias lúdicas para la clase	32
Figura 12. Utilización de estrategias lúdicas	33
Figura 13. Motivación al aprender.....	33
Figura 14. Estrategias lúdicas necesarias.....	34
Figura 15. Mejorar el rendimiento académico.....	34
Figura 16. Diferentes estrategias lúdicas	35
Figura 17. Recordar los contenidos	35
Figura 18. Planificación de estrategias lúdicas	36
Figura 19. Interés de la clase.....	36
Figura 20. Desarrollo pensamiento cognitivo.....	36
Figura 21. Estrategias lúdicas relacionadas para su proceso de enseñanza-aprendizaje	47
Figura 22. Indicaciones claras y precisas.....	47
Figura 23. Estrategias lúdicas efectivas y favorece el aprendizaje.....	48
Figura 24. Actividades relacionadas con la realidad del estudiante	49
Figura 25. Actividades propuestas factibles para su aplicación	49
Figura 26. Estrategias lúdicas contribuyen en la retroalimentación	50





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Rúbrica de la evaluación de la propuesta metodológica	56
Anexo 2. Encuesta dirigida a estudiantes	58
Anexo 3. Encuesta dirigida a docentes	60
Anexo 4. Validación de experto.....	62
Anexo 5. Validación de experto.....	63
Anexo 6. Validación de experto.....	64
Anexo 7. Validación de experto.....	65
Anexo 8. Validación de experto.....	66





INTRODUCCIÓN

La educación mediante el desarrollo del tiempo ha ido cambiando y adaptándose a cada necesidad de las personas lo que conlleva a identificar los niveles de desempeño académico, dada su importancia en mejorar sus habilidades, capacidades a nivel escolar, sin distinción de su situación social y económica, involucrando a todas las personas que hacen parte de la construcción de la educación.

Por tal razón, la Ley Orgánica de Educación Intercultural en Ecuador 2018, presenta en el Art.2 los literales f – h menciona el desarrollo de los procesos de cada estudiante en el desenvolvimiento de todas sus habilidades para que pueda ser potenciado en su ámbito personal y colectivo para que a si pueda ir contribuyendo dentro de la sociedad ecuatoriana.

Los casos que se han de revisar de los niveles de desempeño a investigar están relacionados sobre la capacidad de los estudiantes que deben adquirir en cada curso como podría ser nivel 1 que consiste en la identificación e interpretación de conceptos, nivel 2 interpretar y describir los diferentes conceptos adquiridos, nivel 3 la capacidad del alumno en resolver problemas de su diario para poder justificar.

En los estudios sobre los niveles de desempeño abarca su desarrollo psicomotriz, afectivo, cognitivo, capacidades, ámbito cultural y lingüístico; siendo responsabilidad de los docentes y representantes de cada estudiante para que vaya adquiriendo, mejorando sus habilidades, a pesar de una escasez de recursos, por el contrario, conllevar al desenvolvimiento personal y colectivo.

Los autores López, Efstathios, Herrera, & Apolo (2018), afirman que los niveles de desempeño dependen de los recursos que se dispone, con el objetivo de brindar mejores oportunidades de desarrollo al estudiante en sus habilidades cognitivas y personales: esto dependerá donde la Unidad Educativa se encuentre para que pueda otorgar a los estudiantes una educación de calidad y calidez: incluyendo a cada padre de familia en la solución de los recursos que necesite el educando.

La familia debe brindar los recursos suficientes en el desarrolle dentro de la institución, así como los niveles de desempeño personal y cognitivo, sin embargo la familia también debe de involucrarse en conocer las actitudes emocionales que tiene el estudiante dentro y fuera de la institución para identificar si el educando se desenvuelve sin ninguna dificultad, a su vez si tiene inconvenientes con alguna asignatura o con el docente que imparte la clase para que así mediante el diálogo el representante pueda acudir a la institución y pueda ser resuelto sin mayor dificultad.

Ante lo anterior, en el campo educativo los docentes deben de adquirir todos los métodos, estrategias y metodologías para que sea impartido en las diferentes asignaturas, logrando la identificación, comprensión y solución de problemas donde cada docente escoja la mejor alternativa a la dificultad



que se presente.

La investigación se realiza en la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, con los estudiantes de octavo año de EGB, la cual se caracteriza por brindar una educación de calidad relacionado con los valores éticos y morales, ofreciendo los niveles de preparatoria, elemental, media, superior y bachillerato en ciencias; la institución es particular, el valor de la pensión es de \$50 dólares, por tal razón es un costo accesible y hace que cada fin de año existe un gran número de entrevistas a estudiantes que desean ser parte de la institución, sin embargo solo se cuenta con una aula por curso y 16 docentes; cada docente tiene aproximadamente una experiencia de 3 a 15 años en el sistema educativo. La institución se encuentra en la zona urbana de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua - Ecuador.

Es un estudio exploratorio inicial, realizado en el mes de diciembre de 2023 en la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, con 35 estudiantes de octavo año de EGB y 3 maestros del área de Ciencias Sociales, entrevistas a estudiantes y docentes del grado, revisión de boletines e informes de los estudiantes que no tienen un buen rendimiento académico en el área, se revisa la experiencia de cada docente para identificar la metodología que utiliza para compartir los conocimientos a los estudiantes todo lo nombrado se efectuó en función de obtener información preliminar sobre los niveles de desempeño en este grado.

De aquí que la práctica pedagógica diaria y la experiencia de trabajo en los diferentes grados de la EGB, permitieran la observación de **insuficiencias** relacionadas con el mejoramiento de los niveles de desempeño en estudiantes de octavo año del área ciencias sociales de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, las que a continuación se detallan:

1. Los estudiantes tienen deficiencias en el nivel 1 donde no reconocen y describen los contenidos simples o básicos.
2. Dificultades en el nivel 2, donde los estudiantes no aplican lo que aprenden por el docente.
3. Inconsistencia en el nivel 3 donde los estudiantes tienen problemas en resolver conflictos.
4. Los materiales didácticos son escasos para el área de Ciencias Sociales y los estudiantes no aprenden con normalidad.

Los resultados obtenidos con anterioridad han permitido identificar como **situación problemática:** las limitaciones en cuanto a la falta de recursos, materiales y el desconocimiento de los padres de familia para aportar en el desarrollo de los niveles de desempeño.



Lo anterior revela como **contradicción** la necesidad de desarrollar los niveles de desempeño en los estudiantes, desarrollo cognitivo y personal, habilidades, capacidades que difiere de las insuficiencias detectadas en el desarrollo de estos niveles de desempeño en la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

La presente investigación se adscribe a un proyecto y línea de investigación de la Universidad Bolivariana del Ecuador:

Proyecto de investigación: Gestión Didáctica y calidad educativa en la Educación Básica. **Línea de investigación:** Didáctica de las áreas curriculares en la Educación Básica.

Después de realizado el estudio exploratorio, se determina como **problema científico:** ¿Cómo contribuir al mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?

Por lo que se precisa como **tema:** Estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en estudiantes de octavo año del área ciencias sociales de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

El **objeto de la investigación:** el mejoramiento de los **niveles de desempeño** en los estudiantes.

El **objetivo de la investigación:** Diseñar una estrategia lúdica para **el mejoramiento de los niveles de desempeño** en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

Para orientar la investigación se utilizaron **preguntas científicas** a solucionar en la investigación son:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes, a nivel regional y especialmente en la Educación Básica de Ecuador?
2. ¿Cuál es el comportamiento histórico en el proceso de mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes, a nivel regional y especialmente en la Educación Básica de Ecuador?
3. ¿Cuál es el estado actual del mejoramiento de los niveles de desempeño de los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?
4. ¿Qué características deben tener una estrategia lúdica el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?
5. ¿Qué validez tendrá la estrategia lúdica para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?



Por su parte los **objetivos específicos** son:

1. Sistematizar los fundamentos teóricos que sustentan el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes y la familia, a nivel regional y especialmente en la Educación Básica de Ecuador.
2. Fundamentar el comportamiento histórico del proceso de mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes, a nivel regional y especialmente en la Educación Básica de Ecuador.
3. Diagnosticar el estado actual del mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.
4. Diseñar una estrategia lúdica para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.
5. Validar una estrategia lúdica para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

En el desarrollo del trabajo de tesis se utilizaron diferentes métodos del nivel teórico y empírico, así como del estadístico - matemático.

Entre los métodos teóricos: se utilizaron el analítico- sintético, histórico lógico, la modelación, y la inducción – deducción.

Entre los métodos empíricos: se utilizaron la encuesta, el análisis documental, la observación, la entrevista, así como el criterio de especialistas.

Así como del método estadístico-matemático se utiliza fundamentalmente el cálculo porcentual.

La **población y muestra** estuvo constituida por una población intencional los 35 estudiantes que pertenecen al octavo año de educación básica. Además, se considera a los 3 docentes que son encargados de las asignaturas de Ciencias Sociales, pertenecientes a la Unidad Educativa “Juan Pablo II” ubicado en el cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

En esta investigación se consideran como **categorías fundamentales** estrategias lúdicas y los niveles de desempeño en estudiantes de octavo año del área de Ciencias Sociales con **las dimensiones** como tipo de actividades, competencias transversales, aprendizaje, cognitivo, procedimental y actitudinal, en un tipo de investigación aplicada, mixta: (cualitativa- cuantitativa).

La **importancia** de la investigación estriba en el mejoramiento de los niveles de desempeño constituyen un pilar básico en el desarrollo de la educación. No solo son habilidades que influyen en alcanzar los objetivos requeridos por el Ministerio de Educación. Precisamente, la importancia de



esta investigación es que mejora los niveles de desempeño en estudiantes de octavo año, para su desenvolvimiento eficiente en el ámbito escolar y social.

Por su parte, la **necesidad social** se explica a partir de tomar el desarrollo de los niveles de desempeño como proceso transversal en todo el currículo escolar, aunque Ciencias Sociales sea el área donde recae el mayor peso de su enseñanza aprendizaje. Sin embargo, el desarrollo de los niveles de desempeño constituye vías de comprensión del mundo, de eventos importantes que han marcado la historia, de ahí la necesidad social de desarrollar este proceso con calidad y eficacia en la educación básica, como forma de educar para la vida.

La **novedad** de la estrategia lúdica que se propone se centra en el desarrollo de sus habilidades cognitivas, psicológicas, sociales e individuales. Toma como centro los niveles de desempeño, dejando atrás la enseñanza tradicional. Tiene como principio el desarrollo de los niveles de desempeño priorizando la motivación, interés y su relación con los acontecimientos mundiales. Posibilita el desarrollo de habilidades psicomotrices, afectivas, cognitivas, capacidades, ámbito cultural y lingüístico usando una amplia diversidad de estrategias (líneas de tiempo, mapas conceptuales, infografías, rueda de atributos, lluvia de ideas) pasando por los niveles de desarrollo psicosocial. Vincula la escuela con otras agencias educativas como las instituciones culturales, la familia y la comunidad.

En consecuencia, la **actualidad científica** radica en la aportación a un proceso cardinal de la vida en las habilidades psicológicas, psicomotoras, personales y sociales. El desarrollo de los niveles de desempeño es un componente y objetivo priorizado de Ciencias Sociales y del currículo ecuatoriano en general. Se planifica de manera consciente y organizada; su objetivo fundamental es que los estudiantes mejoren sus niveles de desempeño juntamente con sus habilidades psicológicas, cognitivas, sociales y personales.

En el **primer capítulo** se realiza un análisis de los principales antecedentes investigativos que sirven de referente al proceso de mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, y se analizan las perspectivas normativas y legales que amparan la investigación que se presenta. Además, se realizan los fundamentos teóricos de la investigación realizando una valoración de la posición de diferentes autores, por lo que de forma general se hace un estudio teórico- histórico-conceptual del objeto declarado.

El **segundo capítulo**, por su parte aborda la metodología empleada en la investigación, la operacionalización y conceptualización de las categorías fundamentales de la investigación a partir de indicadores, de forma general de integra el marco o justificación metodológica de la investigación



donde se despliega la estrategia lúdica para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”, en consecuencia con la realización de las tareas propuestas en el desarrollo de la investigación en relación con los objetivos específicos, métodos y técnicas de investigación. Se realiza el estudio y descripción detallada de los resultados del estudio diagnóstico, así como de su interpretación y discusión.

En el **tercer capítulo** se presenta la modelación de la propuesta estrategia lúdica propuesta se presentan los elementos necesarios que permiten entender su estructura y originalidad, y se hace una valoración por vía empírica de la efectividad de la misma. Seguidamente se presentan las conclusiones, las recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.



CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO EN LOS ESTUDIANTES Y LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

En este capítulo se exploran los estudios previos relacionados con las estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en el área curricular de Estudios Sociales. A continuación, se examinan las leyes y regulaciones que sustentan este proceso educativo. Además, se abordan los fundamentos teóricos que respaldan y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área curricular de Estudios Sociales.

1.1 Base teórica de las estrategias lúdicas.

Las estrategias lúdicas menciona Candell (2018), son un conjunto de técnicas y actividades diseñadas para fomentar el aprendizaje a través del juego y la diversión. El autor Pincay (2023), el término "lúdico" se refiere a todo lo relacionado con el juego, la recreación, el ocio y el entretenimiento. Estas estrategias se basan en la idea de que el juego es una herramienta poderosa para el aprendizaje, ya que estimula la participación activa, la creatividad y la motivación de los estudiantes (p. 13).

Características de las estrategias lúdicas

Según Calderón (2021), las características de las estrategias lúdicas son importantes porque fomentan la motivación, el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes

“Integración del Juego: Las estrategias lúdicas utilizan juegos didácticos, dinámicas grupales y actividades creativas para facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades. Esto promueve un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo.

Fomento de la Interacción Social: Estas estrategias estimulan la interacción entre los estudiantes, lo que mejora la comunicación y el trabajo colaborativo. Esto es crucial para el desarrollo de habilidades sociales y para crear un ambiente de aula positivo.

Estimulación del Aprendizaje Activo: A través de actividades lúdicas, los estudiantes participan activamente en su proceso de aprendizaje, lo que les ayuda a retener información de manera más efectiva y a desarrollar un interés genuino por el aprendizaje.

Desarrollo Emocional y Social: Las estrategias lúdicas no solo se centran en el aspecto cognitivo, sino que también promueven el desarrollo emocional de los niños. El juego permite a los estudiantes expresar sus emociones y aprender a manejar situaciones sociales de manera efectiva.” (p. 866)

Beneficios

Los autores Manzano, Ortiz, Colón Rodríguez, & Aguilar (2022), mencionan que las estrategias lúdicas son un componente beneficioso en la educación, ya que no solo facilitan el aprendizaje de contenidos académicos, sino que también contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

“Mejora del Ánimo y la Motivación: Las actividades lúdicas pueden aumentar la motivación de los estudiantes, haciéndolos más receptivos al aprendizaje y mejorando su ánimo en el aula.

Reducción del Estrés: El uso del juego en la educación puede ayudar a aliviar el estrés y la ansiedad, creando un entorno de aprendizaje más relajado y efectivo.

Fomento de la Creatividad: Las actividades lúdicas estimulan la creatividad de los estudiantes, permitiéndoles explorar diferentes formas de expresión y resolución de problemas” (p. 35).

Aplicación de las estrategias lúdicas

El autor Moreno (2014), menciona que las estrategias lúdicas son necesarias en diversos ámbitos debido a sus múltiples beneficios para el aprendizaje, la motivación y el desarrollo personal y social.

“Educación: Para enseñar conceptos difíciles, mejorar la retención de información o fomentar habilidades sociales.

Empresas: En capacitación y formación de empleados, mejora de la dinámica de grupo o resolución de problemas.

Terapia: Para el desarrollo de habilidades emocionales, sociales o cognitivas en contextos terapéuticos” (p. 87).

1.2 Consideraciones teóricas de los niveles de desempeño en estudiantes de octavo año de la Educación Básica.

Niveles de desempeño

El autor Jiménez (2000), define el nivel de desempeño académico como el nivel de conocimientos y capacidades escolares presentes por los docentes en una asignatura específica, expresada mediante un procedimiento de evaluación. Los autores Rubio, Hernández, De Mola, & Roca (2006), identifican una jerarquía de los niveles de desempeño la cual tiene diferentes correlaciones para poder identificar cada proceso que tiene el estudiante donde sea diverso, flexible, diferente. A continuación, se menciona los niveles:

“Nivel 1

Capacidad del examinado para utilizar las operaciones de carácter instrumental básicas de una asignatura dada: reconocer, describir, ordenar, parafrasear textos e interpretar los conceptos, entre

otros; con el fin de traducir en forma literal las propiedades esenciales en que se sustenta.

Nivel 2

Capacidad del examinado para establecer relaciones de diferentes tipos, a través de conceptos, representaciones gráficas, procedimientos, donde además de reconocer, describir e interpretar, deberá aplicarlos a una situación cotidiana planteada, enmarcada en contextos que tienen una vía de solución conocida y reflexionar sobre sus relaciones internas.

Nivel 3

Capacidad del examinado para resolver problemas propiamente dichos, la creación de textos, ejercicios de transformación, identificación de contradicciones, búsqueda de asociaciones por medio del pensamiento lateral, entre otros, donde la vía, por lo general, no es conocida para la mayoría de los examinados y donde el nivel de producción es más elevado.” (p. 6).

Según Salinas, Bodensiek, Lucio, & Molina (2010), existen diferentes factores y diversas variables que inciden en el nivel de desempeño de los estudiantes, los cuales son factores cognitivos, conductuales, emocionales y contextuales también puede ser la edad, género, hábitos, experiencia académica, características familiares, nivel educativo de los padres, uso del tiempo, prácticas de crianza y relaciones de la familia con la escuela.

Factores conductuales

Los factores conductuales son elementos relacionados con el comportamiento humano que influyen en cómo las personas actúan, toman decisiones y se relacionan con su entorno. Estos factores pueden ser determinantes en diversas áreas de la vida, desde la salud hasta el rendimiento académico y laboral. Según Díaz & García (2008), existen varios tipos de factores conductuales que son:

“Hábitos de salud: Incluyen comportamientos como la dieta, el ejercicio, el sueño y la higiene personal. Los hábitos saludables, como una alimentación balanceada y la actividad física regular, pueden contribuir a una mejor salud física y mental.

Consumo de sustancias: Este factor incluye el uso de sustancias como alcohol, tabaco, drogas ilegales y medicamentos. El consumo de estas sustancias puede tener un impacto significativo en la salud y el bienestar de una persona, así como en su capacidad para funcionar en la vida diaria.

Comportamientos de riesgo: Tales como el consumo excesivo de alcohol, el tabaquismo, el uso de drogas, la conducción imprudente y las relaciones sexuales sin protección. Estos comportamientos pueden aumentar el riesgo de lesiones, enfermedades y otros problemas de salud.

Gestión del estrés: La forma en que una persona maneja el estrés puede influir en su bienestar emocional y físico. Estrategias de afrontamiento saludables, como el ejercicio, la meditación y el

apoyo social, pueden ayudar a reducir los efectos negativos del estrés en la salud.

Interacciones sociales: Las relaciones interpersonales y la participación en actividades sociales pueden tener un impacto significativo en la salud mental y emocional de una persona. El apoyo social y las relaciones positivas pueden promover el bienestar, mientras que el aislamiento social puede aumentar el riesgo de depresión y otros problemas de salud mental.

Cumplimiento de tratamientos médicos: La adherencia a los tratamientos médicos prescritos, como tomar medicamentos según lo indicado y seguir las recomendaciones del médico, es un factor conductual importante en el manejo de enfermedades crónicas y el mantenimiento de la salud.” (p. 228).

Factores personales

Según los autores Borja, Martínez, Barreno, & Haro (2021), los factores personales son elementos fundamentales en el nivel de desempeño ya que las aptitudes, las actitudes, la motivación y las expectativas del estudiante influyen de forma primordial en sus resultados académicos.

Personalidad: La personalidad de una persona, que puede incluir rasgos como la extroversión, la amabilidad, la responsabilidad, la apertura a la experiencia y el neuroticismo, puede influir en cómo interactúa con el mundo y en sus decisiones.

Valores y creencias: Las creencias personales y los valores éticos y morales de una persona pueden afectar sus decisiones y comportamientos en diferentes áreas de la vida, como la religión, la política, la ética y las relaciones interpersonales.

Experiencias de vida: Las experiencias pasadas de una persona, incluidas las experiencias familiares, educativas, laborales y sociales, pueden influir en su percepción del mundo, sus habilidades para afrontar desafíos y sus metas y aspiraciones futuras.

Educación y conocimiento: El nivel educativo y el conocimiento adquirido a lo largo de la vida de una persona pueden influir en su forma de pensar, tomar decisiones y resolver problemas.

Habilidades y talentos: Las habilidades naturales y los talentos individuales de una persona, como la inteligencia, la creatividad, la habilidad para las relaciones interpersonales y las destrezas técnicas, pueden influir en sus elecciones profesionales y en su éxito en diferentes áreas de la vida.

Estado de salud: El estado de salud física y mental de una persona puede influir en su comportamiento, decisiones y calidad de vida. Las condiciones de salud crónicas o temporales pueden afectar la forma en que una persona se relaciona consigo misma y con los demás.

Autoconcepto y autoestima: La percepción que una persona tiene de sí misma, así como su nivel de autoestima y confianza en sí misma, pueden influir en sus decisiones, relaciones y bienestar

emocional.

Motivaciones y metas: Las motivaciones personales y las metas a largo plazo pueden guiar el comportamiento y las decisiones de una persona, así como influir en su sentido de propósito y satisfacción en la vida.” (p. 27).

Factores contextuales

Los factores se relacionan con el entorno externo de una persona que influyen en su comportamiento, decisiones y experiencias. Estos factores son externos al individuo y pueden incluir una amplia variedad de influencias sociales, culturales, económicas y ambientales. Los autores Azpiazu, Esnaola & Ros (2014), mencionan los siguientes factores contextuales:

“Cultura: La cultura en la que una persona vive y se desarrolla puede tener un impacto significativo en sus valores, creencias, normas sociales y comportamientos. Las diferencias culturales pueden influir en cómo las personas perciben el mundo, se relacionan entre sí y toman decisiones.

Entorno social: El entorno social de una persona, incluidos su familia, amigos, comunidad y redes sociales, puede influir en su comportamiento, actitudes y bienestar. Las interacciones sociales, el apoyo emocional y las expectativas sociales pueden afectar la forma en que una persona se comporta y se siente.

Estructura socioeconómica: Factores como el nivel de ingresos, el acceso a la educación, el empleo y los recursos económicos disponibles pueden influir en las oportunidades y limitaciones que enfrenta una persona en la vida. La desigualdad socioeconómica puede tener un impacto significativo en la salud, el bienestar y las oportunidades de una persona.

Entorno físico: El entorno físico en el que una persona vive y trabaja, incluidos factores como la calidad del aire, el acceso a espacios verdes, la seguridad y la disponibilidad de servicios públicos, puede influir en su salud, comportamiento y calidad de vida.

Normas y políticas sociales: Las normas sociales y las políticas gubernamentales pueden influir en el comportamiento y las decisiones de las personas al establecer expectativas sociales y proporcionar incentivos o restricciones para ciertos comportamientos. Por ejemplo, las leyes relacionadas con el consumo de alcohol, el tabaquismo o la conducción pueden influir en el comportamiento de las personas en esas áreas.

Tecnología y medios de comunicación: La tecnología y los medios de comunicación pueden influir en cómo las personas interactúan entre sí, obtienen información, se entretienen y toman decisiones. El acceso a Internet, las redes sociales y otros medios digitales pueden tener un impacto significativo en el comportamiento y las experiencias de las personas. (p. 330).

Soto, et al., (2021), establecen tres dimensiones; factores sociodemográficos, factores cognitivos y factores psicológicos:

“**Factores sociodemográficos:** edad, género, lugar de residencia, estado civil, estrato, ocupación, nivel educativo y ocupación de los padres, entorno familiar.

Edad: La edad de una persona puede influir en sus necesidades, intereses, comportamientos y oportunidades. Por ejemplo, las personas de diferentes edades pueden tener diferentes hábitos de consumo, preferencias de ocio y preocupaciones de salud.

Género: El género de una persona, ya sea masculino, femenino u otro, puede influir en su identidad, roles sociales, acceso a recursos y experiencias de vida. Las expectativas de género y las normas sociales pueden influir en el comportamiento y las oportunidades de las personas en la sociedad.

Nivel educativo: El nivel de educación alcanzado por una persona puede influir en su empleabilidad, ingresos, acceso a recursos y oportunidades de desarrollo personal y profesional.

Ingresos y clase social: El nivel de ingresos y la clase social de una persona pueden influir en su estilo de vida, acceso a servicios y recursos, salud y bienestar, y oportunidades de movilidad social.

Estado civil y estructura familiar: El estado civil de una persona (soltero, casado, divorciado, viudo, etc.) y la estructura de su familia (número de miembros, convivencia, etc.) pueden influir en sus relaciones interpersonales, responsabilidades familiares y decisiones relacionadas con el hogar y la crianza de los hijos.

Ubicación geográfica: El lugar de residencia de una persona, ya sea rural, urbano o suburbano, puede influir en su acceso a servicios, oportunidades de empleo, calidad de vida, costumbres culturales y exposición a diferentes entornos sociales y ambientales.

Etnicidad y origen racial: La pertenencia étnica y racial de una persona puede influir en su identidad cultural, experiencias de discriminación, acceso a recursos y oportunidades, y relaciones interpersonales.” (p. 928).

Factores cognitivos

Según Navarro & Herrera (2022), los factores cognitivos se refieren a los procesos mentales y capacidades cognitivas que influyen en cómo las personas perciben, procesan, almacenan y utilizan la información. Estos factores desempeñan un papel fundamental en el pensamiento, la toma de decisiones y el comportamiento humano.

“**Atención:** La capacidad para enfocar la mente en ciertos estímulos o información mientras se ignora el resto. La atención selectiva permite a las personas concentrarse en lo que es relevante en una situación dada.

Memoria: La capacidad para codificar, almacenar y recuperar información. La memoria a corto plazo se utiliza para retener información temporalmente, mientras que la memoria a largo plazo almacena información durante períodos prolongados.

Procesamiento de la información: Incluye habilidades como el procesamiento visual, auditivo y lingüístico, así como la capacidad para comprender, analizar y sintetizar información de diversas fuentes.

Pensamiento crítico: La capacidad para evaluar de manera objetiva y reflexiva la información, identificar supuestos, reconocer sesgos cognitivos y llegar a conclusiones fundamentadas.

Resolución de problemas: La capacidad para identificar un problema, generar posibles soluciones y evaluar sus consecuencias antes de tomar una decisión.

Razonamiento: La capacidad para usar la lógica y la evidencia para llegar a conclusiones y tomar decisiones informadas.

Creatividad: La capacidad para generar ideas originales, resolver problemas de manera novedosa y pensar de manera imaginativa.

Habilidades lingüísticas: Incluyen la comprensión del lenguaje, la producción de habla y escritura, y la capacidad para interpretar y expresar ideas de manera efectiva.

Autoconciencia: La capacidad para ser consciente de los propios pensamientos, sentimientos, habilidades y limitaciones, y para regular el propio comportamiento en función de este conocimiento.

Metacognición: La capacidad para planificar, monitorear y evaluar el propio proceso de pensamiento y aprendizaje, y para hacer ajustes en función de los resultados.” (p. 102).

Factores psicológicos

Los factores psicológicos son aquellos elementos relacionados con la mente y la conducta de una persona que influyen en su percepción, emociones, pensamientos y comportamiento. Según Jaque (2002), estos factores pueden ser intrínsecos a la persona y pueden variar ampliamente entre individuos que son los siguientes:

“**Emociones:** Las emociones, como la felicidad, la tristeza, el miedo, la ira y la sorpresa, influyen en la forma en que las personas perciben el mundo, toman decisiones y se comportan en situaciones específicas.

Cognición: Los procesos mentales relacionados con la percepción, la memoria, el pensamiento, la atención y el razonamiento tienen un impacto significativo en cómo las personas procesan la información y toman decisiones.

Motivación: Los impulsos internos que dirigen el comportamiento de una persona hacia ciertos

objetivos o resultados. La motivación puede ser intrínseca (proveniente de deseos internos) o extrínseca (influenciada por factores externos).

Personalidad: Los rasgos de personalidad, como la extroversión, la amabilidad, la conciencia, la estabilidad emocional y la apertura a la experiencia, influyen en cómo las personas se relacionan con los demás y se enfrentan a diferentes situaciones.

Autoconcepto y autoestima: La percepción que una persona tiene de sí misma, así como su evaluación de su propio valor y competencia, influyen en su bienestar emocional y en la forma en que interactúa con los demás.

Creencias y actitudes: Las creencias personales y las actitudes hacia uno mismo, los demás y el mundo en general pueden influir en la forma en que una persona interpreta eventos, toma decisiones y se comporta en diferentes contextos.

Afrontamiento y resiliencia: Las estrategias que una persona utiliza para hacer frente al estrés, los desafíos y las adversidades pueden influir en su capacidad para adaptarse y recuperarse de las dificultades.

Autocontrol y regulación emocional: La capacidad para controlar los impulsos, regular las emociones y mantener el equilibrio emocional puede influir en la capacidad de una persona para enfrentar situaciones difíciles y tomar decisiones racionales.” (p. 196).

1.3 Normas y disposiciones legales que sustentan la investigación

Para el presente trabajo investigativo se tiene como bases legales, las leyes educativas que incluyen disposiciones sobre los niveles de desempeño suelen referirse al sistema educativo. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) es una de las principales leyes que rige el sistema educativo en Ecuador y establece disposiciones sobre los niveles de desempeño de los estudiantes.

La LOEI, promulgada en 2011, establece las bases del sistema educativo ecuatoriano y promueve la educación intercultural, inclusiva y de calidad. Si bien no especifica directamente los "niveles de desempeño", establece estándares de calidad educativa y define los criterios para evaluar el desempeño de los estudiantes.

Además de la LOEI, otras normativas complementarias y reglamentos educativos pueden detallar aspectos específicos sobre la evaluación del desempeño estudiantil y los niveles de logro esperados en diferentes etapas del sistema educativo ecuatoriano. Es posible que estos detalles se encuentren en documentos emitidos por el Ministerio de Educación u otras instituciones educativas relevantes en el país.



La Constitución del Ecuador de 2008, en su Título IV, "De los derechos del buen vivir", establece disposiciones relacionadas con la educación en varios de sus artículos que son:

Artículo 26: "El Estado garantizará el derecho a la educación, que incluirá la educación inicial, preescolar, general básica, bachillerato y técnica y tecnológica, así como la educación superior y la educación especial".

Artículo 27: "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área estratégica de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir".

Artículo 28: "El sistema de educación estará orientado al desarrollo humano, al fortalecimiento de la identidad nacional, regional y local, al fomento de la cultura democrática, al respeto de los derechos humanos y a la construcción de una sociedad justa, democrática, inclusiva, intercultural, plurinacional y laica".

Artículo 29: "La educación tendrá como finalidad el pleno desarrollo individual y social de las personas, el ejercicio de la ciudadanía, la construcción de una sociedad democrática, la erradicación de la pobreza y la discriminación, y la promoción de la paz".

Artículo 30: "La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a la diversidad y a los derechos humanos, la cultura de paz, la solidaridad, la equidad, la justicia, la democracia, la responsabilidad social y ambiental, la interculturalidad, la equidad de género y la sostenibilidad del desarrollo."

En el Artículo 343 de la Constitución de la República del Ecuador, integran directrices donde la función del sistema nacional de educación es desarrollar las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en septiembre de 2015, establece 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que abordan una amplia gama de desafíos mundiales, incluyendo la educación. Aunque los ODS no mencionan directamente los "niveles de desempeño", algunos de ellos están estrechamente relacionados con la mejora de la calidad y la equidad en la educación. A continuación, se destacan los objetivos pertinentes y su relación con los niveles de desempeño:

Objetivo 4: Educación de calidad: Este objetivo se centra en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje para todos a lo largo de la vida. Aunque no especifica los "niveles de desempeño", implica la necesidad de establecer estándares de

calidad y medir el progreso hacia la mejora del rendimiento educativo.

Objetivo 5: Igualdad de género: La igualdad de género en la educación es un componente crucial para alcanzar la educación de calidad. Esto implica garantizar el acceso equitativo a la educación para niñas y mujeres, así como promover la participación y el rendimiento académico igualitario entre todos los géneros.

Objetivo 10: Reducción de las desigualdades: La reducción de las desigualdades en el acceso a la educación y en los resultados educativos es fundamental para alcanzar la equidad y la justicia social. Esto implica abordar las disparidades socioeconómicas y geográficas que pueden afectar los niveles de desempeño educativo.

Objetivo 17: Alianzas para lograr los objetivos: Este objetivo destaca la importancia de la cooperación internacional y la asociación entre gobiernos, sociedad civil y sector privado para alcanzar los demás objetivos. La colaboración en el ámbito educativo puede incluir el intercambio de mejores prácticas, la asistencia técnica y el apoyo financiero para mejorar los niveles de desempeño educativo.

Si bien la Agenda 2030 no hace referencia explícita a los "niveles de desempeño", estos objetivos ofrecen un marco global para mejorar la calidad, la equidad y el acceso a la educación, lo que implica la necesidad de establecer estándares y medir el progreso hacia resultados educativos más sólidos.

1.4 Estado actual del mejoramiento de los niveles de desempeño

Los niveles de desempeño, especialmente en el ámbito educativo, son categorías que permiten evaluar la calidad de los conocimientos y habilidades de los estudiantes, ubicándolos en un espectro que refleja su desarrollo cognitivo y su capacidad para cumplir con las exigencias establecidas en términos de habilidades y destrezas. Estos niveles no solo son parte del proceso evaluativo, sino que también dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje en su totalidad, influyendo en el trabajo metodológico y la investigación para mejorar la calidad educativa. Según Leyva, Proenza, Leyva, Varona, & Romero (2008), los niveles de desempeño, especialmente en el ámbito educativo, son categorías que permiten evaluar la calidad de los conocimientos y habilidades de los estudiantes, ubicándolos en un espectro que refleja su desarrollo cognitivo y su capacidad para cumplir con las exigencias establecidas en términos de habilidades y destrezas. Estos niveles no solo son parte del proceso evaluativo, sino que también dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje en su totalidad, influyendo en el trabajo metodológico y la investigación para mejorar la calidad educativa (p. 7).

En el contexto de las pruebas nacionales de bachillerato, se establecen niveles de desempeño que

clasifican a los estudiantes según la complejidad de los procesos que desarrollan al resolver los ítems de las pruebas. Estos niveles permiten identificar desde procesos sencillos hasta aquellos de mayor complejidad, evidenciando el rendimiento y la capacidad cognitiva de los estudiantes.

Mencionan los autores Garnier, Calderón, Víquez, Mora, & Barrantes (2012), los niveles de desempeño en la educación pueden variar según el contexto educativo y el sistema de evaluación utilizado. Sin embargo, en términos generales, los niveles de desempeño suelen representar diferentes niveles de competencia o logro alcanzados por los estudiantes en una determinada área de estudio o habilidad.

A menudo, los niveles de desempeño se establecen mediante estándares o criterios predefinidos que describen lo que se espera que los estudiantes logren en diferentes etapas de su educación. Estos estándares pueden basarse en el currículo nacional, las normativas educativas, o en marcos de referencia internacionales.

Algunas características comunes de los niveles de desempeño pueden incluir:

1. **“Niveles de competencia:** Los niveles de desempeño suelen dividirse en diferentes categorías o niveles que representan diferentes grados de competencia. Por ejemplo, pueden haber niveles como "básico", "intermedio" y "avanzado".
2. **Descripciones claras:** Cada nivel de desempeño suele estar acompañado de descripciones claras que indican qué habilidades, conocimientos o competencias se espera que demuestren los estudiantes en ese nivel.
3. **Criterios de evaluación:** Los niveles de desempeño suelen estar respaldados por criterios de evaluación objetivos que se utilizan para determinar en qué nivel se encuentra un estudiante. Estos criterios pueden incluir pruebas estandarizadas, rúbricas de evaluación, portafolios de trabajo, entre otros.
4. **Retroalimentación y seguimiento:** Los niveles de desempeño también pueden utilizarse para proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre su progreso y para guiar la planificación de la enseñanza y el aprendizaje. Además, pueden ser útiles para realizar un seguimiento del rendimiento de los estudiantes a lo largo del tiempo y para identificar áreas en las que puedan necesitar apoyo adicional.

Es importante destacar que los niveles de desempeño pueden variar según el contexto educativo y los requisitos específicos de cada sistema escolar o país.” (p. 8)

En el contexto educativo de Ecuador, los niveles de desempeño se han convertido en una herramienta importante para evaluar el progreso de los estudiantes y mejorar la calidad educativa.

Según los autores Cano de la Cruz, Obaco, Delgado, Herrera & Romero (2021), en Ecuador, el estado actual de los niveles de desempeño en la educación se refleja en la clasificación por niveles de desempeño cognitivo, donde se destaca que el país concentró el mayor porcentaje de estudiantes en los primeros niveles. Esta clasificación permite evaluar el aprendizaje de los estudiantes y otros indicadores de calidad, situando a los establecimientos educacionales en diferentes categorías según su rendimiento.

Además, se ha implementado una Norma Técnica del Subsistema de Evaluación del Desempeño que establece la evaluación del desempeño individual de los servidores públicos en instituciones estatales. Esta norma define criterios como la calidad de los productos y servicios, la oportunidad en su generación, los conocimientos específicos, las competencias técnicas y conductuales para medir el valor cualitativo del desempeño.

En cuanto al desempeño docente y la calidad educativa en la de Tungurahua se ha identificado una relación positiva débil entre el desempeño docente y la calidad educativa en instituciones de educación básica, bachillerato y superior. Se destaca que la calidad educativa en estas instituciones se encuentra en poco avance, lo que sugiere áreas de mejora para favorecer el desarrollo futuro.

En el Ecuador ha implementado sistemas y normativas para evaluar el desempeño tanto de estudiantes como de servidores públicos, buscando mejorar la calidad educativa y el rendimiento laboral a través de una evaluación objetiva y detallada.

Nivel de desempeño en los estudiantes

Los niveles de desempeño en los estudiantes pueden variar dependiendo del contexto y los criterios de evaluación específicos utilizados.

1. **Nivel de desempeño insuficiente:** El nivel de desempeño insuficiente según Horn (2017), se refiere a la categorización de establecimientos educativos que muestran un rendimiento por debajo de los estándares establecidos. Esta clasificación se basa en la evaluación integral que clasifica a los establecimientos en desempeño alto, medio, medio-bajo e insuficiente. Los establecimientos en esta categoría no logran alcanzar los niveles esperados en términos de resultados académicos, desarrollo personal y social, y progreso en las mediciones correspondientes.
2. **Nivel de desempeño básico:** El nivel de desempeño básico según Romero (2020), los estudiantes en este nivel generalmente muestran un conocimiento limitado o habilidades básicas en el área evaluada. Pueden tener dificultades para comprender conceptos fundamentales o aplicar habilidades básicas (p. 32).

3. **Nivel de desempeño competente:** El nivel de desempeño competente menciona Herber (2018), es la capacidad de los estudiantes para combinar un conjunto de habilidades y conocimientos con el fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y ética.
4. **Nivel de desempeño avanzado:** El nivel de desempeño avanzado mencionan De la Cruz, Obaco, Delgado, Herrera, & Romero, (2021), es el grado más alto de competencia, habilidad o eficacia que un estudiante puede demostrar en relación con los estándares académicos establecidos. Este nivel implica que el estudiante ha alcanzado un nivel de dominio excepcional en las áreas de estudio evaluadas, superando las expectativas y demostrando un alto nivel de comprensión, aplicación y análisis de conocimientos (p. 115).

Nivel de desempeño en la familia

El nivel de desempeño de una familia puede evaluarse desde diversos aspectos que reflejan su funcionamiento y su capacidad para satisfacer las necesidades de sus miembros.

1. **Comunicación:** La comunicación según Hañari, Masco & Esteves (2020), es un aspecto crucial de la dinámica y las relaciones familiares. Involucra no solo hablar y escuchar, sino también entender y expresar emociones, pensamientos e ideas de manera respetuosa y positiva (p. 448).
2. **Cohesión familiar:** La cohesión familia mencionan Portocarrero, Arriola, Mera, Silva, & Trujillo (2021), se basa en la calidad de las relaciones familiares, la comunicación, el apoyo mutuo y la capacidad de los miembros para mantener vínculos estrechos. La cohesión familiar es fundamental para el bienestar emocional y el funcionamiento saludable de la familia en su conjunto. Se considera un factor importante en la adaptabilidad y estabilidad familiar, así como en el desarrollo de los miembros individuales de la familia (p. 591).
3. **Funcionamiento familiar:** El funcionamiento familiar menciona Estrada & Mamani (2020), conjunto de relaciones interpersonales que se generan dentro de cada familia, lo que le confiere una identidad propia. Este entorno familiar es crucial para la salud y el bienestar de sus miembros, y puede influir en las conductas de riesgo, la socialización infantil, la adaptación durante la adolescencia, y la calidad de vida en general (p. 97).
4. **Apoyo emocional:** El apoyo emocional según Sánchez & Dávila (2022), es la capacidad de cuidar y escuchar de manera empática y activa a otra persona, lo que implica un

intercambio emocional bidireccional entre las partes. Este tipo de apoyo se proporciona sobre todo por medio de la escucha, la empatía y el silencio, y puede brindar consuelo, seguridad y tranquilidad a quien lo recibe (p. 12).

5. **Estabilidad y seguridad:** El auto Díaz (2020), menciona que la estabilidad y seguridad son aspectos fundamentales para el bienestar de sus miembros y para el desarrollo de la sociedad en general. La estabilidad familiar se relaciona con la capacidad de la familia para mantener un entorno seguro, cohesivo y predecible, lo que influye en diversos aspectos de la vida de sus integrantes (p. 148).
6. **Valores y creencias:** Según Tornés, Brizuela, Brizuela, & Pacheco (2021), los valores y creencias desempeñan un papel fundamental en la formación de los individuos y en la dinámica familiar. Los valores familiares son el conjunto de creencias, principios, costumbres, relaciones respetuosas y demostraciones de afecto que se transmiten a través de las generaciones (p. 995).
7. **Participación y compromiso:** Los autores Mendoza & Cárdenas (2022), mencionan que la participación y compromiso son conceptos fundamentales para el éxito académico de los estudiantes y el fortalecimiento de las relaciones familia-escuela. Los padres y cuidadores desempeñan un papel crucial en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos, y su participación en la educación es esencial. La participación familiar puede adoptar diversas formas, como la comunicación, el apoyo académico, la educación de los padres, el voluntariado y la colaboración con la escuela (p. 27).

**CAPÍTULO II METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL ESTUDIO
DIAGNÓSTICO QUE SUSTENTA EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE
DESEMPEÑO EN LOS ESTUDIANTES Y LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA**

En el presente capítulo se presenta el marco metodológico de la investigación desde la metodología empleada en la investigación, con la conceptualización y operacionalización de las categorías fundamentales de la investigación a partir de indicadores, el enfoque y alcance de la investigación con la declaración y justificación del tipo de investigación.

Es necesario detallar los procedimientos utilizados y sus objetivos en el contexto de la investigación (metodología empleada en la investigación), así como los instrumentos aplicados según dicha metodología. También se establece la población y la muestra, se justifica el tipo de muestreo y las técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos.

Además, se expone la estrategia de investigación o enfoque metodológico general seguido en el proceso de investigación, junto con los resultados del análisis e interpretación de la etapa de diagnóstico.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las categorías fundamentales de la investigación a partir de indicadores.

Categorías de análisis

Tabla 1

CATEGORIA	CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES
Estrategias lúdicas	Son herramientas pedagógicas que permiten promover la participación de los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de reglas - Recreativas - Educativas - Toma de decisión - Compromiso - Comunicación - Activo - Reflexivo - Teórico
Niveles de desempeño	Son los factores primordiales que debe tener los estudiantes para poder aprender con motivación, puedan intercambiar información con los compañeros y puedan escoger diferentes estrategias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende conceptos históricos del origen de la humanidad - Valora las etapas del ser humano - Toma en cuenta las eras geológicas de la Tierra - Identifica el origen del planeta Tierra - Determina las civilizaciones de Oriente

Fuente: Elaboración propia

2.2. Enfoque de la investigación.

El presente trabajo de investigación adopta un enfoque mixto, ya que se han utilizado métodos tanto cualitativos como cuantitativos. El enfoque cualitativo se basa en la recolección de evidencias que se centran en la descripción detallada del fenómeno con el objetivo de comprenderlo y explicarlo mediante la aplicación de métodos y técnicas derivados de concepciones y fundamentos epistémicos, como la hermenéutica, la fenomenología y el método inductivo (Rodríguez, Ledezma, Vergara, & Gregori, 2021, p. 152).

El método inductivo es una parte integral de este enfoque, lo que implica que se asimilen los conceptos a partir de los datos recopilados en el campo de estudio. Esto contribuye a explorar las experiencias, comportamientos y emociones de los participantes considerados en este análisis. De esta manera, se establece una estrecha relación con este criterio, donde el método inductivo desempeña un papel fundamental en la comprensión y explicación del fenómeno investigado.

El enfoque cualitativo según Valle, Manrique, & Revilla (2022), se caracteriza por asumir una realidad subjetiva y dinámica, compuesta por múltiples contextos. Este enfoque privilegia el análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades estudiadas. Se enmarca en el paradigma científico naturalista, que se centra en el estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social. Aunque se orienta hacia la interpretación de realidades subjetivas, la investigación cualitativa es científica y no se reduce a opiniones personales.

Por tanto, Jiménez (2020), el enfoque cuantitativo de investigación se basa en el estudio de cantidades y datos numéricos, busca medir y cuantificar fenómenos para obtener resultados objetivos y generalizables. Utiliza métodos y técnicas estadísticas y matemáticas para recopilar y analizar datos numéricos, y se enfoca en la comprobación de hipótesis y la identificación de relaciones y patrones. Este enfoque es útil cuando se busca obtener una visión amplia y precisa de un tema de investigación, involucrando a un gran número de sujetos y permitiendo la generalización de los resultados (p. 60).

2.3. Alcance de la investigación.

La investigación se basa en un diagnóstico realizado por el docente durante su práctica educativa diaria y en el cumplimiento de sus funciones de las estrategias lúdicas de los estudiantes, con el objetivo de mejorar los niveles de desempeño de los alumnos. Sin embargo, se han identificado insuficiencias en este ámbito. Por lo tanto, se propone diversas estrategias lúdicas de orientación a los estudiantes que busca mejorar el nivel de desempeño de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa "Juan Pablo II". Finalmente, se evalúa la efectividad de esta estrategia a partir de la opinión de expertos.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.

La investigación es aplicada al ámbito educativo y aborda una problemática que surge de la práctica cotidiana del docente. La investigación busca identificar las causas que influyen en los problemas del mejoramiento de los niveles de desempeño que presentan los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa "Juan Pablo II".

La investigación empleó un enfoque descriptivo, el cual permite detallar el tema de estudio en general, así como cada uno de sus componentes, con el fin de vincularlos tanto a la fundamentación teórica como a la aplicación práctica de la investigación científica.

Este tipo de investigación se distingue por demostrar que la información proporcionada es veraz, precisa y sistemática. Esto se vincula directamente con el marco teórico, por lo que es crucial que el contenido mantenga los datos de los fenómenos a estudiar de manera organizada. El enfoque principal es lograr una observación detallada del objeto de estudio.

La investigación descriptiva según Galarza (2020), un tipo de investigación que tiene como objetivo principal describir las características o propiedades de un fenómeno, situación o área de estudio sin manipular las variables ni establecer relaciones causales. Su enfoque principal es proporcionar una representación detallada y precisa de lo que se está estudiando (p. 4).

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación (Metodología empleada en la investigación).

Entre los métodos teóricos utilizados en el primer capítulo, se buscaron los principales estudios e investigaciones relacionados con las estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de octavo año del área Ciencias Sociales. Estos estudios sirven como referencia para orientar las estrategias lúdicas relacionado a los estudiantes, con el objetivo de mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes. También se analiza el marco legal que respalda la investigación presentada y se realiza un análisis de los fundamentos teóricos de la misma. En este análisis se valora la posición de diferentes autores y se establecen criterios.

Métodos Teóricos

- Analítico – Sintético: Para el análisis de los fundamentos teóricos del proceso de orientación hacia las estrategias lúdicas con el fin de mejorar los niveles de desempeño en los estudiantes, se utilizan como puntos de referencia para la propuesta.
- Histórico – Lógico: Se utiliza para el estudio de los antecedentes investigativos del proceso de orientación de las estrategias lúdicas con el objetivo de mejorar los niveles de desempeño en los estudiantes.

- Modelación: Facilita el análisis y la evaluación de las investigaciones sobre la orientación hacia las estrategias lúdicas con el propósito de mejorar el nivel de desempeño de los estudiantes de octavo año en el área Ciencias Sociales.
- Inducción – Deducción: Para examinar y resumir los componentes del estudio diagnóstico y los aspectos teóricos y prácticos de la investigación propuesta, y para interpretar y resumir los resultados, llegando así a conclusiones.

Métodos Empíricos

- Encuesta: Aplicada a docentes del área Ciencias Sociales para establecer los criterios y puntos de vista acerca del objeto de la investigación.
- Análisis Documental: con el fin de comprender el enfoque aplicado al proceso de orientación de las estrategias lúdicas para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes.
- La observación: Entender las razones que motivan a los estudiantes y establecer una conexión más personal y empática con ellos.
- Entrevista: A docentes para constatar el estado actual de las estrategias lúdicas para la orientación de las estrategias lúdicas para la mejora de los niveles de desempeño de los estudiantes.
- Criterio de Especialistas: Recopilar las opiniones acerca de la efectividad de una estrategia educativa de orientación de las estrategias lúdicas para la mejora de los niveles de desempeño en los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa "Juan Pablo II", y evaluar su viabilidad en la práctica.

Métodos Estadísticos Matemáticos

- Análisis Porcentual: calcular la proporción o porcentaje de una variable en relación con el total. Permite identificar la importancia relativa de diversas categorías o componentes en un conjunto de datos, y resulta útil para analizar tendencias y tomar decisiones fundamentadas en evidencia numérica.
- Tabulación: Estructurar y exhibir los datos en tablas con el fin de comprender e interpretar los resultados obtenidos.

2.6 Instrumentos aplicados a partir de la metodología.

- La guía de observación: Se busca analizar el proceso educativo de enseñanza para entender las razones que motivan el aprendizaje en los estudiantes de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa "Juan Pablo II" y evaluar su viabilidad en la

práctica."

- La guía de entrevista: Aplicada a docentes para evaluar la situación actual de su preparación en la orientación hacia las estrategias lúdicas con el objetivo de mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes."
- Cuestionario de especialistas: Se consulta a expertos en el tema, profesores con experiencia en la Educación General Básica y directivos, con el objetivo de confirmar la efectividad de la estrategia.
- Cálculo porcentual: Medir la información recopilada en el estudio de diagnóstico.

2.7 Delimitación de la población y muestra.

La población y muestra estuvo constituida de la siguiente manera:

Como *población* se eligen de forma intencional los 35 estudiantes que cursan el octavo año de educación básica. También se considera a 3 docentes responsables del área de Ciencias Sociales en la Unidad Educativa "Juan Pablo II" ubicada en el cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Del conjunto total de la *población*, se eligió una *muestra* intencionada un grupo representativo de 35 estudiantes que presentan características relevantes a la problemática previamente planteada, así como a los 4 docentes encargados del área de Ciencias Sociales.

2.8 Justificación del tipo de muestreo.

El tipo de muestreo en este estudio es no probabilístico e intencional. Se seleccionó una muestra de estudiantes que presentan problemas en el desarrollo de sus niveles de desempeño. Esto nos permite investigar las estrategias lúdicas, ya que algunos estudiantes expresan no conocer las estrategias lúdicas para realizar las actividades escolares y manifiestan descuido y falta de atención en las tareas asignadas para el hogar.

Técnicas estadísticas empleadas.

Se emplea el método estadístico-matemático del cálculo porcentual para procesar y analizar los datos cuantitativos obtenidos durante la aplicación de los instrumentos. Este método nos permite cuantificar los datos y llegar a una interpretación adecuada de los mismos.

2.9 Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación

La investigación está conformada con tres capítulos y se divide en cuatro etapas:

Tabla 2

Proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación.

Etapas	Denominación
Primera etapa	• Marco teórico de la investigación.



Segunda etapa	<ul style="list-style-type: none">• Estudio diagnóstico.
Tercera etapa	<ul style="list-style-type: none">• Propuesta de las estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño académico en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.
Cuarta etapa	<ul style="list-style-type: none">• Validación de la estrategia pedagógica de orientación de las estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

Tabla 3

Acciones que se realizan en cada etapa

Etapa	Acciones
De los fundamentos teóricos	<ul style="list-style-type: none">• Análisis y revisión de los antecedentes investigativos más relevantes que han contribuido a la orientación de las estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes.• Establecer las normativas legales que respaldan la investigación en Ecuador.• Resumir los principales fundamentos teóricos que sirven de referencia para el proceso de orientación de las estrategias lúdicas, con el fin de mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes, basándose en el análisis de las referencias bibliográficas consultadas.
Del estudio diagnóstico	<ul style="list-style-type: none">• La fundamentación metodológica del trabajo de investigación.• Descripción de los resultados del estudio diagnóstico y del estado actual del proceso de orientación de estrategias lúdicas para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes.• Análisis e interpretación científica de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos.• Resumir los resultados obtenidos en el diagnóstico y en el capítulo 2.
De la propuesta de la estrategia pedagógica	<ul style="list-style-type: none">• La fundamentación de las estrategias lúdicas de orientación para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes

de octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

- Definir los objetivos de la estrategia pedagógica propuesta.
- Establecer la estructura de las acciones para cada etapa de la estrategia pedagógica.
- Precisar los criterios que el docente debe considerar al implementar la estrategia pedagógica para orientar el entorno familiar.
- Elaborar las estrategias lúdicas para guiar a los docentes y mejorar los niveles de desempeño académico en los estudiantes de octavo año del área Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

De la validación de la estrategia pedagógica

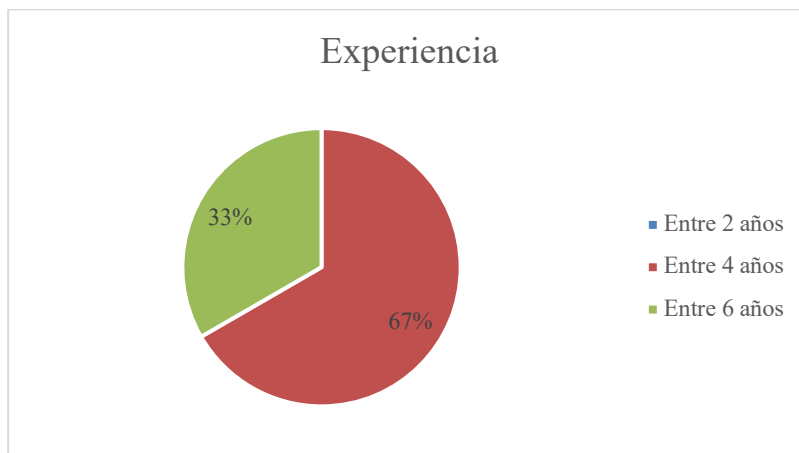
- Se evalúa por parte de expertos para verificar su eficacia.
- Se llevan a cabo sesiones de socialización con los participantes involucrados en la muestra para validarlos.

2.10 Análisis e interpretación de los resultados del diagnóstico.

Los resultados clave obtenidos de la encuesta dirigida a los docentes de los estudiantes de octavo año de educación general básica proporcionaron una comprensión de sus opiniones y perspectivas sobre el tema de la investigación, así como su valoración e interpretación de dichos resultados.

Figura 1. Experiencia

1. ¿Cuál es su experiencia docente?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De los resultados obtenidos, el 67% indican que tienen una experiencia de 4 años en el manejo de la

asignatura de Ciencias Sociales, y el restante que corresponde al 37% tiene una experiencia de 2 años lo cual ayudara a interpretar la propuesta de las estrategias lúdicas en el mejoramiento de los niveles de desempeño.

Figura 2. Estrategias lúdicas

2. ¿Considera que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los estudiantes?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta acerca que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los estudiantes, el 67% de los docentes mencionan que siempre las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, el 33% menciona que a veces las estrategias lúdicas favorecen en el aprendizaje de mismo.

Figura 3. Relación con el tema

3. ¿Las estrategias lúdicas debe relacionarse con el tema?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La encuesta correspondiente a la pregunta de las estrategias lúdicas que debe tener relación con el

tema menciona los docentes encuestados que siempre debe tener relación con el contenido que refleja el 100%.

Figura 4. Concentración y atención

4. ¿Las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la concentración y la atención en las clases de Ciencias Sociales?



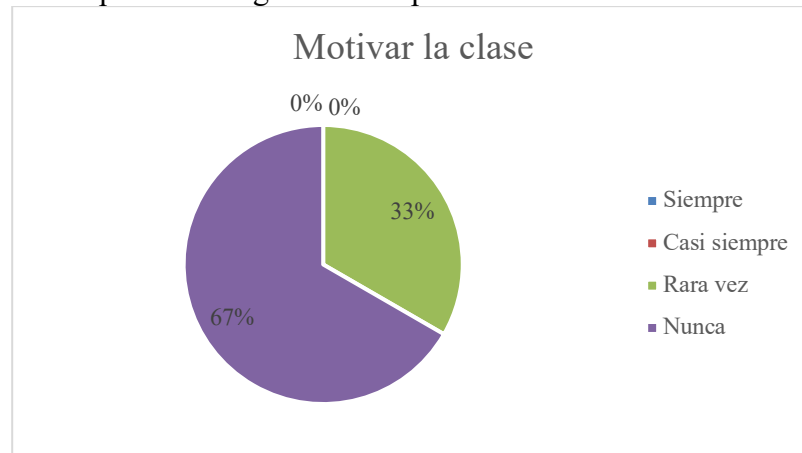
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La pregunta correspondiente a las estrategias lúdicas ayuda a mejorar la concentración y la atención en las clases de Ciencias Sociales el 67% menciona que siempre ayuda a mejorar la concentración y atención mientras el 33% manifiesta a veces las estrategias lúdicas ayuda a la concentración y atención.

Figura 5. Motivar la clase

5. ¿Con que frecuencia aplica estrategias lúdicas para motivar la clase?



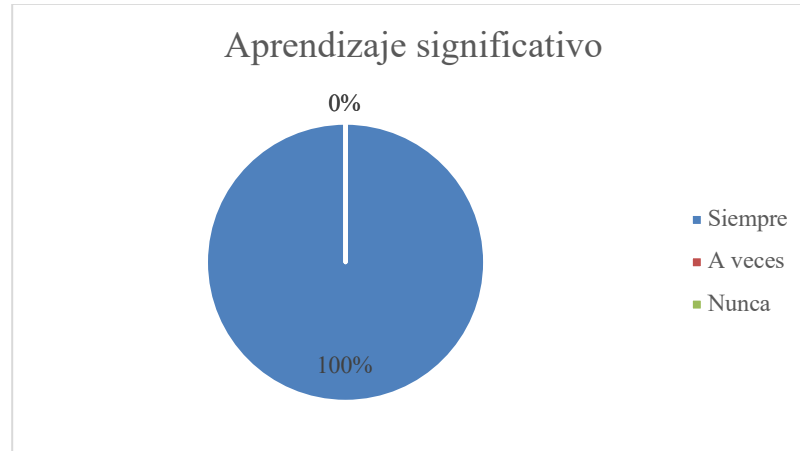
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

El 67% corresponde a que nunca utilizan estrategias lúdicas para motivar la clase, el 33% menciona que siempre debe de aplicarse estrategias lúdicas para motivar la clase.

Figura 6. Aprendizaje significativo

6. ¿Las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales?



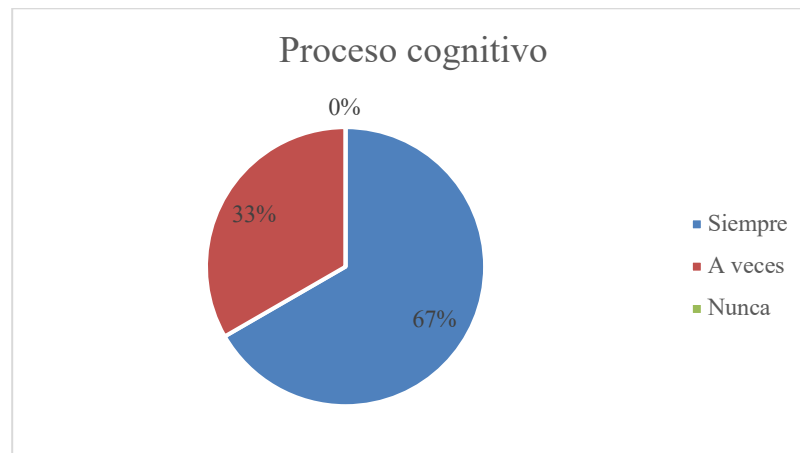
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La encuesta correspondiente a la pregunta de las estrategias lúdicas influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes menciona los docentes encuestados que siempre correspondiente al 100% aporta las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de Ciencias Sociales.

Figura 7. Proceso cognitivo

7. ¿Cuándo utiliza actividades lúdicas en la clase de Ciencias Sociales, los estudiantes desarrollan su proceso cognitivo?



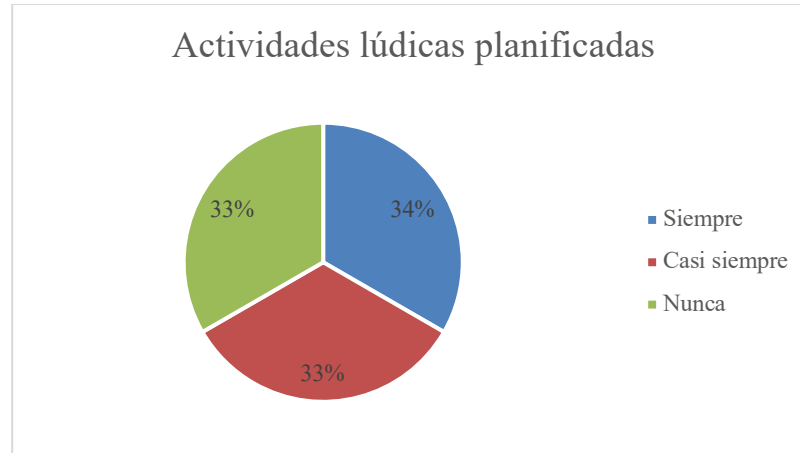
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La encuesta correspondiente a la pregunta de las estrategias lúdicas desarrolla su proceso cognitivo menciona los docentes encuestados que siempre con el 67%% desarrolla su proceso cognitivo, mientras el 33% de los docentes manifiesta que a veces las actividades lúdicas desarrolla su proceso cognitivo.

Figura 8. Actividades lúdicas planificadas

8. ¿Las actividades lúdicas deben de ser planificadas con anticipación?



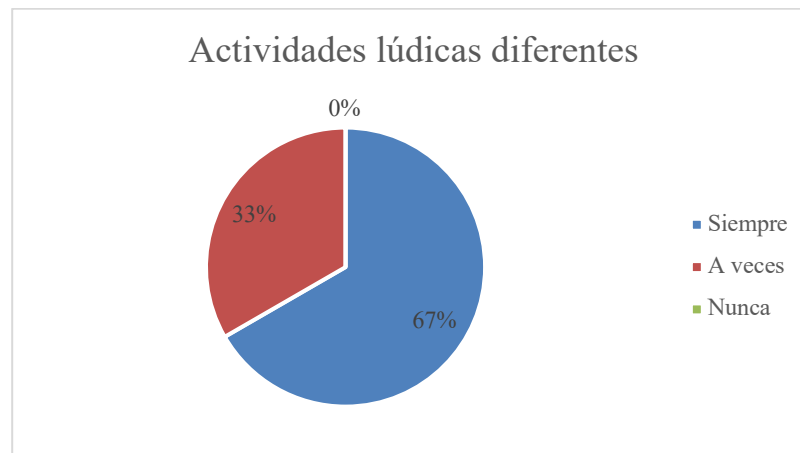
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta acerca de las actividades lúdicas deben ser planificadas con anticipación el 34% mención que siempre se deben de planificar las actividades lúdicas, el 33% manifiesta que casi siempre debe de planificarse las actividades lúdicas y el 33% menciona que nunca se debe de planificar las actividades lúdicas.

Figura 9. Actividades lúdicas diferentes

9. ¿Las actividades lúdicas utilizadas en clase son diferentes?



Fuente: Elaboración propia

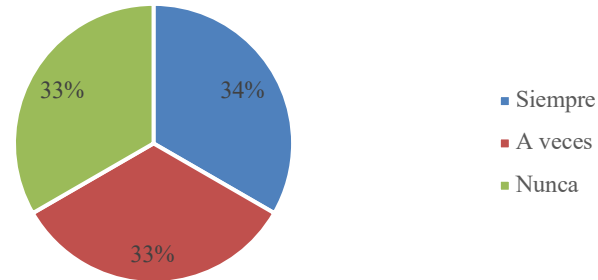
Interpretación

De los resultados obtenidos, el 67% indican que las actividades lúdicas deben de ser diferentes para que no exista la monotonía mientras el 33% menciona que las actividades lúdicas a veces deben de ser diferentes.

Figura 10. Interés de las estrategias lúdicas

10. ¿Los estudiantes se interesan por las estrategias lúdicas utilizadas en clase?

Interés de las estrategias lúdicas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La pregunta relacionada a los estudiantes se interesa por las estrategias lúdicas utilizadas en clases el 34% corresponde al siempre se interesan por las estrategias lúdicas que se utilizan durante la clase. El 33% menciona que a veces los estudiantes se interesan por las estrategias lúdicas utilizadas en clase y el restante que deriva del 3% menciona que nunca se interesan por las estrategias utilizadas durante la clase.

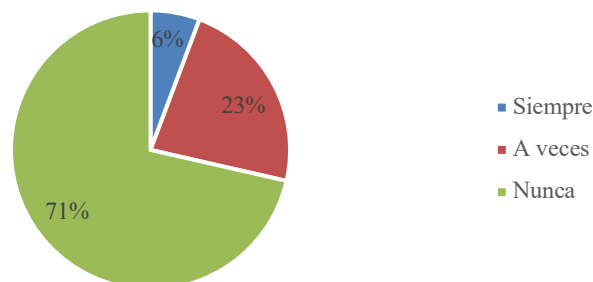
2.10.1 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta dirigida a estudiantes.

Los resultados principales obtenidos de la encuesta a los estudiantes de octavo año de educación general básica ofrecieron una comprensión de sus opiniones y perspectivas sobre el tema de la investigación, además de su valoración e interpretación de estos resultados.

Figura 11. Estrategias lúdicas para la clase

1. ¿Con que frecuencia sus docentes utilizan estrategias lúdicas para iniciar la clase?

Estrategias lúdicas para la clase



Fuente: Elaboración propia

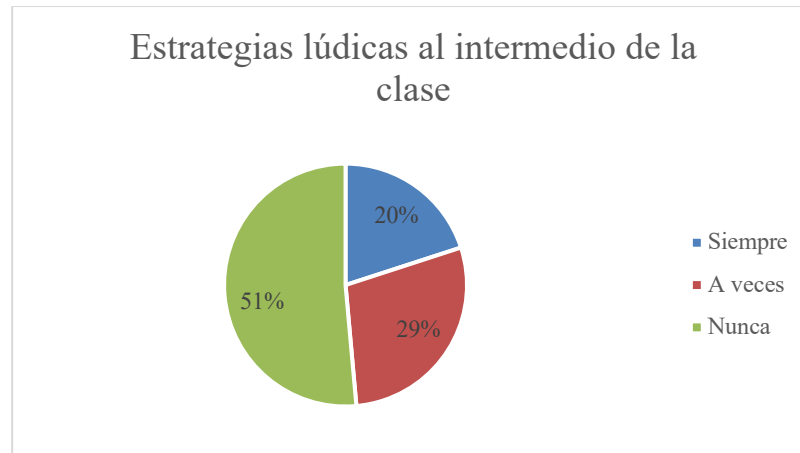
Interpretación

La pregunta relacionada con qué frecuencia sus docentes utilizan estrategias lúdicas para iniciar la clase, el mayor número relacionado al 71% menciona que nunca los docentes utilizan estrategias

lúdicas para iniciar la clase, mientras el 6% de los estudiantes que corresponde al porcentaje menor menciona que los docentes no utilizan estrategias lúdicas para inicial la clase.

Figura 12. Utilización de estrategias lúdicas

2. ¿Es importante la utilización de estrategias lúdicas al intermedio de la clase?



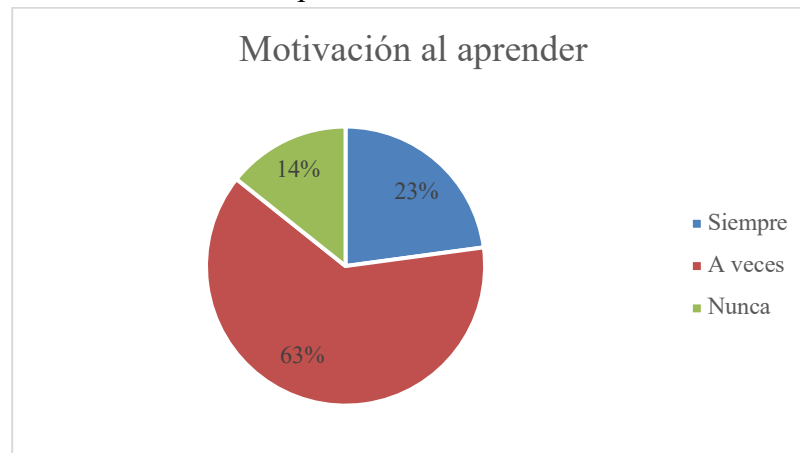
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la pregunta de las estrategias lúdicas al intermedio de la clase, el 51% de estudiantes mencionan que nunca los docentes utilizan estrategias lúdicas al intermedio de la clase, mientras el 20% que está relacionado al siempre mencionan que los docentes utilizan estrategias al intermedio de la clase.

Figura 13. Motivación al aprender

3. ¿Las estrategias lúdicas le motiva al aprender Ciencias Sociales?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De los resultados obtenidos, el 60% de estudiantes mencionan que las estrategias lúdicas les motivan para aprender Ciencias Sociales, mientras el 14% de estudiantes manifiestan que las estrategias lúdicas nunca le motivan para aprender Ciencias Sociales.

Figura 14. Estrategias lúdicas necesarias

4. ¿Las estrategias lúdicas son necesarias para las Ciencias Sociales?



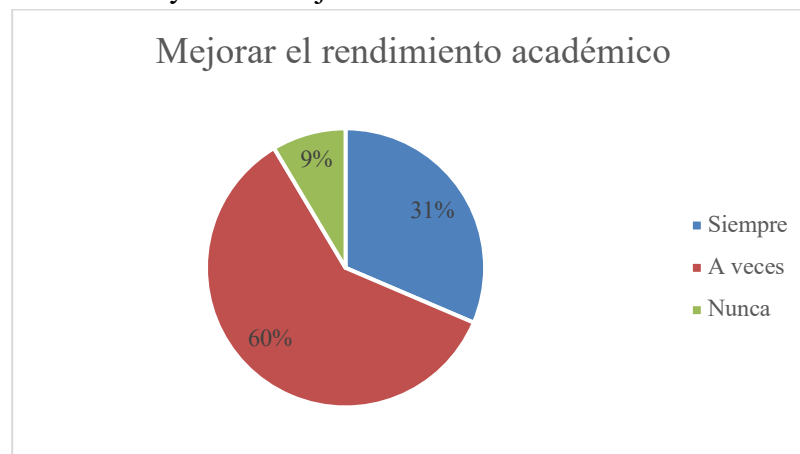
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La pregunta relacionada a las estrategias lúdicas es necesaria para las Ciencias Sociales, menciona el 80% de estudiantes que siempre las estrategias lúdicas son necesarias para las ciencias Sociales, mientras el 20% de estudiantes manifiestan que a veces es necesario las estrategias lúdicas para las Ciencias Sociales.

Figura 15. Mejorar el rendimiento académico

5. ¿Las estrategias lúdicas le ayudan a mejorar el rendimiento académico?



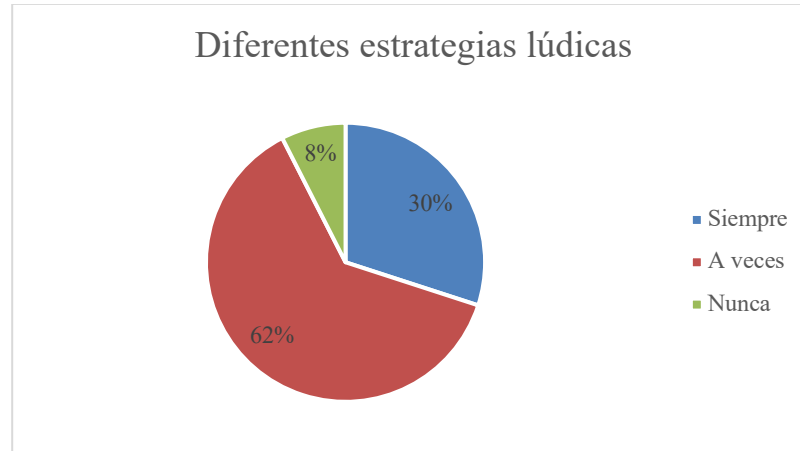
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

El 60% de estudiantes correspondiente a la pregunta de las estrategias lúdicas le ayudan a mejorar el rendimiento académico manifiesta que siempre con la utilización de las mismas mejoran el rendimiento académico, mientras el 9% de estudiantes manifiestan que nunca las estrategias lúdicas le ayudan a mejorar el rendimiento académico.

Figura 16. Diferentes estrategias lúdicas

6. ¿Le interesa aprender diferentes estrategias lúdicas?



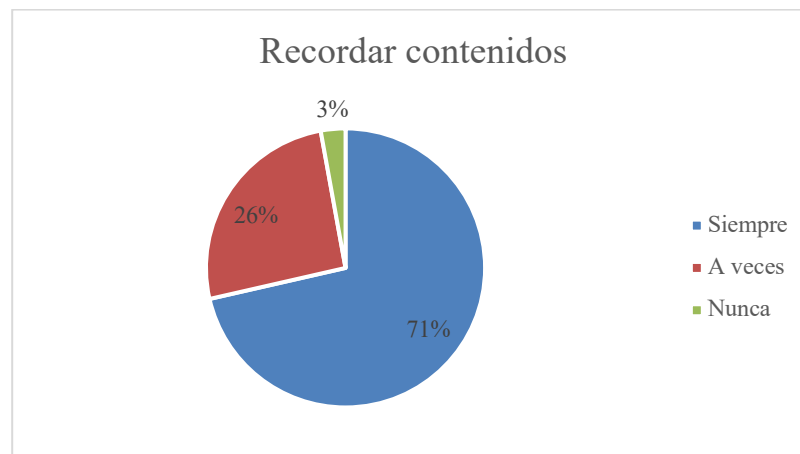
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La pregunta relacionada a le interesa aprender diferentes estrategias lúdicas, el 62% de estudiantes manifiestan que a veces le interesa aprender diferentes estrategias lúdicas, mientras el 8% de estudiantes mencionan que nunca le interesa aprender diferentes estrategias lúdicas.

Figura 17. Recordar los contenidos

7. ¿Las estrategias lúdicas en las ciencias sociales le favorece en recordar los contenidos sin dificultad?



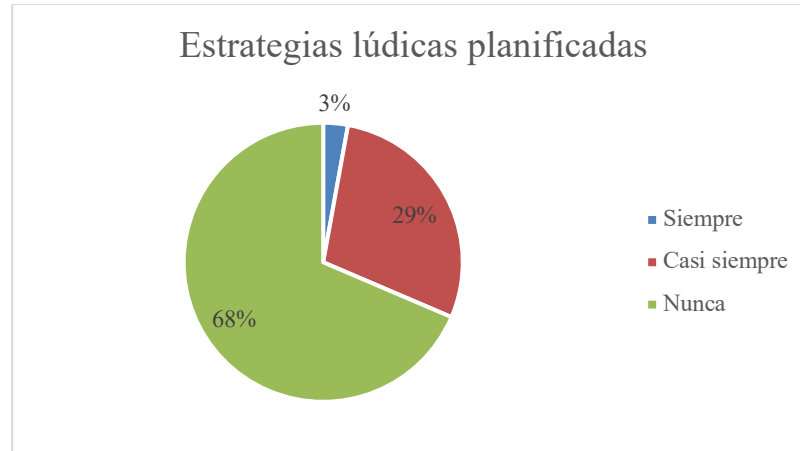
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De los resultados obtenidos, correspondiente a la pregunta de las estrategias lúdicas en las ciencias sociales le favorece en recordar los contenidos sin dificultad el 71% de estudiantes menciona que las estrategias lúdicas le favorecen en recordar los contenidos sin dificultad, mientras el 3% de estudiantes manifiesta que las estrategias lúdicas nunca le favorecen en recordar los contenidos de Ciencias Sociales.

Figura 18. Planificación de estrategias lúdicas

8. ¿El docente planifica las estrategias lúdicas para todas las clases de Ciencias Sociales?



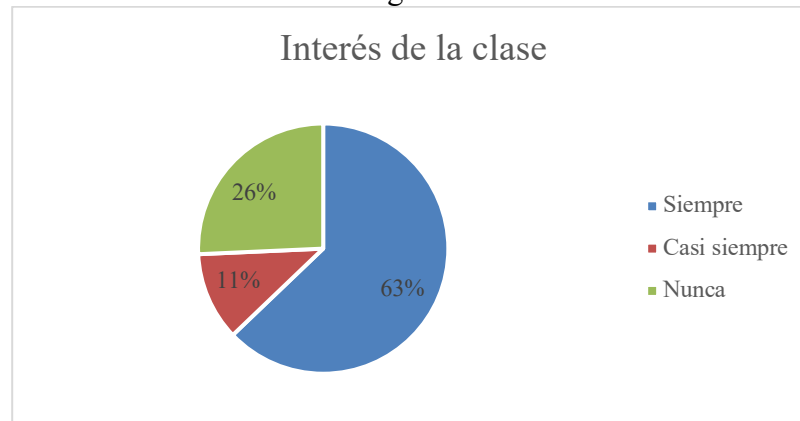
Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La pregunta relacionada a el docente planifica las estrategias lúdicas para todas las clases de Ciencias Sociales, el 68% de estudiantes menciona que el docente nunca planifica las estrategias lúdicas para todas las clases mientras el 3% de estudiantes mencionan que siempre el docente planifica las estrategias lúdicas para la clase de Ciencias Sociales.

Figura 19. Interés de la clase

9. ¿Le interesa la clase cuando se utiliza estrategias lúdicas?



Fuente: Elaboración propia

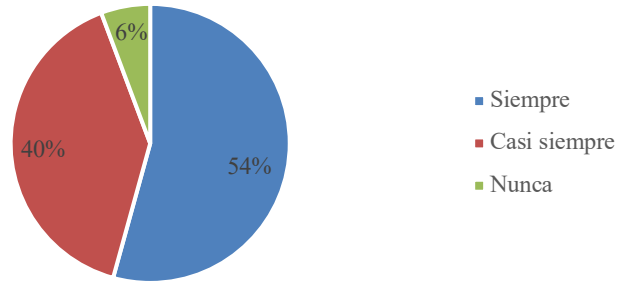
Interpretación

En la pregunta le interesa la clase cuando se utiliza estrategias lúdicas, el 63% de estudiantes menciona que siempre le interesa la clase con el uso de estrategias lúdicas, mientras el 11% de estudiantes manifiesta que casi siempre le interesa la clase con el uso de estrategias lúdicas.

Figura 20. Desarrollo pensamiento cognitivo

10. ¿Desarrolla su pensamiento cognitivo con la utilización de estrategias lúdicas?

Desarrollo de pensamiento cognitivo



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De los resultados obtenidos de la pregunta desarrolla su pensamiento cognitivo con la utilización de estrategias lúdicas el 54% de estudiantes menciona que siempre desarrolla su pensamiento cognitivo con el uso de estrategias lúdicas, mientras el 6% de estudiantes menciona que nunca desarrolla su pensamiento cognitivo.

En general, en este capítulo se ha presentado el marco metodológico de la investigación, comenzando con la conceptualización y operacionalización de las categorías utilizando una metodología mixta. También se describe la estrategia general de investigación seguida en el proceso de investigación. El análisis e interpretación de los resultados confirma la importancia de las estrategias lúdicas para el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes. Por lo tanto, se propone una estrategia lúdica para abordar esta situación.

CAPÍTULO III PROPUESTA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DE ORIENTACIÓN A LOS DOCENTES PARA EL MEJORAMIENTO DE LOS NIVELES DE DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN PABLO II” Y SU VALIDACIÓN

En este capítulo se describe la implementación de las estrategias lúdicas de orientación a los docentes con el fin de mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”. Se presentan los fundamentos teóricos de esta estrategia, así como los requisitos y métodos necesarios para su aplicación en la práctica docente. Además, se detalla la estructura y las acciones a desarrollar en cada fase o etapa de la estrategia, y se valida su efectividad como elementos esenciales para comprender su estructura y originalidad.

3.1. Fundamentación de la propuesta

Las estrategias lúdicas en los estudiantes contribuyen en su capacidad para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral a través del juego y la interacción, las estrategias lúdicas son métodos pedagógicos que integran el juego, la creatividad y actividades divertidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Ballona, Espinoza, Cruz, & Martínez, 2022).

Las estrategias lúdicas mencionan Rua, Muñoz, Narváez, Acosta, & Montejo (2023), son fundamentales en el ámbito educativo, ya que fomentan un aprendizaje significativo y motivador en los estudiantes. Estas estrategias integran el juego y la creatividad, lo que no solo mejora la adquisición de conocimientos, sino que también potencia el desarrollo social y emocional de los niños. Al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas, se estimula su curiosidad y se promueve un ambiente de aprendizaje activo, donde los alumnos se sienten valorados y motivados para participar. Además, estas metodologías permiten que los docentes adapten sus enseñanzas a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada niño, favoreciendo así la inclusión y el respeto por la diversidad (p. 6485).

Según Paredes (2020), las estrategias lúdicas desempeñan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que ofrecen numerosos beneficios tanto para los estudiantes como para los docentes. Estas estrategias permiten que el aprendizaje sea divertido, motivador y significativo, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Con el uso de juegos y actividades lúdicas, se crea un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante, donde los estudiantes pueden experimentar, explorar y descubrir de manera creativa. Esto les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, así como habilidades sociales, como la colaboración, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo (p. 32).

3.1.1 Característica de la propuesta

A continuación, se describen las características principales de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo:

1. **Motivador:** Las actividades lúdicas despiertan el interés y la motivación de los estudiantes, lo que facilita su participación activa en el proceso de aprendizaje.
2. **Creativo:** Estas estrategias estimulan la imaginación y la creatividad de los alumnos, permitiéndoles explorar nuevas formas de expresión y resolución de problemas.
3. **Desarrolla Habilidades Sociales:** A través del juego y la interacción grupal, los estudiantes aprenden a comunicarse efectivamente, a cooperar y a respetar las diferencias, fortaleciendo así sus habilidades sociales.
4. **Adaptabilidad al Contexto:** Las estrategias lúdicas pueden adaptarse a diferentes contextos educativos, edades y áreas de conocimiento, lo que las convierte en herramientas versátiles y efectivas.
5. **Fomenta el Aprendizaje Significativo:** Al vincular los contenidos académicos con actividades lúdicas, se facilita la comprensión y retención de la información, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero.
6. **Carácter Flexible y Dinámico:** Estas estrategias permiten a los docentes ajustar y modificar las actividades según las necesidades y características de los estudiantes, favoreciendo así la inclusión y la atención a la diversidad.

3.1.2 Objetivos de la propuesta

- Enseñar a los docentes el uso adecuado de las estrategias lúdicas para crear un ambiente positivo y estimulante en el aula, donde los estudiantes se sienten seguros para explorar, experimentar y cometer errores promoviendo la confianza y la participación activa de los estudiantes.
- Diseñar actividades lúdicas estructuradas que permitan alcanzar objetivos educativos específicos de manera innovadora para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

3.1.3 Requisitos para la aplicación de las estrategias lúdicas

- Dominar los contenidos de la materia para seleccionar las estrategias lúdicas acorde a la temática tratada.
- Formación en pedagogía, que le permita entender las bases teóricas del aprendizaje lúdico y su

aplicación en el aula.

- Conocer sobre las bases teóricas y fundamentos de las estrategias lúdicas. Esto implica comprender los beneficios del juego en el aprendizaje, conocer diferentes tipos de juegos y actividades lúdicas.
- Planificar y organizar las estrategias lúdicas de manera adecuada, implementando objetivos claros, seleccionar los juegos y actividades apropiados, asegurándose de que haya suficiente tiempo y recursos disponibles para implementar las estrategias de manera efectiva.
- Ser creativo y tener la capacidad de adaptar las estrategias lúdicas a las necesidades y características de sus estudiantes.
- Capacidad de diseñar y modificar juegos y actividades para que sean relevantes y efectivos en el contexto específico del aula.
- Actitud positiva y entusiasmo hacia el uso de estrategias lúdicas creando un ambiente de aprendizaje positivo y motivador, y fomenta la participación activa de los estudiantes.
- Desarrollo de habilidades interpersonales que permitan al docente establecer una buena relación con los estudiantes, promoviendo la confianza y la colaboración en el aula.
- Conocer y utilizar recursos didácticos variados que complementen las actividades lúdicas, como materiales audiovisuales, juegos de mesa, y tecnología educativa.
- Evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes utilizando diferentes métodos de evaluación, como observación, registros y pruebas, para medir el progreso y ajustar las estrategias según sea necesario.

3.2 Propuesta de las estrategias lúdicas de orientación a los estudiantes con el fin de mejorar los niveles de desempeño de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

La organización de las actividades dentro de la estrategia lúdica está segmentada en diferentes fases, donde se presentan recomendaciones específicas para los docentes, enfocadas en el mejoramiento de los niveles de desempeño. Es importante destacar que esta guía se desarrollará en colaboración con los estudiantes y docentes del octavo año de EGB del área de Ciencias Sociales. A continuación, se describen las fases:

Tabla 4

Etapa I. Capacitación y preparación del docente para implementar la estrategia lúdica.

Etapa I. Capacitación y preparación del docente para implementar la estrategia lúdica

En esta fase, se proporcionan recomendaciones básicas iniciales para la formación del docente como guía para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes de octavo año de educación general básica.

<ul style="list-style-type: none">• Clarificar los objetivos de la estrategia y relacionarlos con el problema de aprendizaje que tenga el estudiante.	Para que el proceso de orientación se desarrolle adecuadamente, es fundamental y esencial tener claridad en los objetivos. El docente, en su rol de orientador, debe perseguir este propósito y, a lo largo del proceso, asegurar no solo que el participante se mantenga enfocado en resolver el problema, sino también que tome conciencia de lo que ocurre en su entorno. Es importante que reconozcan la relevancia de estos aspectos y comprendan las causas que originan las dificultades de aprendizaje en los estudiantes.
<ul style="list-style-type: none">• Diagnosticar las fortalezas y debilidades que posee el docente.	Para desarrollar nuevas experiencias, es crucial que el docente conozca honestamente sus fortalezas y debilidades. Esto le permitirá comprender el rol que desempeñará como orientador responsable y estar preparado para tomar decisiones y enfrentar los desafíos que surjan antes, durante y después de la implementación de la propuesta.
<ul style="list-style-type: none">• Emplear métodos para mantener la motivación y el interés de los estudiantes.	La orientación, al ser un proceso con tiempo y objetivos limitados, requiere una atención y motivación constante. Es necesario movilizar recursos motivacionales de manera diferenciada para fomentar motivaciones intrínsecas y complementarias que mantengan a los padres estudiantes. Esto implica descubrir sus expectativas e intereses, y conocer su situación socioeconómica y cultural.
<ul style="list-style-type: none">• Detectar cualquier resistencia de los estudiantes.	Es importante identificar y estar atentos a las resistencias de los estudiantes. Esto permitirá abordar el problema, entender su significado y origen, investigar sus intenciones y resolverlo de la manera más ética posible.
<ul style="list-style-type: none">• Retroalimentación en temas primordiales.	Al ajustar el comportamiento interactivo con los estudiantes, es necesario ser claro y preciso, subrayando en todo momento la importancia de su colaboración en el aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none">• Determinar y resaltar las habilidades positivas de cada estudiante.	Es esencial destacar de manera positiva el nivel de capacidad e interés de los estudiantes para situarse en su contexto y comprender sus necesidades.

Fuente: Elaboración propia

En general, durante esta etapa, el docente en las sesiones de orientación hacia los docentes debe estar preparado para: buscar y proporcionar información, apoyar a los estudiantes en las diferentes situaciones que enfrenten, identificar y priorizar los aspectos más relevantes al abordar cuestiones

relacionadas con el aprendizaje, aclarar situaciones con respeto y profesionalismo, ofrecer esperanza y ayudar a aliviar el estrés.

Es crucial generar conocimientos, evaluar comportamientos, mantener autocontrol, evitar herir sentimientos demostrando empatía y buenas intenciones, fomentar cambios positivos, superar resistencias, establecer relaciones, y motivar la participación voluntaria, entre otros aspectos.

Tabla 5

Etapa II. Actividades de orientación a docentes de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

Etapa II. Actividades de orientación a docentes del área de Ciencias Sociales de los estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

En la segunda etapa se da a conocer las diferentes actividades que el docente de Ciencias Sociales puede realizar con los estudiantes de octavo año de EGB para lograr la mejora de los niveles de desempeño, las cuales favorecerá en los diferentes aspectos y se detalla a continuación.

- **Implementar espacios interactivos dentro del aula.** Los espacios interactivos promueven la colaboración entre los estudiantes, permitiendo que trabajen en grupos y se involucren en actividades cooperativas. La disposición del mobiliario y la organización del aula pueden influir significativamente en la dinámica de trabajo.
- **Incentivar la participación activa de los estudiantes con las estrategias lúdicas.** La participación activa permite a los estudiantes involucrarse de manera significativa en el proceso de aprendizaje. Cuando los alumnos se sienten motivados a participar, adquieren conocimientos de forma más efectiva, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo y duradero. Este tipo de involucramiento también ayuda a desarrollar habilidades críticas, como el pensamiento analítico y la resolución de problemas
- **Dinámicas en grupos.** Las dinámicas grupales promueven la interacción entre los estudiantes, lo que facilita la comunicación efectiva. A través de actividades estructuradas, los alumnos tienen la oportunidad de expresar sus ideas, escuchar a sus compañeros y aprender a trabajar en equipo mejorando sus habilidades comunicativas y también fortaleciendo las relaciones interpersonales dentro del grupo.
- **Uso de la tecnología.** La integración de herramientas tecnológicas en las ciencias sociales enriquece el proceso educativo. Recursos como presentaciones multimedia, simulaciones, videos y plataformas interactivas permiten a los estudiantes

comprender de mejor manera los conceptos complejos y participar de manera más activa en su aprendizaje.

- **Dramatización y teatro.**

La dramatización y el teatro se pueden realizar ejercicios de síntesis y memorización en el estudio de las ciencias sociales. Además, el uso de técnicas de enseñanza basadas en la dramatización puede ser una opción relevante para el aprendizaje de los estudiantes. La dramatización permite a los estudiantes comprender la realidad al representar situaciones verídicas de manera específica. También fomenta la creatividad y la expresión tanto de los actores como de los espectadores.

Fuente: Elaboración propia

En esta etapa el docente utiliza estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias sociales porque estas actividades promueven un aprendizaje activo y participativo, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades críticas como el pensamiento analítico, la resolución de problemas y la colaboración. Además, las estrategias lúdicas hacen que los temas complejos sean más accesibles y atractivos, incrementando el interés y la motivación de los estudiantes, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera de los contenidos.

Tabla 6

Etapa III. Aprobar la aplicación de las estrategias lúdicas.

Etapa III. Aprobar la aplicación de las estrategias lúdicas.

Una vez realizado las diferentes actividades por el docente, se evaluará la aplicación de las diferentes estrategias lúdicas. Esto se realizará a través de diferentes pruebas pedagógicas, el progreso en el aprendizaje escolar y la superación de dificultades. Estas evaluaciones se llevarán a cabo en el aula para que los docentes puedan observar los cambios en los estudiantes y determinar si la propuesta ha sido efectiva.

- **Participación activa**

La participación activa en el aula es un componente esencial del proceso educativo, ya que fomenta un aprendizaje más significativo y duradero. Cuando los estudiantes se involucran activamente en discusiones, trabajos en grupo y actividades prácticas, no solo adquieren conocimientos de manera más efectiva, sino que también desarrollan habilidades críticas como la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico. Este tipo de participación les permite expresar sus ideas y opiniones, escuchar diferentes perspectivas y asumir un rol protagónico en su propio aprendizaje.

- **Pruebas pedagógicas**

Las pruebas pedagógicas son herramientas

esenciales en el ámbito educativo, diseñadas para evaluar el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes. Su importancia radica en su capacidad para diagnosticar el nivel de conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos en un momento determinado. Estas pruebas permiten a los educadores medir la efectividad de sus métodos de enseñanza y realizar ajustes necesarios para mejorar el proceso educativo.

Fuente: Elaboración propia

En esta fase final, se sugiere que el docente tenga en cuenta aspectos importantes relacionados con el progreso del aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se recomienda reconocer al grupo en su conjunto por sus logros y esfuerzos. De esta manera, se habrá comprobado la efectividad de la propuesta, lo que permitirá que el docente la utilice como herramienta y la replique en otros grupos académicos que enfrenten una problemática similar.

3.3 Presentación de las estrategias lúdicas de orientación a docentes de octavo año del área de Ciencias Sociales con el fin de favorecer el mejoramiento de los niveles de desempeño de los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

En esta sección se describen las diferentes actividades de la propuesta, que abarcan una serie de pasos que deben llevarse a cabo, como la preparación previa del profesor y las acciones a desarrollar con los estudiantes para lograr el objetivo de la investigación propuesta. Esto incluye el título, los objetivos, el área, el tipo, los temas de las acciones, los objetivos, las actividades, las tareas y las formas de evaluación.

Título: “Estrategias lúdicas de orientación a docentes de octavo año del área de Ciencias Sociales con el fin de favorecer el mejoramiento de los niveles de desempeño de los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”.

Objetivos de las acciones por parte de los docentes:

- Promover la actualización continua del docente para que se mantenga actualizado en su campo de conocimiento y en las nuevas tendencias educativas participando en diferentes programas de desarrollo profesional, asistir a conferencias y talleres, y mantenerse al tanto de las investigaciones y avances en su área de especialización.
- Desarrollar habilidades donde se adquiera habilidades para gestionar el ambiente de aprendizaje en el aula, establecer normas y rutinas, manejar el comportamiento de los estudiantes y fomentar un clima positivo y respetuoso.

- Facilitar a los docentes las estrategias lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a comprender y retener mejor los conceptos al relacionarlos con situaciones reales y significativas.

Objetivo de las acciones para los estudiantes:

- Promover la motivación y el interés por el aprendizaje utilizando las diferentes estrategias lúdicas logrando despertar el interés de los estudiantes y hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido.
- Desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales mediante las actividades lúdicas para ayudar a desarrollar habilidades cognitivas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- Mejorar el ambiente de aprendizaje con el uso de estrategias lúdicas puede crear un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante.

Área: Pedagógica

Tipo: Grupal

Participantes: Docentes y estudiantes

Tabla 7

Detalle de las actividades para aplicar las estrategias lúdicas

Tema	Objetivos	Actividades	Forma de evaluación
1. Juegos de roles histórico.	Permitir a los participantes sumergirse en un contexto histórico específico y experimentar de manera activa y participativa los eventos, personajes y situaciones de ese período.	<ul style="list-style-type: none"> • Elecciones de personas históricos. • Selección de hechos que marcaron la historia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Rubrica.
2. Simulaciones de debates.	Fomentar el intercambio de ideas, argumentos y puntos de vista sobre un tema específico teniendo la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento crítico, expresión oral, investigación y trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar posturas positivas acorde a la temática. • Respetar las normas de convivencia para que exista el escucha activa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Interrogatorio.
3. Proyectos prácticos.	Promover un aprendizaje que sea relevante y aplicable a la vida real, permitiendo a los	<ul style="list-style-type: none"> • Representar acontecimientos relevantes. • Dar a conocer 	<ul style="list-style-type: none"> • Guía de observación. • Análisis de desempeño.

	estudiantes conectar la teoría con la práctica y entender la utilidad de los conocimientos adquiridos.	circunstancias de impacto a la sociedad.	
4. Caza de tesoros.	Proporcionar una estrategia educativa que permita a los estudiantes adquirir información sobre un tema específico y practicar habilidades y procedimientos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar diferentes técnicas que le favorezca en encontrar el mejor resultado. • Utilizar las herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de desempeño. • Lista de cotejo.
5. Cuentos interactivos.	Incentivar la lectura dinámica y participativa en los estudiantes fomentando el desarrollo del lenguaje, la comprensión lectora y la imaginación al combinar elementos visuales y actividades interactivas.	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar cuentas que tenga relación con la temática tratada. • Crear cuentos con relación a los contenidos conocidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase. • Portafolio.

Fuente: Elaboración propia

3.4 Valoración de la efectividad de la estrategia lúdica de orientación a docentes.

Para obtener opiniones sobre la viabilidad y efectividad de la estrategia lúdica propuesta en la práctica educativa, se emplea el método de criterio de especialistas de la propuesta. Para ello, se seleccionan profesionales de la educación con experiencia, conocimientos y prestigio en la educación general básica, especialmente en octavo año de Educación General Básica. Estos expertos deben tener una visión valorativa en la investigación educativa. El proceso de socialización es organizado y supervisado por los investigadores responsables, y se realiza de forma presencial, para permitir la participación de los especialistas de manera flexible y conveniente.

Entre los especialistas seleccionados para evaluar la propuesta de la estrategia lúdica se incluyen: 5 docentes que poseen un nivel académico de cuarto nivel en educación y experiencia trabajando con estudiantes de educación básica, cuyos criterios son valiosos para considerar la estrategia lúdica en el mejoramiento de los niveles de desempeño.

Los principales criterios relacionados con la estrategia lúdica de orientación a docentes para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad educativa

“Juan Pablo II” son los siguientes:

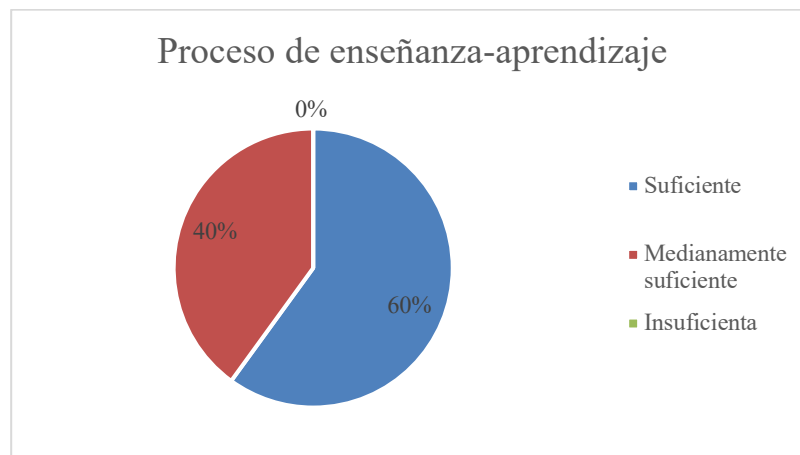
Tabla 8

¿Considera que las instrucciones de las estrategias lúdicas están relacionadas para que el estudiante mejore su proceso de enseñanza-aprendizaje?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Suficiente	3	60%
Medianamente suficiente	2	40%
Insuficiente	0	0%

Figura 21. Estrategias lúdicas relacionadas para su proceso de enseñanza-aprendizaje

¿Considera que las instrucciones de las estrategias lúdicas están relacionadas para que el estudiante mejore su proceso de enseñanza-aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

Los resultados obtenidos mencionan que el 60% las estrategias lúdicas están relacionadas para que el estudiante mejore su proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras el 40% de los docentes encuestados menciona que medianamente suficientes las estrategias lúdicas están relacionadas para que el estudiante mejore su proceso de enseñanza-aprendizaje

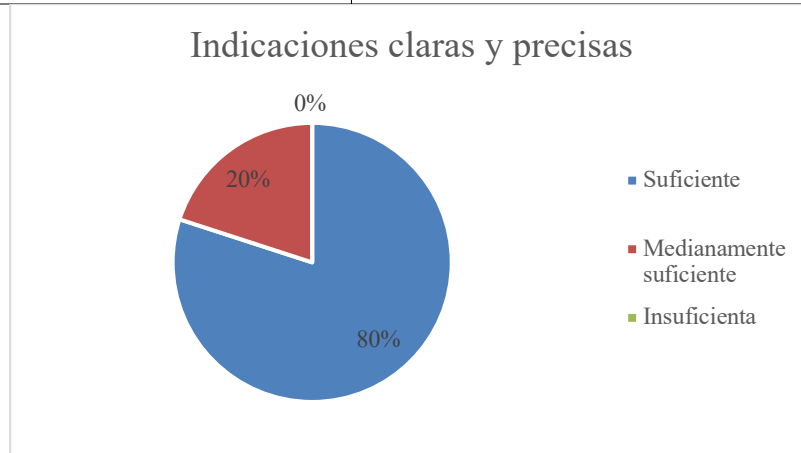
Tabla 9

¿Las indicaciones de las actividades lúdicas son claras y precisas, facilitando su aplicación?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Suficiente	4	80%
Medianamente suficiente	1	20%

Figura 22. Indicaciones claras y precisas

¿Las indicaciones de las actividades lúdicas son claras y precisas, facilitando su aplicación?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

Mediante los encuestados y los resultados obtenidos para la pregunta acerca de las indicaciones de las actividades lúdicas son claras y precisas, facilitando su aplicación menciona el 80% que es suficiente las indicaciones de las actividades lúdicas son claras y precisas, facilitando su aplicación, el 20% menciona que es medianamente suficiente las indicaciones de las actividades lúdicas son claras y precisas, facilitando su aplicación.

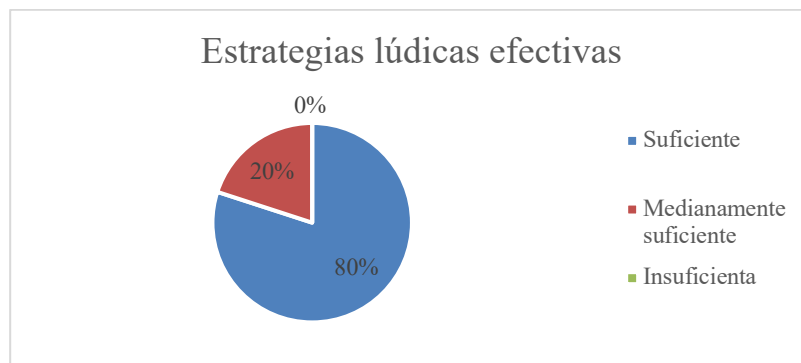
Tabla 10

¿Considera que las estrategias lúdicas son efectivas y favorecen el aprendizaje de los estudiantes?

Variabes	Frecuencia	Porcentaje
Suficiente	4	80%
Medianamente suficiente	1	20%
Insuficiente	0	0%

Figura 23. Estrategias lúdicas efectivas y favorece el aprendizaje

¿Considera que las estrategias lúdicas son efectivas y favorecen el aprendizaje de los estudiantes?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

La pregunta relacionada considera que las estrategias lúdicas son efectivas y favorecen el aprendizaje de los estudiantes, los docentes encuestados mencionan que el 80% las estrategias lúdicas son efectivas

y favorecen el aprendizaje del estudiante mientras el 20% menciona que es medianamente suficiente las estrategias lúdicas son efectivas y favorecen el aprendizaje del estudiante.

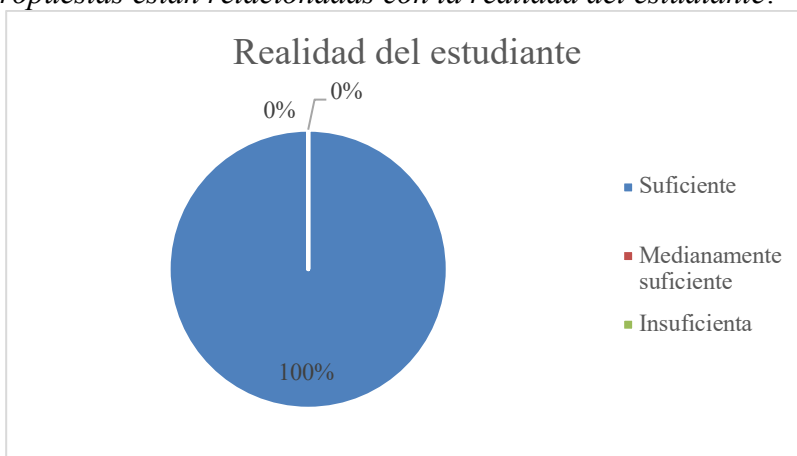
Tabla 11

¿Las actividades propuestas están relacionadas con la realidad del estudiante?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Suficiente	5	100%
Medianamente suficiente	0	0%
Insuficiente	0	0%

Figura 24. Actividades relacionadas con la realidad del estudiante

¿Las actividades propuestas están relacionadas con la realidad del estudiante?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

Mediante la obtención de los resultados a la pregunta las actividades propuestas están relacionadas con la realidad del estudiante del total de los docentes el 100% menciona suficiente que las actividades propuestas están relacionadas con la realidad del estudiante.

Tabla 12

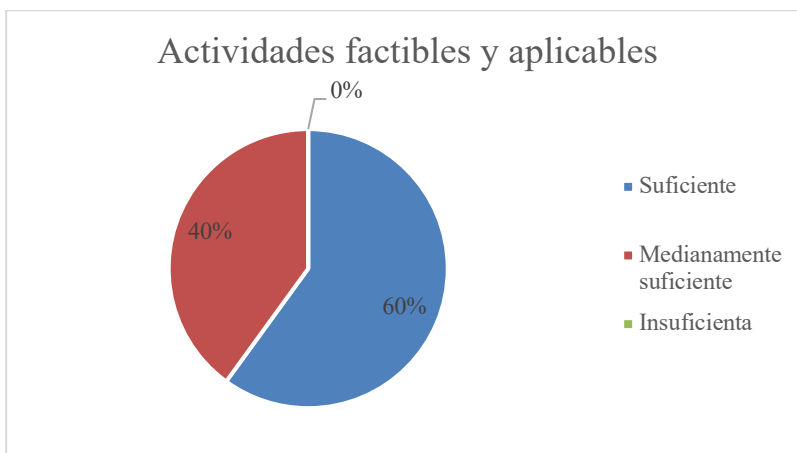
¿Considera que las actividades propuestas son factibles para la aplicación de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Suficiente	3	80%
Medianamente suficiente	2	20%
Insuficiente	0	0%

Figura 25. Actividades propuestas factibles para su aplicación

¿Considera que las actividades propuestas son factibles para la aplicación de la Unidad Educativa

“Juan Pablo II”?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

Mediante los encuestados y los resultados obtenidos para la pregunta acerca de considera que las actividades propuestas son factibles para la aplicación de la Unidad Educativa “Juan Pablo II el 60% menciona suficiente y el 40% menciona que es medianamente suficiente las actividades propuestas son factibles para la aplicación de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

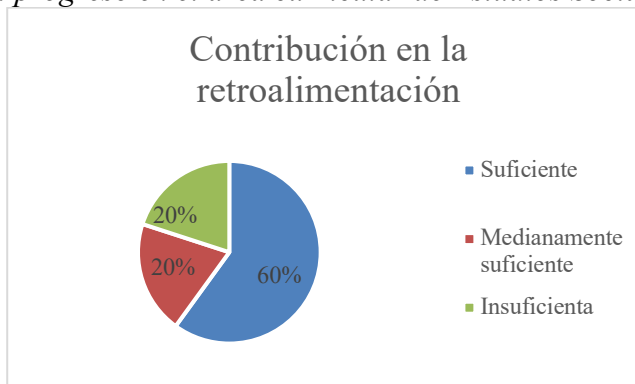
Tabla 13

¿Las estrategias lúdicas propuestas contribuyen en la retroalimentación del estudiante y están diseñadas para medir el progreso en el área curricular de Estudios Sociales?

VARIABLES	Frecuencia	Porcentaje
Suficiente	3	60%
Medianamente suficiente	1	20%
Insuficiente	1	20%

Figura 26. Estrategias lúdicas contribuyen en la retroalimentación

¿Las estrategias lúdicas propuestas contribuyen en la retroalimentación del estudiante y están diseñadas para medir el progreso en el área curricular de Estudios Sociales?



Fuente: Elaboración propia

Interpretación

De los resultados obtenidos a la pregunta las estrategias lúdicas propuestas contribuyen en la

retroalimentación del estudiante y están diseñadas para medir el progreso en el área curricular de Estudios Sociales el 60% menciona suficiente que las estrategias lúdicas propuestas contribuyen en la retroalimentación del estudiante y están diseñadas para medir el progreso en al área curricular de Estudios Sociales mientras el 20% corresponde a a medianamente insuficiente.

La propuesta de la "Estrategia lúdica de orientación a docentes para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes de octavo año de EGB" ha sido considerada pertinente por especialistas debido a los siguientes criterios:

- Los especialistas destacan la importancia de implementar estrategias lúdicas que orienten y apoyen de manera significativa el fortalecimiento de los niveles de desempeño y mejoren en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- La implementación de la estrategia propuesta implica abordar los aspectos de la orientación a docentes con diferentes actividades lo cual tendría un impacto positivo en la práctica educativa.
- Desarrollar las diferentes habilidades cognitivas de los estudiantes para que puedan lograr aprender sin dificultades para lograr un aprendizaje significativo.

Las perspectivas presentadas por los 5 especialistas respaldan de manera convincente la propuesta de la "Estrategia lúdica de orientación a docentes para mejorar los niveles de desempeño de los estudiantes de octavo año de EGB". Esto sugiere que hay una alta probabilidad de que esta estrategia contribuya al aprendizaje de los estudiantes y mejore su rendimiento académico.

La estrategia lúdica propuesta en el trabajo de investigación se basa en la idea de que el vínculo entre las estrategias lúdicas y los niveles de desempeño es fundamental para abordar problemas como la falta de participación dentro del aula, la falta de participación de la formación académica de los estudiantes, y también para influir en el núcleo esencial del ser humano, ya que es importante para su desarrollo al mediar la influencia en el aprendizaje.



CONCLUSIONES

- Se sistematizaron los fundamentos teóricos que sustentan el mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes y sus familias, a nivel regional y especialmente en la Educación Básica de Ecuador, mediante el análisis de los estudios recientes que subrayan la importancia de estrategias pedagógicas inclusivas y participativas que promuevan un aprendizaje significativo y contextualizado, alineado con las realidades socioeconómicas y culturales de la región.
- El análisis del comportamiento histórico del proceso de mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes, a nivel regional y especialmente en la Educación Básica de Ecuador, demuestra un progreso significativo, aunque desigual a lo largo del tiempo. Históricamente, las reformas educativas han oscilado entre enfoques tradicionales y más innovadores, reflejando las fluctuaciones políticas y económicas del país.
- El diagnóstico del estado actual del mejoramiento de los niveles de desempeño en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” revela un panorama mixto con áreas de avance y aspectos que requieren atención. A través de evaluaciones estandarizadas y análisis cualitativos, se ha identificado un aumento en el rendimiento académico en ciertas asignaturas, reflejando la efectividad de las estrategias pedagógicas implementadas recientemente.
- El diseño de la estrategia lúdica propuesta se fundamenta en la integración de actividades interactivas y participativas que fomenten un aprendizaje significativo y motivador. Esta estrategia incluye la incorporación de juegos educativos digitales, proyectos colaborativos, y técnicas de role-playing y dramatizaciones, alineadas con los contenidos curriculares.
- La validación de la estrategia lúdica ha demostrado resultados positivos y significativos, a través de un proceso riguroso de evaluación, que se observó una notable mejora en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes. Los datos recolectados indican que la estrategia no solo es efectiva para el aprendizaje de contenidos curriculares, sino que también potencia habilidades socioemocionales como el trabajo en equipo y la creatividad.

RECOMENDACIONES

A los docentes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II” se les recomienda:

- Implementación de plataformas digitales que ofrezcan juegos educativos específicamente diseñados para reforzar conceptos clave en ciencias sociales. Estos juegos pueden incluir cuestionarios interactivos, simulaciones históricas y actividades de resolución de problemas que involucren la geografía y la historia.
- Fomentar proyectos grupales en los que los estudiantes puedan crear juegos de mesa, mapas interactivos o representaciones teatrales sobre temas de ciencias sociales. Este enfoque colaborativo no solo mejora la comprensión del material, sino que también desarrolla habilidades sociales y de trabajo en equipo.
- Utilizar técnicas de role-playing y dramatizaciones para que los estudiantes asuman roles históricos o contemporáneos y participen en debates, simulaciones de eventos históricos y actividades de toma de decisiones. Esta estrategia lúdica facilita la comprensión profunda de los contextos sociales y culturales, y permite a los estudiantes experimentar diferentes perspectivas.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- López, M., Efstathios, S., Herrera, M., & Apolo, D. (2018). *Clima escolar y desempeño docente: un caso de éxito. Aproximaciones a escuelas públicas de la provincia de Carchi-Ecuador*. Carchi: Revista Espacios.
- Jiménez, M. (2000). Competencia social: intervención preventiva en la escuela. *Revista de Infancia y Sociedad*, 24, 21-48.
- Rubio, R., Hernández, J., De Mola, E., & Roca, E. (2006). *Los niveles de asimilación y niveles de desempeño cognitivo*. Cuba: Reflexiones Humanidades Médicas .
- Salinas, F., Bodensiek, A., Lucio, R., & Molina, A. (2010). *Estudio sobre los Factores que influyen en el rendimiento escolar*. Bogotá: Secretaria de Educación Distrital .
- Díaz, B., & García, R. (2008). Factores psicosociales de riesgo de consumo de drogas ilícitas en una muestra de estudiantes mexicanos de educación media . *Revista panamericana de salud pública* , 223 - 232.
- Borja, G., Martínez, J., Barreno, S., & Haro, O. (2021). Factores asociados al rendimiento académico: un estudio de caso . *Revista educare*, 54-77.
- Azpiazu, L., Esnaola, I., & Ros, I. (2014). Factores contextuales y variables individuales en el ajuste escolar. *Revista INFAD de Psicología International Journal of Developmental and Educational*, 327-336.
- Soto, C., Medina, I., Villamizar, J., Rodríguez, D., Sánchez, Z., Sánchez, Y., & Valero, A. (2021). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes de enfermería . *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terepéutica* , 927-933.
- Navarro, M., & Herrera, E. (2022). Factores cognitivos asociados al TDAH: implicaciones educativas. *Revista de Educación, Innovación y Formación*, 95-115.
- Jaque, J. (2002). Factores psicológicos que predisponen al bajo rendimiento, al fracaso ya la diserción escolar . *Estudios pedagógicos (valdivia)*, 193-204.
- Leyva, L., Proenza, Y., Leyva, J., Varona, R., & Romero, R. (2008). Reflexiones sobre la evaluación de la calidad del aprendizaje en la práctica pedagógica en la escuela primaria . *Revista Iberoamericana de Educación* , 1-11.
- Garnier, L., Calderón, D., Víquez, S., Mora, M., & Barrantes, F. (2012). *Niveles de desempeño*. Costa Rica : Dirección de Gestión y Evaluación de la Calidad (DGEC).
- Horn, A. (17 de Abril de 2017). *Liderazgo educativo* . Obtenido de Universidad Diego Portales : <https://liderazgoeducativo.udp.cl/columnas/establecimientos-en-categoria-de-desempeno-insuficiente-necesidad-de-comprender-y-coordinar-para-actuar/>
- Romero, M. (2020). La planificación estratégica y la calidad de la eduacción en las instituciones educativas de nivel básico elementa. *Ciencia y educación* , 29-37.
- Herber, C. (7 de Diciembre de 2018). *Visionaria Network*. Obtenido de Visionaria Perú: <https://visionarianetwork.org/para-docentes/comprende-competiciones-capacidades-desempenos-curriculo-nacional-peru/>
- Cano de la Cruz, Y., Obaco, E., Delgado, L., Herrera, G., & Romero, J. (2021). Trabajo por niveles de desempeño cognitivo en el contexto ecuatoriano: ¿Alternativa o necesidad? *Tendencias Pedagógicas*, 112-123.
- Hañari, J., Masco, M., & Esteves, A. (2020). Comunicación familiar y autoestima en adolescentes de zona urbana y rural . *Revista Innova Educación* , 446-455.
- Portocarrero, K., Arriola, J., Mera, A., Silva, V., & Trujillo, R. (2021). Cohesión familiar y tiempo de internamiento en pacientes con trastornos mentales de un hospital de Lambayeque. *Revista de la Facultad de Medicina Humana*, 588-594.

- Estrada, E., & Mamani, H. (2020). Funcionamiento familiar y niveles de logro de aprendizaje de los estudiantes de educación básica. *Investigación Valdizana*, 96-102.
- Sánchez, E., & Dávila, O. (2022). Apoyo emocional de la familia y éxito escolar en los estudiantes de educación básica. *Revista Estudios Psicológicos*, 7-29.
- Díaz, R. (2020). Efectos de la autoestima y la seguridad emocional en el sistema familiar sobre el estilo motivacional para el estudio de la Economía. *Estudios sobre Educación*, 145-167.
- Tornés, G., Brizuela, C., Brizuela, Y., & Pacheco, D. (2021). La educación en valores desde la familia en el contexto actual. *Medisan*, 982-1000.
- Mendoza, M., & Cárdenas, J. (2022). Importancia de la participación familiar en la educación de los estudiantes de nivel inicial. *Revisata Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América*, 20-35.
- Rodríguez, M., Ledezma, C., Vergara, A., & Gregori, P. (2021). Reconstrucción cognitiva de los conceptos centrales de la función exponencial: un estudio de enfoque mixto. *Formación universitaria*, 149-164.
- Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación. *PUCP. Facultad de Educación*.
- Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 59-68.
- Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1-6.
- Ballona, D., Espinoza, P., Cruz, Y., & Martínez, H. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 2078-2093.
- Rua, D., Muñoz, J., Narváez, C., Acosta, Y., & Montejó, Y. (2023). La lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6389-6405.
- Paredes, E. (2020). Importancia del hecho lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales. *Universidad Andina Simón Bolívar*, 1-58.
- Candel, E. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36.
- Pincay, J. (2023). Inclusión Educativa con Estrategias Lúdicas en Adaptaciones Curriculares de Estudios Sociales. *UCV-Scientia*, 7-18.
- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista. científico-profesional*, 861-878.
- Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., & Aguilar, J. (2022). a relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, 29-45.
- Moreno, L. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Scielo*, 80-92.



ANEXOS

Anexo 1. Rúbrica de la evaluación de la propuesta metodológica

Instrumento para los expertos

(Marca con una X los casilleros respectivos)

INDICADORES	Suficiente	Medianamente suficiente	Insuficiente
¿Considera que las instrucciones de las estrategias lúdicas están relacionadas para que el estudiante mejore su proceso de enseñanza-aprendizaje?			
¿Las indicaciones de las actividades lúdicas son claras y precisas, facilitando su aplicación?			
¿Considera que las estrategias lúdicas son efectivas y favorecen en el aprendizaje de los estudiantes?			
¿Las actividades propuestas están relacionadas con la realidad del estudiante?			
¿Considera que las actividades propuestas son factibles para la aplicación en la Unidad Educativa “Juan Pablo II”?			
¿Las estrategias lúdicas propuestas contribuye en la retroalimentación del estudiante y están diseñadas para medir el			



**progreso en el área curricular de
Estudios Sociales?**

Fuente: Elaboración propia



Anexo 2. Encuesta dirigida a estudiantes

Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

Objetivo: Determinar el uso adecuado de las estrategias lúdicas para identificar la aplicación de la misma mediante la tabulación e interpretación de datos.

Fecha: -----

Lugar: -----

Cuestionario

1. ¿Con que frecuencia sus docentes utilizan estrategias lúdicas para iniciar la clase?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

2. ¿Es importante la utilización de estrategias lúdicas al intermedio de la clase?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

3. ¿Las estrategias lúdicas le motiva al aprender Ciencias Sociales?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

4. ¿Las estrategias lúdicas son necesarias para las Ciencias Sociales?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

5. ¿Las estrategias lúdicas le ayudan a mejorar el rendimiento académico?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

6. ¿Le interesa aprender diferentes estrategias lúdicas?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

7. ¿Las estrategias lúdicas en las ciencias sociales le favorece en recordar los contenidos sin dificultad?



- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

8. ¿El docente planifica las estrategias lúdicas para todas las clases de Ciencias Sociales?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca

9. ¿Le interesa la clase cuando se utiliza estrategias lúdicas?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca

10. ¿Desarrolla su pensamiento cognitivo con la utilización de estrategias lúdicas?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) Nunca



Anexo 3. Encuesta dirigida a docentes

Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Juan Pablo II”

Objetivo: Determinar el uso adecuado de las estrategias lúdicas durante la clase para identificar la aplicación de la misma mediante la tabulación e interpretación de datos.

Datos generales:

Institución educativa donde labora: -----

Fecha: -----

Lugar: -----

Cuestionario

1. ¿Cuál es su experiencia docente?
 - a) Entre 2 años
 - b) Entre 4 años
 - c) Entre 6 años

2. ¿Considera que las estrategias lúdicas favorecen el aprendizaje de los estudiantes?
 - a) Siempre
 - d) A veces
 - e) Nunca

3. ¿Las estrategias lúdicas debe relacionarse con el tema?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

4. ¿Las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la concentración y la atención en las clases de Ciencias Sociales?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

5. ¿Con que frecuencia aplica estrategias lúdicas para motivar la clase?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Rara vez
 - d) Nunca

6. ¿Las estrategias lúdicas influyen en el aprendizaje significativo de las Ciencias Sociales?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Nunca



7. ¿Cuándo utiliza actividades lúdicas en la clase de Ciencias Sociales, los estudiantes desarrollan su proceso cognitivo?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

8. ¿Las actividades lúdicas deben de ser planificadas con anticipación?
 - a) Siempre
 - b) Casi siempre
 - c) Nunca

9. ¿Las actividades lúdicas utilizadas en clase son diferentes?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca

10. ¿Los estudiantes se interesan por las estrategias lúdicas utilizadas en clase?
 - a) Siempre
 - b) A veces
 - c) Nunca