



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
Escuela de Posgrado

**Las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la  
Institución Educativa Privada “Isaac Newton School” de Barranca durante el año 2021**

**Tesis**

Para optar el Grado Académico de Maestro en Docencia Superior  
e Investigación Universitaria

**Autor**

Adrian Luis Barraza Galdos

**Asesor**

Dr. Edgar Tito Susanibar Ramirez

Huacho - Perú

2025



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SANCHEZ CARRION

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRO EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA

## INFORMACIÓN

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Adrian Luis Barraza Galdos	25479441	16 / 12 / 2024
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Dr. Edgar Tito Susanibar Ramirez	15647568	0000-0003-4861-9091
<b>DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – POSGRADO-MAESTRÍA:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CODIGO ORCID</b>
Dr. Raymundo Javier Híjar Guzmán	15685212	0000-0002-6182-0542
Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo	15616035	0000-0003-4568-930X
Mg. Herculano Carlos Lecca	06820156	0000-0002-0818-2326

# LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LÍNEA Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA "ISAAC NEWTON SCHOOL" DE BARRANCA DURANTE EL AÑO 2021

## INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	6%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	4%
3	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="https://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%

[es.slideshare.net](https://es.slideshare.net)

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LÍNEA Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN  
LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA  
“ISAAC NEWTON SCHOOL” DE BARRANCA DURANTE EL AÑO 2021**

Maestría en Docencia Superior e Investigación Universitaria  
**Adrian Luis Barraza Galdos**

**TESIS DE MAESTRÍA**

**Asesor**

Dr. Edgar Tito Susanibar Ramirez

**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRO EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA

Huacho - Perú

2025

## **DEDICATORIA**

A quienes me dieron la vida y todo su esfuerzo para ayudarme en cada situación difícil así mismo ser la base de que este proyecto formativo funcione de manera cabal hasta lograr este nivel de formación con lo cual alcanzo un objetivo muy primordial en la senda de desarrollo de mi persona.

*Adrián Luis*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer sinceramente a los míos y amigos por su inquebrantable soporte emocional y comprensión durante las etapas desafiantes de este viaje académico. Su aliento constante fue mi fuente de fortaleza.

*Adrián Luis*

## **RESUMEN**

El estudio titulado: “LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LINEA Y EL DESARROLLO ESCOLAR EN ALUMNOS DEL C.E.P. “ISAAC NEWTON SCHOOL” DE BARRANCA DURANTE EL AÑO 2021”, es una labor de estudio con la intención de adquirir el grado formativo de Maestro en Docencia S. e investigación Universitaria de la Escuela de Postgrado de la UNJFSC- Huacho.

El método utilizado es un estudio primario, relacional, no exploratorio, y la teoría es: “Las actividades lúdicas en Internet están relacionadas con el desempeño escolar de los alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca - 2021”. Para efectos del examen el grupo y modelo queda compuesto en 72 alumnos, la principal herramienta utilizada en el estudio es un cuaderno de notas que se utilizó para 02 variables. Los frutos exponen que hay reciprocidad de condición buena entre cada actividad lúdica en línea y el desempeño escolar en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca - 2021.

La autora

Palabras clave: actividades, lúdicas, rendimiento, escolar



## **ABSTRACT**

The research entitled: "ONLINE RECREATIONAL ACTIVITIES AND SCHOOL PERFORMANCE IN THE STUDENTS OF THE PRIVATE EDUCATIONAL INSTITUTION "ISAAC NEWTON SCHOOL" OF BARRANCA DURING THE YEAR 2021", is a research work to obtain the academic degree of Master in Higher Education and University research of the Graduate School of the UNJFSC- Huacho.

The methodology that was used is within the descriptive, correlational, nonexperimental basic research and the hypothesis was: "Online recreational activities are related to school performance in the students of the Private Educational Institution "Isaac Newton" of Barranca , during the year 2021.". For the investigation, the population and sample were 72 students. The main instrument used in the investigation was the observation sheet, which was applied to both variables. The results show that there is a good intensity relationship between online recreational activities and school performance in the students of the "Isaac Newton" Private Educational Institution of Barranca, during the year 2021.

The author

Keywords: activities, playful, performance, school

## INDICE

DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INDICE DE TABLAS	11
INDICE DE FIGURAS	12
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Descripción de la realidad problemática	14
1.2. Formulación de problema	16
1.3. Objetivos	17
1.4. Justificación de la investigación	17
1.5. Delimitaciones del estudio	19
1.6. Viabilidad del estudio	20
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes	21
2.1.1. A nivel Internacional	21
2.1.3. A nivel Nacional	23
2.2. Bases teóricas	26
2.2.1. Actividades lúdicas en línea	26
2.2.3. Rendimiento escolar	36
2.3. Bases filosóficas	43
2.4. Definición de términos básicos.	43
2.5. Hipótesis	45
2.6. Operacionalización de Variables	46
CAPITULO III METODOLOGIA	47
3.1. Diseño metodológico	47
3.2. Población y muestra	48
3.3. Técnicas e de recolección de datos	48
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	49
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	50
4.1. Análisis de los resultados	50

4.2. Generalización entorno la hipótesis Central	55
CAPITULO V DISCUSIÓN	63
5.1. Discusión de los resultados	63
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
6.1. Conclusiones	65
6.2. Recomendaciones	66
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	67
ANEXOS	71
INSTRUMENTO 01 ACTIVIDADES LÚDICAS	6
Matriz de consistencia	8
Matriz de datos	10

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X .....	46
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y .....	46
Tabla 3. Población del estudio .....	48
Tabla 4. Distribución de la muestra .....	48
Tabla 5. Las actividades lúdicas en línea .....	50
Tabla 6. Identifica el tema .....	51
Tabla 7. Identifica diferentes estrategias .....	52
Tabla 8. Identifica el mensaje y los relaciona .....	53
Tabla 9. Rendimiento escolar .....	54
Tabla 10. Las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar .....	55
Tabla 11. La dimensión “identifica el tema” y el rendimiento escolar .....	57
Tabla 12. La dimensión “identifica diferentes estrategias” y el rendimiento escolar .....	59
Tabla 13. La dimensión “identifica el mensaje y la relaciona” y el rendimiento escolar ..	61

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Las actividades lúdicas en línea .....	50
Figura 2. Identifica el tema .....	51
Figura 3. Identifica diferentes estrategias .....	52
Figura 4. Identifica el mensaje y los relaciona .....	53
Figura 5. Rendimiento escolar .....	54
Figura 7. Las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar .....	56
Figura 8. La dimensión “identifica el tema” y el rendimiento escolar .....	58
Figura 9. La dimensión “identifica diferentes estrategias” y el rendimiento escolar .....	60
Figura 10. La dimensión “identifica el mensaje y la relaciona” y el rendimiento escolar .....	62

## INTRODUCCIÓN

La era digital ha convertido de raíz la manera en que los estudiantes aprenden y se involucran en el proceso educativo. En este contexto, las actividades lúdicas en línea emergen como un elemento esencial que fusiona la diversión con el aprendizaje, ofreciendo un terreno fértil para explorar su impacto en el rendimiento escolar. La presente tesis se sumerge en el análisis de esta conexión en el contexto específico de los estudiantes del C.E.P. 'I. Newton School' en Barranca - 2021.

El entorno educativo contemporáneo se enfrenta a la dualidad de adaptarse a las demandas tecnológicas en constante evolución y proporcionar experiencias educativas significativas que promuevan el rendimiento académico. La utilización de actividades lúdicas en línea emerge como una estrategia prometedora para abordar esta paradoja, alineando la enseñanza con las preferencias y habilidades digitales de los estudiantes.

Esta investigación se propone explorar de manera exhaustiva la conexión entre actividades lúdicas en línea y el desempeño escolar de los alumnos en 'Isaac Newton School'. A través de un análisis detallado, buscamos no solo comprender la incidencia de estas actividades en el rendimiento académico, sino también identificar las posibles áreas de mejora y las estrategias que maximizan los beneficios de la integración de lo lúdico y lo educativo en el entorno digital.

Al adentrarnos en este estudio, no solo arrojamus luz sobre la intersección de la tecnología y la educación, sino que también proporcionamos conocimientos valiosos para educadores, padres y profesionales interesados en optimizar la experiencia educativa de los estudiantes en la era digital. Esta investigación busca no solo cuantificar el impacto, sino también comprender la dinámica subyacente que vincula las actividades lúdicas en línea con el rendimiento escolar, allanando el camino para futuras mejoras pedagógicas y prácticas educativas más efectivas.

# CAPITULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

La convergencia entre actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar ha emergido como una cuestión central en el panorama educativo global, y la Institución Educativa Privada "Isaac Newton School" en Barranca no es inmune a esta realidad. A nivel mundial, la creciente integración de la tecnología en la educación ha generado una proliferación de actividades lúdicas en línea, con el objetivo de mejorar la participación, el compromiso y, en última instancia, el desempeño educativo de los alumnos.

La realidad problemática se manifiesta en el desafío constante de equilibrar la fascinación de los estudiantes por el mundo digital con la necesidad de alcanzar los estándares académicos y objetivos curriculares. A nivel mundial, educadores, padres y expertos en educación enfrentan la tarea de comprender la dinámica entre el uso de cada actividad lúdica en línea y sus impactos en el rendimiento escolar.

La enfermedad del COVID-19, el cual ha acelerado la aceptación de la educación virtual, ha ampliado la brecha de esta problemática. La dependencia de las plataformas en línea para la enseñanza ha aumentado exponencialmente, presentando oportunidades y desafíos únicos en la intersección de la diversión digital y el éxito académico.

La realidad problemática a nivel local en el C.E.P. "Isaac Newton School" de Barranca durante el año 2021 refleja los desafíos y oportunidades específicos que surgen de la intersección entre cada actividad lúdica en línea y el rendimiento educativo. En este contexto

específico, la adopción de tecnologías digitales y labores virtuales en línea ha sido un fenómeno que ha marcado la experiencia educativa de los estudiantes.

Uno de los desafíos clave es la necesidad de equilibrar el atractivo de las actividades lúdicas en línea con los objetivos académicos. La Institución se enfrenta a la tarea de canalizar el entusiasmo natural de los estudiantes por el entorno digital hacia un proceso de aprendizaje efectivo y significativo. Además, la implementación de estas actividades podría generar variaciones en la participación y la atención de alumnos, afectando potencialmente su desempeño educativo.

La infraestructura tecnológica y accesibilidad a dispositivos digitales también pueden ser un factor problemático a nivel local. ¿Todos los estudiantes cuentan con acceso igualitario a las herramientas digitales necesarias para participar en estas actividades? ¿Se están excluyendo a algunos estudiantes debido a limitaciones en la conectividad o recursos tecnológicos?

La percepción de los educadores y los padres sobre la marca de estas actividades lúdicas virtuales en el desempeño educativo de los estudiantes es otro componente fundamental de la realidad problemática. ¿Cómo evalúan los docentes la eficiencia de estas maniobras en el transcurso de instrucción-aprendizajes? ¿Los padres observan mejoras o preocupaciones en el rendimiento de sus hijos debido a la integración de lo lúdico en la educación?

Además, es importante considerar la adaptación de los docentes a estas nuevas dinámicas y herramientas educativas. ¿La capacitación y el apoyo ofrecidos a los educadores han sido adecuados en fructificar al máximo la capacidad de las actividades lúdicas en línea?



La realidad problemática a nivel local en "Isaac Newton School" durante el año 2021 presenta una oportunidad única para examinar críticamente cómo estas actividades digitales afectan el rendimiento académico en un entorno específico. La investigación en esta institución puede proporcionar conocimientos valiosos que beneficien directamente a los estudiantes, educadores y padres en Barranca, al tiempo que contribuye al entendimiento global de la relación entre lo lúdico en línea y el éxito académico.

El estudio se efectuó en el C.E.P. "Isaac Newton" de Barranca, durante el año 2021, que concierne a la R. Lima en que se describe la correlación de actividades lúdicas en línea sobre el rendimiento escolar.

## **1.2. Formulación de problema**

### **1.1.1. Problema general**

¿Cómo se da la relación entre las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Isaac Newton" de Barranca, durante el año 2021?

### **1.1.2. Problemas específicos**

¿Cómo se da la relación entre la dimensión "identifica el tema" dentro de las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Isaac Newton" de Barranca, durante el año 2021?

¿Cómo se da la relación entre la dimensión "identifica diferentes estrategias" dentro de las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Isaac Newton" de Barranca, durante el año 2021?

Cómo se da la relación entre la dimensión “identifica el mensaje y los relaciona” dentro de las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

Establecer la relación entre la dimensión “identifica el tema” dentro de las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

Determinar la relación entre la dimensión “identifica diferentes estrategias” dentro de las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

Establecer la relación entre la dimensión “identifica el mensaje y los relaciona” dentro de las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

### **1.4. Justificación de la investigación**

El descargo para la tesis "Actividades Lúdicas en Línea y el desempeño Escolar en los alumnos del C.E.P. 'Isaac Newton School' de Barranca durante el año 2021" radica en la relevancia y las implicaciones significativas que tiene el tema en el contexto educativo actual.

A continuación, se proporciona una justificación detallada:

**Trascendencia de cada Actividad Lúdica en Línea:** En el entorno educativo actual, las actividades lúdicas en línea han ganado prominencia como herramientas pedagógicas que buscan no solo educar, sino también motivar y comprometer a los estudiantes de manera más efectiva. La progresiva aparición de los métodos tecnológicos en la existencia diaria de los estudiantes hace que sea esencial comprender cómo estas actividades digitales pueden influir en su rendimiento académico.

**Impacto de la Pandemia de COVID-19:** El año 2021 estuvo marcado por la persistencia de la enfermedad de COVID-19, que apresuró la ayuda de modalidades de educación virtual. El C.E.P. "Isaac Newton School" no fue ajena a este cambio, y el estudio busca explorar cómo la transición a actividades lúdicas en línea durante este período ha afectado el desempeño educativo de los chicos.

**Adaptación a las recientes inventivas tecnológicas:** En un ambiente cada día más digitalizado, es crucial comprender cómo la integración de actividades lúdicas en línea se alinea con las intenciones formativas y el acomodo de los estudiantes a tecnologías emergentes. Esta tesis busca proporcionar información valiosa sobre la efectividad de estas estrategias y su contribución a los aprendizajes y desarrollo educativo de los alumnos.

**Personalización del Aprendizaje:** actividades lúdicas en línea tienen el potencial de adaptarse a estilos de aprendizaje individuales y ofrecer experiencias educativas más personalizadas. Este estudio pretende evaluar en qué medida estas actividades pueden personalizar el proceso de aprendizajes y mejorar el desempeño de los alumnos del C.E.P. "Isaac Newton School".

**Contribución a la Mejora Educativa:** Los resultados de esta investigación no solo

beneficiarán a la comunidad educativa de Barranca, sino que también tendrán implicaciones más amplias para el diseño de estrategias educativas efectivas que puedan aplicarse a nivel nacional e internacional. La tesis trata de ayudar a las sapiencias ya presentes y dar sugerencias para optimizar las prácticas educativas.

En resumen, la justificación de esta tesis radica en su capacidad para abordar un tema contemporáneo y crucial en la educación, ofreciendo una comprensión más profunda de cómo las actividades lúdicas en línea impactan el desempeño educativo de los alumnos en un contexto específico como "Isaac Newton School" durante el año 2021.

## **1.5. Delimitaciones del estudio**

### **a. Disposición de tiempo**

Cuando el investigador se vio obligado a llevar a cabo, aplicar y analizar personalmente la investigación, y al mismo tiempo tenía que cumplir con un horario laboral estricto, esto resultó en una disponibilidad de tiempo limitada. A pesar de esta restricción, el brío de comprometerse con el estudio condujo a la combinación de horarios y espacios, así como a la colaboración con los otros colegas y superar dicha contrariedad.

### **b. Limitación de medios económicos**

Llevar a cabo el estudio y sus análisis requirió una cifra financiera, y dado que la investigación fue autofinanciada por el propio investigador, esto presentó ciertas restricciones económicas. A pesar de estas limitaciones y reconociendo la importancia de llevar a cabo la investigación, los gastos fueron cubiertos utilizando los ahorros personales del investigador.

## **1.6. Viabilidad del estudio**

### **1.6.1. Técnica**

En el estudio, se abordarán unidades esenciales requeridas en su realización, acorde a pautas establecidas por la escuela de Postgrado de la UNJFSC, - Huacho.

### **1.6.2. Ambiental**

Dado que es inherentemente una investigación de naturaleza descriptiva y exclusivamente académica, no provocará repercusiones ambientales adversas en las facetas del ambiente.

### **1.6.3. Evaluación Financiera**

El investigador se encargó de asegurar completamente el presupuesto necesario para llevar a cabo la investigación y su respectivo financiamiento.

## **CAPITULO II MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. A nivel Internacional**

Anchapaxi y Changuan (2021) en *Incidencias de labores virtuales en el cuidado sostenido en clase virtuales en alumnos de Básica Media y Superior de la U.E. "Sucre N°1", en la urbe de Tulcán. planteamiento Alternativo*". El estudio se desarrolló mediante una prueba de atención denominada prueba 2D, que los investigadores adaptaron a un formato virtual y distribuyeron rápidamente a una muestra de estudiantes. Después de realizar las pruebas anteriores, se procede a analizar los datos cuantitativos y cualitativos. Disponible para estudiantes entre nivel principiante-intermedio y principiante avanzado. Debido a que este análisis involucra más de 30 muestras, se realiza en el software SPSS utilizando el análisis t de Student para muestras pareadas. Luego de utilizar un pretest como diagnóstico de la situación del estudiante, se desarrolló y aplicó una estrategia alternativa consistente en actividades de ocio dirigidas a aspectos motores, cognitivos y emocionales. Luego de aplicar esta propuesta se estableció la validez de la hipótesis de trabajo, confirmando la validez de esta propuesta y se espera mejorar la atención sostenida. Agregar como apoyo educativo a todos los docentes.

Gómez (2015) en *Las actividades lúdicas como maniobra educativa y reforzar cada aprendizaje de los chicos del C.E. Niño Jesús de Praga*". Este trabajo nos lleva a reconocer la importancia de la diversión como herramienta didáctica para promover el aprendizaje de los niños como una forma de que las personas reciban diferentes formas de conocimiento, con intervenciones centradas en el significado y desarrollo de actividades motivacionales. La educación de los niños comienza en el aula de la escuela. Por tanto, el juego es importante para el desarrollo físico y la comunicación, pero también contribuye al desarrollo de intereses

y puede utilizarse en gran medida como herramienta de aprendizaje. El proceso de investigación utilizó métodos y herramientas como observación, investigación formal e informal, revisión de literatura, documentos escritos (Fase 1); cuestiones y discusiones etnográficas relacionadas con toda la comunidad institucional a través del proyecto de investigación estudiantil (Fase 2) y actividades; se Por lo tanto, es posible identificar problemas en la organización mediante la identificación de grupos educativos e implementar cursos educativos para lograr un cambio de pensamiento, teniendo como objetivo utilizar la actividad física para mejorar habilidades y promover el aprendizaje temprano. educar.

Montalvo (2021) en *labores virtuales fundamentadas en el empleo de medios divertidos para optimizar los esquemas de conducta de los infantes de Iro básico en la U.E.P. San Francisco de Sales, 2019 - 2020*". Esta conducta plantea una contrariedad educativa. Las secuelas del aprendizaje no se pueden lograr en el aula porque los niños pequeños intentan llamar la atención con gestos y palabras, se levantan constantemente de sus asientos e interrumpen a sus compañeros. Para solucionar este problema se propone crear diversas actividades basadas en juegos de ocio, como canciones, horarios, carteles, dibujos, videos, a través de las cuales los estudiantes modifican su conducta. Para desarrollar este tema, se utilizó un método de investigación-acción para identificar temas relevantes para el aula a través de una variedad de métodos.

Teorías y conceptos de conducta de diversos autores. Para la recolección de datos con el fin de resolver problemas, también se utilizaron métodos cualitativos mediante encuestas a los representantes legales de los estudiantes, métodos cuantitativos mediante formularios de observación dirigidos a la población de investigación y entrevistas a docentes de aula, que fueron fundamentales para su explicación e interpretación. Las cuestiones planteadas. No se han logrado resultados desde que se cerraron los centros educativos para tomar medidas

preventivas, ya que la situación actual que prevalece en todo el mundo no llega a lo propuesto.

Arevalo, Barragan, y Penso (2020) en *juegos tradicionales como maniobras lúdicas - pedagógicas para el recobro de valores en alumnos de 5 grado*". El estudio de este plan se enfoca en muestras mixtas, por un lado, para analizar mejor el conocimiento y examinar la calidad del grupo de investigación, y por otro lado para obtener resultados cuantitativos, que puedan explicarse por el número de estudios. La respuesta son principalmente herramientas de recopilación, siendo las encuestas la herramienta principal. Al final del curso, los estudiantes de primaria deberían haber mejorado en la escuela y haber tenido más interacciones sociales diseñadas para reforzar los valores perdidos al quedar fuera, dejar el cuaderno estándar a un lado y no usarlo. Al mismo tiempo, el refuerzo continuo de la cultura a través de actividades interesantes en diferentes ámbitos ayuda a pensar y utilizar su entorno social para gestionar mejor su tiempo libre, lo que finalmente beneficia su año escolar. Trabajar.

### **2.1.3. A nivel Nacional**

Ibáñez y Medina (2019) en *Actividad lúdica y desempeño educativo en matemática en chicos del 3ro grado de primaria del C.E. Ramiro Prialé P. 7079 –Uranmarca – San Juan de M., 2012*". Asumió el propósito primordial instituir el vínculo entre las versátiles actividades lúdicas y desempeño educativo de matemáticas. Según al cuadro de metodología, el estudio queda encuadrado dentro del modelo primordial, un plan no práctico, colateral, asumiendo a las encuestas como método primordial y a las preguntas como su herramienta, el propio que fue empelado a 110 alumnos del 3ro de primaria. Después del estudio de las herramientas aplicadas y el siguiente debate de secuelas, se alcanzó a la sucesiva terminación: hay vínculo directo, moderado y significativo entre actividades lúdicas y trabajo formativo en matemáticas de alumnos de 3ro grado primaria del C.E. Ramiro Prialé P. – Uranmarca - San Juan de M. -



2012; y el factor de analogía  $\rho=,487$  y en el examen chi cuadrado  $p=0,000$ .

De la Cruz (2019) en *Actividad lúdica en los aprendizajes del curso de Matemáticas y el desempeño educativo de los educandos del 4to grado del C.E.P. Cayetano Heredia- Ugel 16 Barranca 2018*". El plan de análisis utilizado fue transversal. Según opinión del investigador, el espécimen fue de 22 alumnos del 4to de primaria, se realizaron las preguntas y se evaluó el aprendizaje. Se analizó la diversidad académica y se recuperaron registros de valoración final para obtener información sobre su desempeño educativo y evaluar las relaciones actuales. Nuestros aciertos indican que hay un vínculo significativo entre actividades lúdicas en matemáticas y el rendimiento académico, factor RHO de Spearman (0,638 y  $p=0,000 < 0,05$ ). Además, cabe destacar que en todos los casos los valores de Rho de Spearman son muy positivos. Es una gran relación. Entonces si hay un vínculo.

Zapata y Zárate (2019) en *empleo de labores lúdicas en alumnos del 4to de secundaria del C.E.E. "Antenor Orrego E." en el curso de Matemáticas, jurisdicción San Juan de L. "*. Para ello se creó una herramienta denominada "Entrevista sobre percepciones sobre el uso de actividades de ocio". Esto se aplicó a 10 estudiantes de cuarto año de secundaria (4 de la Sección A y 6 del área B) de las instituciones antes mencionadas. La sistemática del estudio es un prototipo cualitativo y una técnica etnográfica, mediante el cual los encuestados consideran que el propósito primordial principal del empleo de actividad lúdica es acercar al área mencionada a los alumnos con más dificultades de una manera más adecuada, mejorando así su rendimiento académico. declarar que el objetivo era enriquecer y mejorar mis calificaciones. Además, promueve un ambiente de vida confortable y la libertad de los estudiantes.

Zavala (2018) en *secuelas de la actividad lúdica en atenciones y enfoque de alumnos de primaria, Lima 2016*". El propósito de este estudio fue examinar la influencia de cada

actividad lúdica en el cuidado y enfoque de alumnos de primaria (2016). El estudio fue orientado a la aplicación, tuvo una condición explicativa y el plan empleado fue cuasiexperimental. Los sujetos eran educandos de 3ro de enseñanza primaria. El espécimen fue no probabilístico e incluyó un modelo de 20 chicos de 3ro A y 20 educandos de la sección B del C.E. Juan Jacobo R. – Lima 2016.

En el acopio de referencias se empleó el examen —Percepciones de diferencias (normalmente distinguido con la denominación de —caras) Sus orígenes se encuentran en el trabajo de Thurston sobre las estructuras factoriales de la inconstante dependiente inteligencia. La confianza del dispositivo se determinó por medio del ensayo KR-20, y una secuela de 0,918 se interpreta como alta confianza. El proceso de las referencias se hizo mediante el software SPSS. El examen inferencial del estudio se realizó mediante la prueba no paramétrica U de Mann-W. = 65.500 para contrastar los valores de las teorías de estudio, con un resultado de  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ), de la siguiente manera: se interpretó. es las secuelas de labores lúdicas en el cuidado y enfoque de los alumnos de primaria en Lima 2016 luego de aplicar el repertorio para rechazar la teoría nula, por lo que se puede observar que hay intervención de la mudable autónoma sobre la variable dependiente.

Chafloque (2020) en “*Juego pedagógico virtual y los aprendizajes de matemáticas en los alumnos de 7mo grado del C.E. Innova School 2020*”. El estudio fue cualitativo, cuantitativo, no práctico y colateral. Este estudio utilizó 80 educandos como modelo y examinó a 67 alumnos de 7mo grado A, B y C a través de exámenes comparativos para probar la relación entre varios juegos educativos. Aprender matemáticas y medidas implica resolver contrariedades de tamaño, resolución de problemas generales, equilibrio y transformación, y resolver problemas de estructura, movimiento y espacio mientras se utilizan herramientas. Estas herramientas están certificadas por expertos en la materia. Luego del análisis estadístico,

se encontró que hay un vínculo entre el uso de juegos educativos y aprendizaje de matemáticas. Por otro lado, la correlación de Spearman es de 0.644, lo que significa que la conexión es correcta y reveladora porque cuanto más usas juegos educativos, más matemáticas aprendes.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Actividades lúdicas en línea**

#### **2.2.1.1. Definición de actividades lúdicas**

Cada actividad lúdica son aquellas acciones que se realizan con el propósito principal de divertirse, disfrutar y entretenerse. Estas actividades suelen involucrar elementos de juego, creatividad y participación activa.

Las actividades lúdicas son acciones recreativas y divertidas que buscan estimular el placer, la creatividad, y la participación activa, a menudo a través de juegos, ejercicios, y experiencias que fomentan la alegría y el disfrute.

Johan Huizinga: En su obra "Homo Ludens", Huizinga aborda la importancia del juego y la actividad lúdica en la sociedad, sugiriendo que el juego es una parte fundamental de la cultura y la expresión humana.

Brian Sutton-Smith: Conocido por sus contribuciones al estudio del juego, Sutton-Smith destacó la trascendencia de los juegos como labor principal para el progreso humano y la adaptación cultural.

Lev Vygotsky: El psicólogo ruso Vygotsky introdujo el concepto de "juego simbólico" como una actividad lúdica que desempeña un papel crucial en el progreso cognitivo y social de infantes.

Caillois Roger: En su obra "El hombre y lo sagrado", Caillois clasificó las actividades lúdicas en diferentes categorías, como agón (competición) y alea (azar), proporcionando una perspectiva teórica sobre la diversidad de los juegos.

Huỳnh Văn Sơn: Este autor vietnamita, conocido por sus estudios sobre la importancia del juego en la educación, destaca cómo la actividad lúdica puede ser instrumento efectivo en el aprendizaje y la mejora de habilidades.

Estos autores han contribuido a la comprensión y apreciación de las actividades lúdicas desde diversas perspectivas, explorando su papel en el desarrollo humano, la cultura y la educación.

Juan Fernando Gómez Ramírez (2007) describe el juego infantil como una actividad que brinda placer, es libre y espontánea, sin un propósito específico, pero que resulta muy beneficiosa para el desarrollo de los niños. Las características de placer, libertad y espontaneidad asociadas al juego son esenciales, y es por ello que debemos asegurarnos de preservarlas mediante nuestra guía inteligente.

La ludicidad se considera como una faceta integral del desarrollo humano, una parte esencial de la naturaleza humana. La noción de ludicidad es tan extensa como intrincada, pues aborda la pretensión innata del individuo de poseer comunicaciones, estimar, mencionar y generar diversos sentimientos destinados a la diversión, la regodeo y la distracción. Esto conduce a experimentar alegría, risas, expresiones emocionales fuertes, y en última instancia, se convierte en una auténtica fuente generadora de emociones.

La ludicidad promueve el crecimiento psicosocial, contribuye a la enseñanza de la identidad, exhibe valores y puede dirigirse hacia el logro de conocimientos. Engloba una extensa

variedad de actividades en las cuales se entrelazan el disfrute, la alegría, la creatividad y el aprendizaje.

Para Jiménez (1998) La actividad lúdica representa una disposición y cualidad hacia la existencia y la usanza cotidiana. Es un modo de existir y vincularse con la existencia en los instantes diarios que proporcionan goce y diversión, coligados del desahogo que surge de participar en cada actividad simbólica e imaginaria, como los juegos. La broma, el sentido del humor, las expresiones artísticas, y una variedad de labores (como el sexo, el baile, y el afecto) se manifiestan durante la interacción con otros, sin buscar más recompensa que la satisfacción que estas experiencias ofrecen. Aunque la mayoría de los juegos aparentemente caen en la categoría de lúdicos, es importante señalar que la lúdica no se limita únicamente a la práctica de juegos.

Por este motivo, la ludicidad promueve el crecimiento psicosocial, contribuye a la educación de la identidad, exhibe valores y puede dirigirse hacia el logro de conocimientos, abarcando un amplio espectro de actividades donde se entrelazan la satisfacción, la alegría, la creatividad y el aprendizaje.

De esta manera, la ludicidad debería ser considerada especialmente en entornos educativos, ya que enriquece los contextos que facilitan experiencias a través de juegos. Es fundamental destacar que al proporcionar más vivencias positivas y exponer a los niños a una variedad de realidades, sus actividades se verán enriquecidas con argumentos más amplios y diversos. En relación con la ludicidad, esta constituye la magnitud del progreso humano que suscita el desarrollo psicosocial, el logro de sapiencias y la enseñanza de la identidad. En otras palabras, abarca diversas actividades donde se entrelazan el disfrute, la alegría, la creatividad y aprendizaje, lo que apoya a un entendimiento más clara de la ludicidad.

Según Damon y Phelps, (1989), El término "actividades lúdicas" hace referencia a un

conjunto diverso y extenso de métodos estructurados de enseñanza, en los cuales los estudiantes participan individualmente y en grupos para abordar tareas generalmente relacionadas con el ámbito académico. Desde 3 años, los chicos empiezan a desplegar de manera paulatina y progresiva la manera de cuidarse por sí mismos, consiguiendo nuevas pericias como jugar con colegas, aprender a vestirse, colaborar en el baño, manejar utensilios, iniciar el dibujo, participar en diálogos y hasta aprender a caminar en bici. Durante este transcurso de logro de mayor libertad, es fundamental contar con el respaldo, la motivación y la comprensión por lado del adulto.

La enorme seguridad que el niño percibe en analogía con las propias habilidades puede resultar en comportamientos más desafiantes, como en términos de su seguridad personal o en la interacción con los demás. El niño está continuamente explorando su autonomía, descubriendo así el grado de control que puede ejercer sobre su entorno. Es por esta razón que requiere comprensión y respaldo por parte de sus padres.

### **2.2.1.2. Clasificación de los juegos**

#### **a. Juegos dramáticos.**

Los juegos dramáticos son actividades lúdicas que involucran la representación de roles y situaciones de manera creativa. En estos juegos, los participantes asumen personajes y exploran distintos escenarios de manera imaginativa, utilizando la dramatización como medio principal. Estos juegos suelen tener un componente teatral, pero no necesariamente se limitan al ámbito teatral; pueden abarcar una variedad de contextos, desde actividades educativas y recreativas hasta expresiones artísticas.

En los juegos dramáticos, los participantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades como la expresión verbal y no verbal, la improvisación, la empatía y la colaboración. Estos juegos fomentan la creatividad y permiten a los jugadores explorar

distintas perspectivas y emociones a través de la representación de personajes y situaciones.

Los juegos dramáticos son utilizados en diversas disciplinas, incluyendo la educación, la terapia, el teatro y la recreación, como una forma de estimular el desarrollo personal, social y artístico de los participantes.

#### **b. Los juegos de reglas.**

Los juegos de reglas son actividades estructuradas que involucran la participación de dos o más jugadores y se rigen por un conjunto establecido de normas y directrices. Estas reglas definen los límites, los procedimientos y los objetivos del juego, proporcionando un marco que guía la interacción de los participantes. Los juegos de reglas pueden abarcar una amplia variedad de formas, desde juegos de mesa y deportes hasta actividades recreativas y competitivas. La esencia de los juegos de reglas reside en la necesidad de seguir un conjunto específico de normas para garantizar un juego equitativo y estructurado, donde la competencia y la estrategia suelen desempeñar un papel central. Estos juegos ofrecen oportunidades para el entretenimiento, el desarrollo de habilidades y la socialización, al tiempo que fomentan la adherencia a un conjunto compartido de reglas que garantizan un ambiente de juego justo y ordenado.

#### **c. Juegos constructivos:**

Los juegos constructivos son actividades lúdicas que implican la creación y construcción de objetos, estructuras o composiciones mediante el uso de diversos materiales y recursos. Estos juegos se centran en la manipulación y ensamblaje de elementos para formar algo nuevo, ya sea física o conceptualmente. Los participantes tienen la oportunidad de utilizar su creatividad, habilidades motoras y pensamiento lógico para diseñar, construir y experimentar con diferentes formas y configuraciones.

Los juegos constructivos pueden abarcar una amplia variedad de medios, desde bloques de construcción y rompecabezas hasta materiales más especializados como piezas de modelado, juguetes de ingeniería o kits de construcción. Estos juegos no solo ofrecen entretenimiento, sino que también promueven el aprendizaje, el progreso de destrezas cognoscitivas y la comprensión de conceptos espaciales y matemáticos.

En resumen, los juegos constructivos son actividades que fomentan la creatividad y la destreza manual al permitir a los participantes construir, diseñar y experimentar con materiales para crear algo nuevo y personal.

#### **d. Juego funcional o juego libre.**

El juego funcional, también conocido como juego libre, se refiere a una forma de actividad lúdica en la que los participantes se involucran de manera espontánea y sin seguir reglas predeterminadas. En este tipo de juego, los individuos exploran, experimentan y disfrutan de actividades sin un propósito específico o una meta predefinida.

Durante el juego funcional, los participantes pueden utilizar su imaginación y creatividad para interactuar con el entorno y con otros, sin las restricciones formales de reglas o estructuras rígidas. Este tipo de juego es comúnmente observado en niños pequeños, donde la actividad lúdica se centra en la exploración sensorial, la manipulación de objetos y la expresión libre.

El juego funcional no tiene un objetivo claro más allá del placer y la satisfacción inmediata de la actividad. A través de este tipo de juego, los participantes pueden desarrollar habilidades sociales, cognitivas y motoras, al tiempo que experimentan con la autonomía y la expresión personal.



### **2.2.1.2. Las actividades lúdicas y sus características**

Navarro (2002:35), “cada actividad lúdica enfatiza valores como respetar y la paciencia y posibilitan un transcurso de instrucción de cada alumno basado en la colaboración, la aprobación, la intervención y la diversión”. Los componentes de la distribución de la actividad de ocio incluyen la implicación y colaboración general de los miembros del grupo. Entonces todos juegan, todos juegan, todos eligen y todos lanzan. Es divertido cuando se eliminan todo modelo de eliminaciones y la perspectiva competitiva queda relegada a un segundo plano. También, este tipo de juego considera el compromiso colectivo para el alcance de propósitos.

Las actividades lúdicas en nuestro análisis están respaldadas por la teoría del transcurso grupal, que supone que la instrucción ocurre en un medio grupal. Por lo que, se cree que los modales y el comportamiento en el salón tienen un impacto significativo en el aprendizaje. Aquí es importante la creación de normas basadas en grupos. Además, esta teoría afirma que la resolución de problemas debe darse a nivel grupal (alumnos y profesores), no debe prevalecer un ambiente de crítica y castigo, y las soluciones no deben implicar castigo o fracaso.

### **2.2.1.3. Formas de interacción en las actividades lúdicas**

El uso de actividades divertidas facilita el desarrollo de actividades sociales, llevando directamente a que cada estudiante se involucre, participe, interactúe y disfrute de las actividades esperadas en el aula. Existen tres tipos de interacciones entre compañeros en actividades recreativas, con el objetivo de optimizar el clima de clase de enseñanza física.

- **Individual**

Suponiendo que el abuso físico ocurre a niños fuera de su control debido a la falta de conciencia, se requiere jugar con los niños ya que no existe una relación directa entre los estudiantes que logran las metas. sus acciones dependen directamente de cada persona. El

objetivo es aumentar su conocimiento y confianza.

- **Interacción en parejas**

Los niños en época preescolar ya saben jugar con otros, pero es difícil compartir un dispositivo asignado a ambos. Proponer labores en pareja es muy sustancial, ya que consiente la relación de los chicos, en que la comunicación, la paciencia, la aprobación y la ayuda se evidencian en la mejora de juegos. Un caballo pequeño, un gallo juguetero, una lanza que atrapo, una pelota que extendo para hacer rodar, un dispositivo que lleva partes de mi cuerpo, una guía, confío en mi pareja. Todas estas son actividades que piden a los estudiantes que acepten lograr las metas sugeridas para esa actividad.

- **Interacción en grupo**

Cuando hay más de 03 chicos en el agregado, se organizan labores en que todos hacen algo para lograr los objetivos del grupo. Pase a tres o más estudiantes de primaria, secundaria o universitaria y asegúrese de que todos participen y trabajen en equipo, ayudándolos a comunicarse para resolver problemas o diseñar estrategias para el juego. , guíalos para conseguir que cada jugador se una a su equipo. Todos estos aspectos son relevantes para el papel de los profesores en el entretenimiento.

#### **2.2.1.4. Actitud del maestro en las actividades lúdicas**

Acorde a (Mejia, 2005), Se trata de profesores que planifican y llevan a cabo actividades de ocio propuestas, como, por ejemplo: "Todos participan. No obligaremos. No os preocupéis, lo haremos todos. Nadie se quedará fuera". La cesta merece la pena. Cuando el balón pasa por todos los miembros del equipo. " Estos lemas son muy diferentes de la capacidad y la exposición a la excepción que habitualmente practican los estudiantes.

En este sentido, al realizar actividades de ocio, los docentes deben modelar conductas ricas en paciencia, admisión, escuchar, respetar y apoyo hacia sus compañeros. En intervenciones prácticas destinadas a reducir el comportamiento agresivo, los profesores se enfrentan a todo tipo de burlas, desprecio, abuso y discriminación en las relaciones de los niños.

#### **a. Organización previa**

Antes de iniciar el juego de explicación, el pedagogo deberá afirmarse que el grupo esté bien capacitado para recibir instrucciones ya que es sustancial que todos los infantes logren oír y ver con claridad para no perturbar su concentración.

Los jugadores no pueden permanecer detrás del profesor durante la explicación. Si el grupo forma un círculo grande, el profesor se sitúa entre los jugadores y permanece fuera del círculo durante el juego. Al formar una línea, colócala delante de ella. Durante el juego, se anima a los profesores a pararse en un lugar alto y observar el juego.

#### **b. Desarrollo metodológico**

Dobler (1980) sostiene que la instrucción con juegos sigue el principio de "aprender haciendo". Al principio se dice el nombre y se expone el objetivo, se introducen recientes pautas y restricciones a medida que la naturaleza del juego queda clara y poco ha pasado. No es fácil explicar todas las reglas en una sola explicación; Estas reglas se encuentran distribuidas a lo largo del progreso normal de los juegos o repartidas en diversas etapas.

#### **2.2.2.6. Programas para crear actividades interactivas**

- a. **Kahoot.** Gamificación en estado puro. Crea un juego de interrogantes y contestaciones con respuestas sincronizadas a partir de tu teléfono y comparte de modo instantáneo las secuelas con todos los jugadores en modo de formas y

porcentaje de respuestas correctas.

- b. **Cerebriti.** Crea minijuegos de escasos minutos de permanencia utilizando sus nóminas.
- c. **Pinterest.** Creemos que funciona bien con imágenes ya preparadas. cada red social basada en imágenes y visuales además logran ayudarnos porque conectan con los beneficiarios y fomentan la interacción. El diseño de su tablero es excelente para formar esparcimientos que inspiren la creatividad de los estudiantes.
- d. **Vizia.** Deja de realizar cada visualización pasiva, con vizia lograras formar vídeos participativos a fin de que tus educandos además sean participativos utilizando esta forma.
- e. **Educaplay.** La clave de educa play es que las labores que te crees las lograras encajar en tu blog o web, creando un sitio a tu disposición.
- f. **Exelearning.** Instrumento de código abierto. Te agradara si tienes curiosidad con la informática y buscas de ser único inventando tus mismos contenidos.
- g. **ActiveTextBook.** Convierte los pdfs planos en formas interactivas modelos flipping book. La clave queda en la diversidad de medios que te facilitan para convertir tú mismo contenido en componentes de juego como preguntas, clips de audios, enlace, etc.
- h. **Ex.co.** Es el progreso del pasado playbuzz, cada infografía interactiva que se pasa a vídeo mola un cúmulo, pero posee varias otras elecciones.
- i. **Proprofs.** Afluencia de medios, y no sólo juegos, además instrumentos de comunicación en línea.
- j. **Geogebra.** La Matemática es odiada por varios educandos, transformándola en

juegos a partir de su menú de recursos.

### **2.2.3. Rendimiento escolar**

#### **2.2.3.1. Definición**

Kerlinger (1998), sostiene "La enseñanza es una filosofía. Cuando se trata de la calidad de la enseñanza, todos los métodos de aprendizaje están diseñados para optimizar las habilidades de los estudiantes. En dicha senda, la inconstante dependiente de la escolaridad es el desempeño o logro académico. " (p. 8).

En El Tawab (1997), el desempeño es la conexión entre un logro alcanzado y el brío realizado en alcanzar ese logro. Nivel de triunfo en el C.E., las labores, etc. Cuando hablamos de las actividades del C.E., lo que vemos es el lado fuerte de la escuela; por un lado, al encontrar la conexión entre las labores realizadas por los profesores y el trabajo realizado por los estudiantes y el conocimiento (i.e.) las mejores mentes y resultados útiles Cuando se establece la relación, los problemas del trabajo educativo quedan científicamente resueltos. Al realizar una investigación científica, es importante considerar lo que implica; al menos académicamente, existe la teoría de que el éxito de una escuela depende en gran medida de la educación; sin embargo, el hecho es que incluso cuando se trata de inteligencia organizacional, la inteligencia Tampoco es lo único. A la hora de analizar el desempeño educativo se debe valorar componentes ambientales como familiar, el entorno social, el entorno escolar, etc. (p. 183)

Cueto (2006), Por éxito se dice que "son los resultados alcanzados por los estudiantes en un programa educativo", corresponde a los propósitos educativos de un repertorio educativo específico y está escrito en el programa educativo para ese nivel o educación. (p. 25).

El éxito académico está relacionado con la cantidad de conocimientos que los estudiantes demuestran en los exámenes. En el trabajo formativo, el grado cognitivo incluye inconstantes de personalidad (retraimiento, reflexión, angustia) y variables de motivación, que tienen la misma conexión con el rendimiento, pero se ven afectadas por componentes como la educación, el género, la capacidad, etc.

El MINEDU (2008), El desempeño se precisa en “el grado de sapiencia que un estudiante demuestra a nivel de grado al evaluar los resultados del transcurso de instrucción en el cual interviene. "Es el mejor logro a nivel educativo donde un estudiante logra exponer su inteligencia, pensamiento, pensamiento o comportamiento". (p. 22).

Cáceres y Cordero (1992), sobre rendimiento dicen que el éxito en la escuela no se limita al conocimiento, sino que incluye: destrezas, habilidades, actitudes y valores; incluye métodos de educación y una posición dúctil que considera otras vías también de la evaluación para identificar a los mejores estudiantes. Todas estas posiciones no toman en cuenta la evaluación crítica de otros agentes e instituciones como las comunidades, las familias, los sistemas educativos y las escuelas que las apoyan. (p. 17).

Miljánovich (2000), señala, “Se precisa operativamente como una calificación asignada a un estudiante por un docente durante un período lectivo, y sigue un agregado orgánico de estándares técnicos pedagógicos, con sus fundamentos en principios y nociones pedagógicas anticipadamente establecidas. (p. 49).

Puede ser el grado de conocimiento manifestado en un campo o tema en particular. El grado en que se logran los propósitos educativos se basa en las sapiencias, destrezas, prácticas e ideas adquiridos a través de la educación. Hay algunas cosas que debe saber sobre los signos o síntomas.

En total, el desempeño educativo es diferenciado, conforme (García, 2009), del sucesivo modo:

El trabajo en un contexto dinámico está relacionado con el proceso de aprendizaje y por tanto con las habilidades y fortalezas de los estudiantes. En su forma estática, contiene lo que el educando aprendió y muestra cómo lo utiliza. El desempeño está vinculado a indicadores de eficacia y análisis de costos. El trabajo es sólo un medio, no un fin. El trabajo implica objetivos morales, incluidas perspectivas financieras, porque el tipo de trabajo importa. (p. 63).

### **2.2.3.2. Factores que intervienen en el rendimiento académico.**

El desempeño se ve afectado por muchos componentes, incluida la cultura, la psicología, etc. Muchos de estos estudios aún no se han llevado a cabo realmente y algunos se han estudiado como temas separados, pero con poco éxito. Porque (Lahoz, 2002), expertos en el tema, eligieron otros similares:

Componentes Endógenos: Está relacionado con el carácter, espíritu y cuerpo de una persona, lo que muestra su propia fuerza, motivación, pensamiento, nivel de conocimiento, actitud, cambios de pensamiento, ingesta grupal, actividades familiares, edad, dieta, falta de energía. interrupción de actividades laborales, condiciones de salud física, etc. (p. 45).

Componentes Exógenos: conforme a (Ugarriza, 1998), Es contextual y externo, “todo lo relacionado con las actividades escolares” (p. 17). 59), que tiene en cuenta “factores sociales: educación, zona rural o urbana, estructura de la vivienda, esfuerzo de estudio. Educación: métodos docentes, materiales didácticos, libros de texto, estructuras, métodos de evaluación, uso del tiempo libre y métodos de aprendizaje, etc. (p. 72).

En (Marchesi & Hernández, 2003), Se puede decir que "el éxito de una escuela no está

determinado por un solo factor. De hecho, enfrentan muchas situaciones, como estudiantes y en medio de la sociedad, enfrentan muchas situaciones que afectan su trabajo. " (p. 31).

MINEDU, 2009, señala "Comprender cómo funciona la educación nos ayuda a comprender cómo los educandos logran sus propósitos educativos, no sólo académicamente sino en otras áreas. También puede acceder a informaciones para desarrollar estándares. " (p. 23).

### **2.2.3.3. Condicionantes del rendimiento académico.**

En un análisis hecho por (Martínez-Otero, 2017), manifestó "La presencia de componentes que están más o menos ligados a la escolarización crea una red que es difícil de medir para la verdadera experiencia de cada individuo". (p. 4).

Martínez-Otero, 2017, los factores son la inteligencia. (...) Entre los distintos tipos de conocimiento, el factor más importante para el éxito académico es la capacidad verbal (la comprensión y comprensión de palabras habladas y escritas). Las habilidades lingüísticas poseen una colisión reveladora en el trabajo educativo ya que el vocabulario juega un rol importante en el aprender. Además, no olvide que todos los profesores, consecuente o instintivamente, piensan en la expresión de los pensamientos de los estudiantes al realizar los exámenes. (p. 4).

### **2.2.3.4. Clima social escolar.**

Según (Guerra, 1993), la esencia de la escuela es "la cooperación, la comunicación, la colaboración, la autonomía, la gestión y por supuesto el transcurso de enseñanza. En la mayor parte de casos, los pedagogos que pueden hablar y estar cerca de sus alumnos son los que consiguen mejores resultados y enseñan con un enfoque solidario. " (p. 34).



El éxito educativo se puede definir como estudiantes que trabajan en un ambiente regido por reglas claras y alentados a cooperar sin descuidar las tareas individuales.

#### **2.2.3.5. Ambiente familiar.**

El entorno familiar tiene un gran impacto en los estudiantes a través de vínculos, emociones y relaciones sociales que se establecen en el seno de la familia. Qué ofrecer y cómo emplear tu tiempo libre. (García, 2009), “La familia es el fundamento más natural de la creación de todos” (p. 29).

Las investigaciones muestran que las actividades sociales y el entretenimiento familiar son fuertes predictores del impacto de la universidad en la educación de un estudiante. Esto significa que vale la pena utilizar sabiamente su tiempo libre y combinar el estudio con la diversión. Por ejemplo, desde el punto de vista de (García, 2009), “No es bueno pasar mucho tiempo todos los días frente al televisor, lo más importante es hacer ejercicio, ir a teatros y cines, apreciar el arte. , leer, viajar, unirse a grupos comunitarios, etc." (p. 30).

Estas actividades están fomentadas por una verdadera cultura familiar educativa que nutre la mente y el espíritu de la persona, y por tanto contribuyen a la mejora de la educación.

#### **2.2.3.6. Evaluación del rendimiento escolar.**

El (MINEDU, 2008), Dijo sobre la revisión: "Este es uno de los pilares de la reforma educativa, un trabajo que, además de analizar y evaluar los logros, también considera las formas de orientarlos. Crear. Incluso marcar la diferencia". (p. 16).

La valoración como proceso educativo no incluye el aprendizaje de los estudiantes ni la intervención y métodos de pedagogos, el uso de técnicas de instrucción, la preparación del trabajo, el uso de recursos y todos los cambios relacionados con el trabajo educativo.

Para evaluar, los profesores utilizan indicadores como signos, datos, símbolos o información para instituir si los estudiantes han alcanzado un determinado nivel de conocimiento.

Los métodos y las herramientas de valoración, conforme al MINEDU (2009), podría ser de observar, preparar y mejorar continuamente mediante la participación en investigaciones, tareas, resúmenes, diagramas y procedimientos verbales. Comunicarse a través de la discusión, el diálogo y la participación verbal. Las preguntas y pruebas se realizan mediante exámenes escritos y pruebas objetivas. Presentaciones de diversos grupos o proyectos grupales, presentaciones, informes, artículos. (p. 477).

La valoración en el reciente sistema de escuela primaria fomenta la autoevaluación para cultivar la capacidad de los estudiantes de autocrítica y comprender la confiabilidad de sus propias evaluaciones.

### **Evaluación de los aprendizajes**

Para el MINEDU, en el DCN instituye juicios sobre la valoración de cada aprendizaje, sostiene que la valoración debe considerarse como un transcurso permanente y la escala de evaluación se da como una manera de determinar el avance del trabajo por lo que debemos calcularla con mucho cuidado para que no se pierda la información. Resultados de la investigación. (p. 52).

Tipos, escalas y descripciones de evaluaciones utilizadas con estudiantes de secundaria.

<b>Tipo de Calificación</b>	<b>Escala de Calificación</b>	<b>Descripción</b>
Numérica y Descriptiva	20 - 18	Si el alumno demuestra el avance de cada aprendizaje previsto, manifestando inclusive un conducción responsable y muy grato en las labores planteadas
	17 - 14	Si el alumno demuestra avance de aprendizaje previstos en el tiempo programado.
	13 - 11	Si el alumnado se encamina a alcanzar aprendizajes advertidos, para lo que exige sociedad a través de un tiempo prudente en lograrlo.
	10 - 00	Si el alumno comienza a desplegar las lecciones que planeó, o encuentra problemas en su desarrollo, requiere más tiempo para acompañarlo y que el maestro intervenga según su velocidad y su estilo.

Sacado de (MINEDU, 2009), DCN (p. 53).

### 2.3. Bases filosóficas

**La base ontológica:** Mostrar la naturaleza de un inconveniente científico, el propósito de la investigación como parte del trabajo derivado del entendimiento de su significado y el proceso de investigación científica como método para mostrar su propósito. Conocer este espacio de inicio le da validez al estudio, mostrando la novedad, relevancia y relevancia de su aporte al ambiente verdadero.

**La base gnoseológica:** Determina las relaciones de separación y continuidad del conocimiento en objetos y campos a partir del estudio de los métodos de su materia y del carácter técnico de las cuestiones científicas estudiadas.

**La base epistemológica:** Relacionados con la investigación científica, su formulación teórica y su relevancia para el conocimiento científico relevante. Para ello, es necesario no sólo preparar la investigación basándose en las ideas y conocimientos adquiridos, sino también saber interpretar y comprender claramente los resultados.

**La base metodológica:** Considera el concepto de gestión técnica de la investigación en términos del poder combinado de métodos, métodos y tipos de pensamiento, relacionados con el modo en que se hace el estudio científico sobre la realidad.

### 2.4. Definición de términos básicos.

**Aprendizaje.** Feldman (2005), asegura “Aprender es la forma de cambiar el comportamiento a través del conocimiento adquirido”. (p. 24).

**Canal de aprendizaje.** En Blog PFRH (2010), que define “Esta es una forma de demostrar conocimientos en el curso. Todo el mundo utiliza estas tres modalidades: vista, oído y oído. Pero uno de ellos es importante para todos. ” (párr. 01).

**Enseñanza.** En Rodas5.us (2018), se ubica la siguiente definición: La docencia es una de las principales características de la labor del profesorado, y sus tres primeras actividades son interactivas y proactivas, por lo que es uno de los principales fines de la pedagogía. Etimológicamente proviene de -signare, que significa mostrar y comunicar mediante símbolos. En este sentido, va más allá del ámbito de la pedagogía, que ha sido muy importante en su historia porque su propósito es brindar información, centrándose así en el rol del docente y reduciendo las tareas de aprendizaje del alumno. Informe. (párr. 01).

**Estilo de aprendizaje.** En ECURED (2018), se precisa como los modos de aprendizaje incluyen actitudes cognitivas, afectivas y físicas que existen como constantes que caracterizan cómo los estudiantes perciben e interactúan con el entorno de aprendizaje. Las personas pueden aprender de diferentes maneras. Se cree que la mayor parte de individuos usan diferentes formas de comunicarse, recibir y procesar incitaciones y mensajes. (párr. 01).

**Rendimiento educativo.** En ECURED (2018), Aquí hay una definición: se refiere a la valoración del discernimiento adquirido en la escuela, colegio o universidad. Un buen alumno en un curso es aquel que logra buenas puntuaciones en las pruebas que se deben realizar a lo largo del curso. Dicho de otra manera, el éxito educativo es una medida de la capacidad de un estudiante, que refleja su aprendizaje en el aprendizaje. También afecta la capacidad de los estudiantes en contestar a incitaciones académicas. En tal senda, el éxito educativo depende de las habilidades”. (párr. 01).

## **2.5. Hipótesis**

### **2.5.3. Hipótesis general**

Las actividades lúdicas en línea se relacionan con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

### **2.5.4. Hipótesis específicas**

La dimensión “identifica el tema” dentro de las actividades lúdicas en línea se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

La dimensión “identifica diferentes estrategias” dentro de las actividades lúdicas en línea se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

La dimensión “identifica el mensaje y los relaciona” dentro de las actividades lúdicas en línea se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

## 2.6. Operacionalización de Variables

**Tabla 1.** Operacionalización de la variable X

Dimensión	Indicador	Ítem	Categoría	Intervalo
Identifica el tema	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica el tema</li> <li>Demuestra preferencia</li> </ul>	5	Bajo	5 -9
			Medio	10 -14
			Alto	15 -20
Utiliza diferentes estrategias	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en sesiones virtuales</li> <li>Estrategias según el problema</li> </ul>	5	Bajo	5 -9
			Medio	10 -14
			Alto	15 -20
Identifica el mensaje y los relaciona	<ul style="list-style-type: none"> <li>Relaciona imágenes</li> <li>Fines didácticos</li> </ul>	5	Bajo	5 -9
			Alto	10 -14 15 -20
Las actividades lúdicas en línea		15	Bajo	15 -29
			Medio	30 -44
			Alto	45 -60

**Tabla 2.** Operacionalización de la variable Y

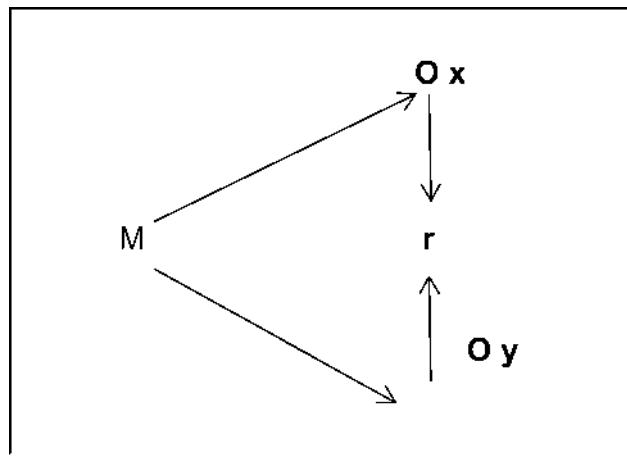
Dimensión	Indicador	Categoría	Intervalo
	expone el logro de aprendizaje previsto.		
Rendimiento escolar	Demuestra el avance de aprendizaje previsto en el tiempo proyectado	Excelente	18-20
		Bueno	14-17
		medio	11-13
		malo	00-10
	Está encaminado de alcanzar el aprendizaje previsto		

## CAPITULO III METODOLOGIA

### 3.1. Diseño metodológico

En Hernández S. Et, Al. (2003) "Un plan de examen transversal o adyacente recopila reseñas simultáneamente. Su designio es reseñar versátiles y examinar eventos y relaciones a lo largo del tiempo. "

Por lo que este estudio atañe al plan de **Transección** o conocido como **plan Adyacente** (No práctico), pues se basa en análisis de inconstantes se manifiesta y narra en un tiempo solo, tal y según se muestran sin control de modo intencional).



**Pues:**

**M** = Grupo

**Ox** = Análisis a la versátil autónoma.

**Oy** = Análisis a la versátil dependiente.

**r** = Conexión entre versátiles.



### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1. Población

Se recoge los componentes incluidos en la búsqueda. Similar modo, B. Acuña (1998) lo concreta en “el agregado de personas, cosas o elementos desconocidos o desconocidos que tienen propiedades similares”. (p.123).

El grupo es de 72 alumnos de secundaria del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

**Tabla 3.** *Población del estudio*

<b>N</b>	<b>Año</b>	<b>Subpoblación</b>
1	1ro	14
	2do	15
	3ro	14
2	4to	13
3	5to	16
	<b>Total</b>	<b>72</b>

#### 3.2.2. Muestra

El espécimen será de censo, considerándose a su totalidad.

**Tabla 4.** *Distribución de la muestra*

<b>N</b>	<b>Año</b>	<b>Subpoblación</b>
1	1ro	14
	2do	15
	3ro	14
2	4to	13
3	5to	16
	<b>Total</b>	<b>72</b>

### 3.3. Técnicas e de acopio de datos

Cada Técnica y herramienta empleada en este análisis se exponen:

a) Técnicas:

- examen Documentos y Bibliográficos

- La consulta

b) Instrumentos:

- Consultas
- Hojas Bibliográficas, Hemerográfica y de análisis.

### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

#### **a. Descriptiva**

Una vez que se recopilan los datos, se procesan, se crean estadísticas y gráficos, y se realiza una encuesta utilizando SPSS para llegar a los resultados.

#### **b. Inferencial**

Se ostentará a examen:

- La suposición céntrica y concreta
- Tablas de doble ingreso
- Analogía de Spearman

## CAPITULO IV

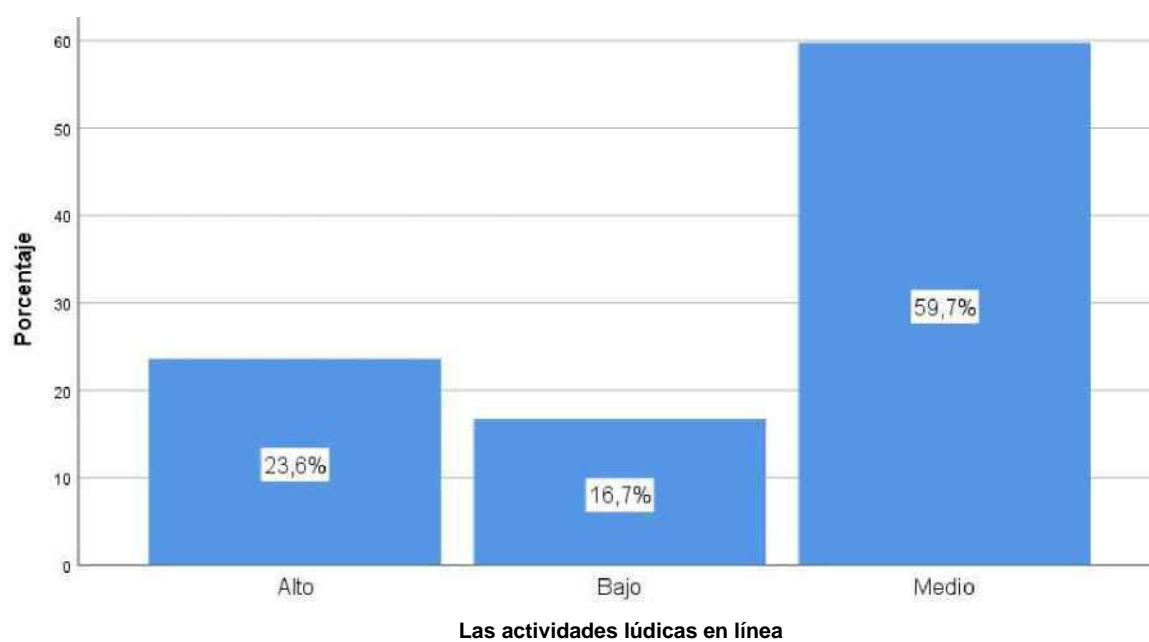
### ANALISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de los resultados

**Tabla 5.** *Las actividades lúdicas en línea*

	Frecuencia	Porcentaje válido		Porcentaje acopiado
	17	23,6	23,6	23,6
Válido Alta	12	16,7	16,7	40,3
Baja	43	59,7	59,7	100,0
Media Total	72	100,0	100,0	

**Fuente:** Hoja de examen usado en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” - 2021.



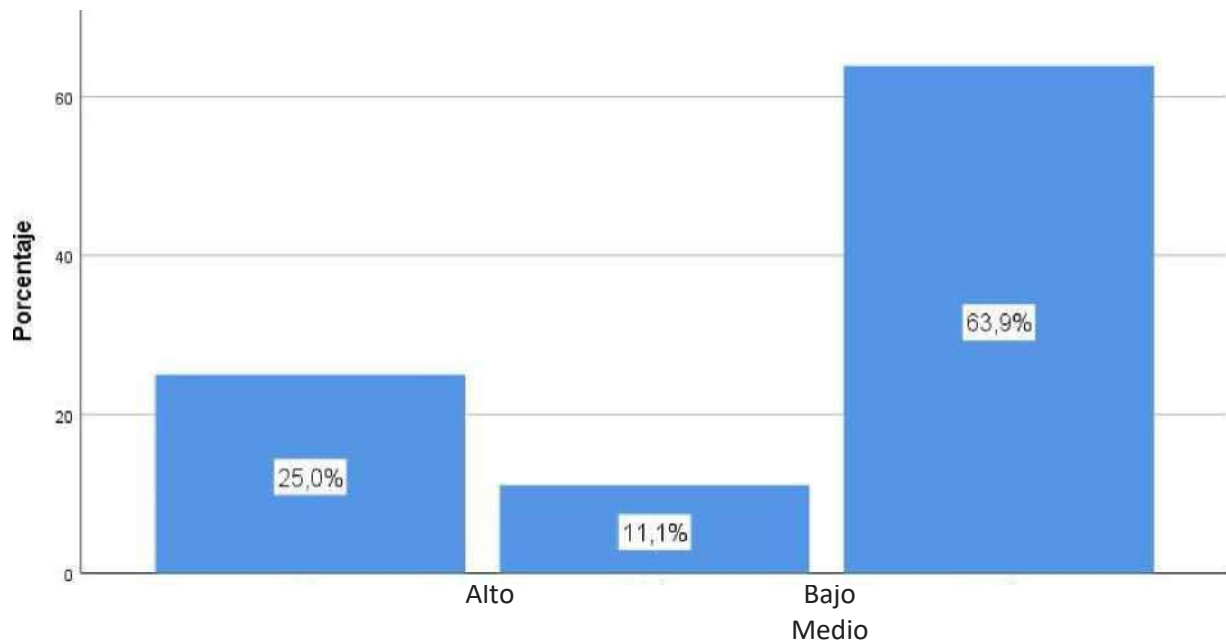
**Figura 1.** *Las actividades lúdicas en línea*

La fig. 1, un 59,7% de los alumnos de la I.E. Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021 sostienen que sacaron un puntaje regular en la variable actividades lúdicas en línea, 23,6% sacaron punto alto y 16,7% sacaron punto bajo.

**Tabla 6. Identifica el tema**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alta	18	25,0	25,0	25,0
	Baja	8	11,1	11,1	36,1
	Media	46	63,9	63,9	100,0
	Total	72	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de examen usado en alumnos del C.E.P. "Isaac Newton" - 2021.



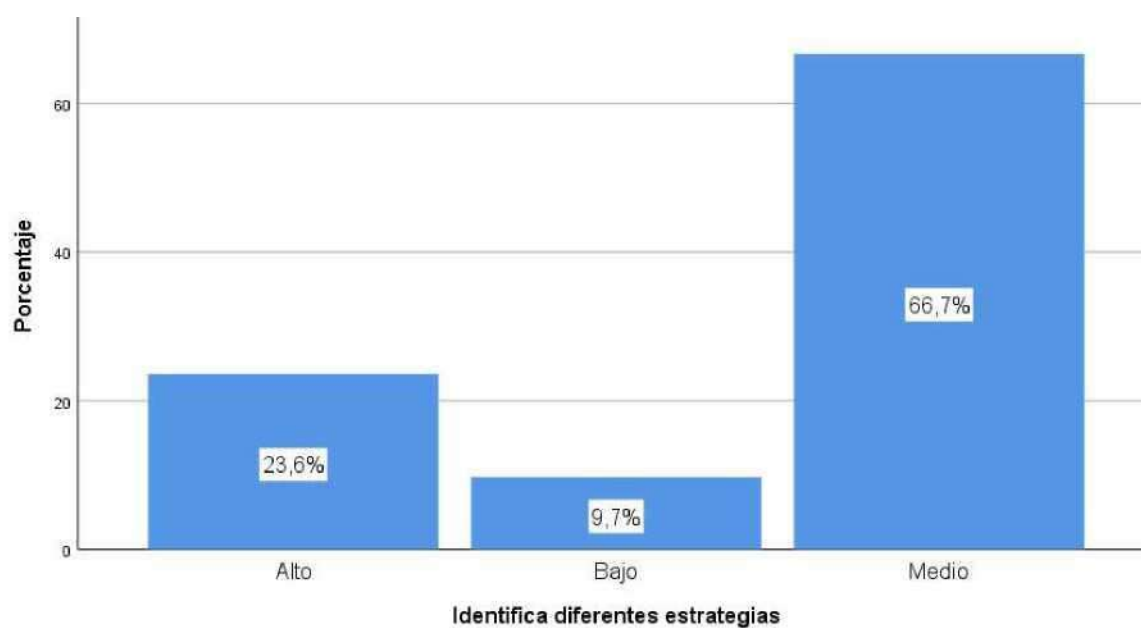
**Figura 2. Identifica el tema**

De la fig. 2, un 63,9% de alumnos del C.E. Privada "Isaac Newton", - 2021 sacaron un punto medio en la magnitud "Identifica el tema" en las actividades lúdicas en línea, un 25,0% sacaron un punto alto y 11,1% sacaron un punto bajo.

**Tabla 7. Identifica diferentes estrategias**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alta	17	23,6	23,6	23,6
	Baja	7	9,7	9,7	33,3
	Media	48	66,7	66,7	100,0
	Total	72	100,0	100,0	

**Fuente:** Hoja de examen usado en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” - 2021.



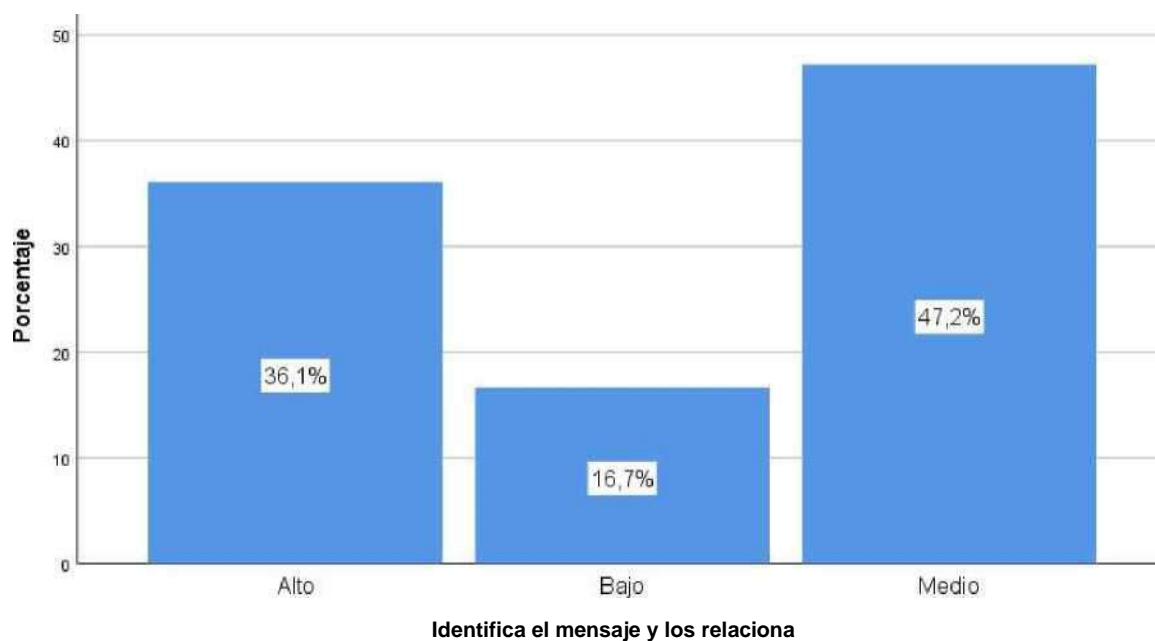
**Figura 3. Identifica diferentes estrategias**

La fig. 3, un 66,7% de los alumnos del C.E. Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021 dicen que sacaron punto medio en la magnitud “Identifica diferentes estrategias” en las actividades lúdicas en línea, 23,6% sacaron un punto alto y 9,7% sacaron un punto bajo.

**Tabla 8.** *Identifica el mensaje y los relaciona*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alta	26	36,1	36,1	36,1
	Baja	12	16,7	16,7	52,8
	Media	34	47,2	47,2	100,0
	Total	72	100,0	100,0	

**Fuente:** Hoja de examen usado en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” - 2021.



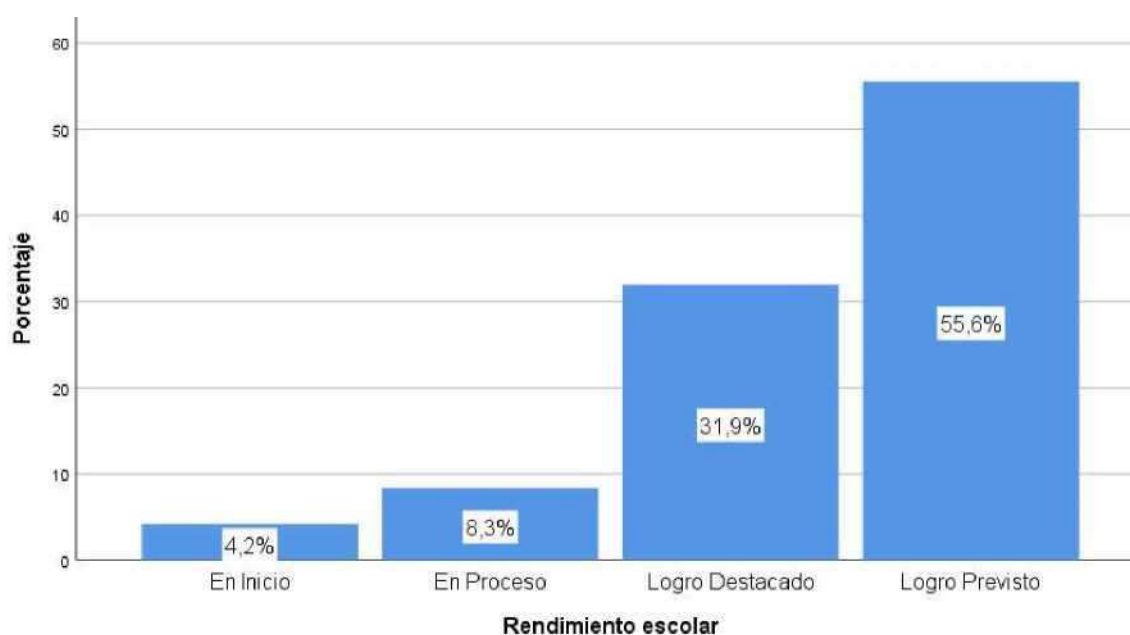
**Figura 4.** *Identifica el mensaje y los relaciona*

De la fig. 4, un 47,2% de estudiantes del C.E. Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021 dicen que sacaron un punto medio en la magnitud “Identifica el mensaje y los relaciona” en las actividades lúdicas en línea, un 36,1% sacaron punto alto y 16,7% sacaron punto bajo.

**Tabla 9. Rendimiento escolar**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En Inicio	3	4,2	4,2	4,2
	En Proceso	6	8,3	8,3	12,5
	Logro Destacado	23	31,9	31,9	44,4
	Logro Previsto	40	55,6	55,6	100,0
	Total	72	100,0	100,0	

**Fuente:** Hoja de examen usado en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” - 2021.



**Figura 5. Rendimiento escolar**

La fig. 5, el 55,6% de chicos del C.E. Privada “Isaac Newton” durante el año 2021 sostienen que sacaron logro previsto en el desempeño escolar, un 31,9% exponen logro destacado, 8,3% están en proceso y 4,2% se sitúan en Inicio.

## 4.2. Generalización entorno la hipótesis central

### Hipótesis general

**Ha:** Las actividades lúdicas en línea se relacionan con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

**H0:** Las actividades lúdicas en línea NO se relacionan con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

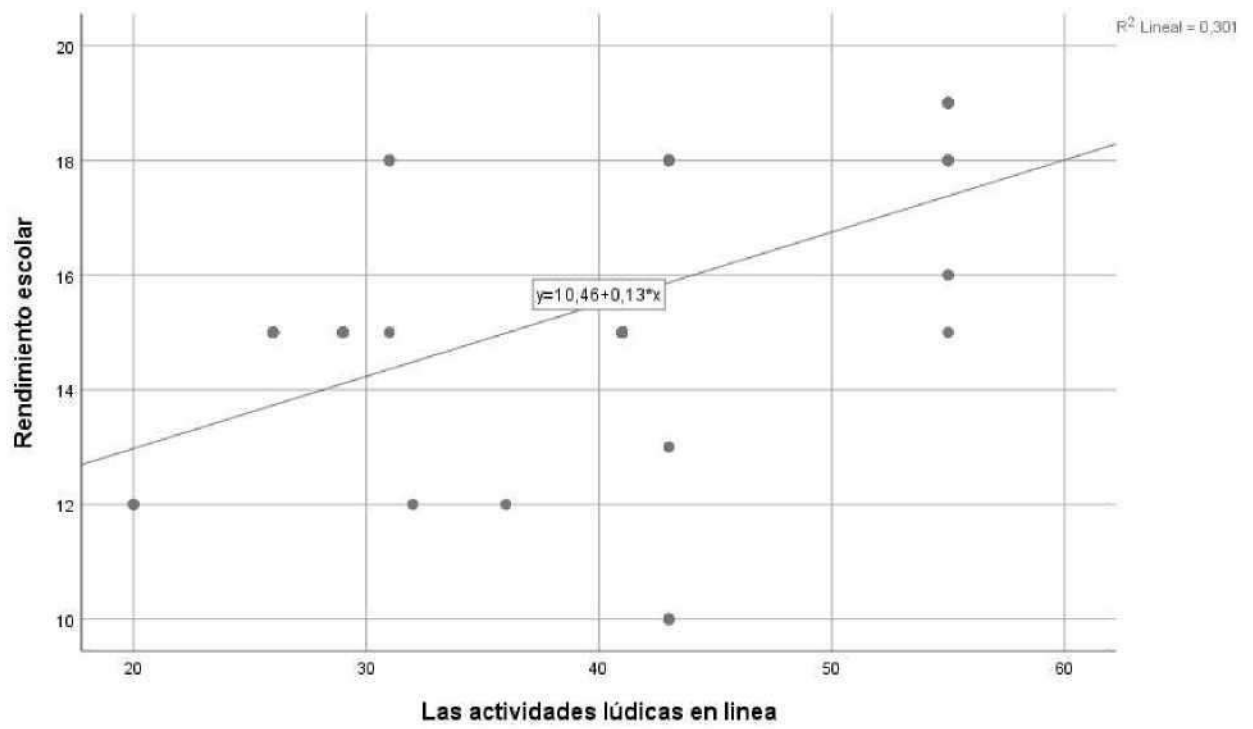
**Tabla 10.** Las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar

<b>Correlaciones</b>				
		Actividad		
		lúdica en línea		Rendimiento escolar
Rho de Spearman	Actividad lúdica en línea	Factor de similitud	1,000	,614**
		Sig. (doble)	.	,000
		N	72	72
	Rendimiento escolar	Cifra de analogía	,614**	1,000
		Sig. (doble)	,000	.
		N	72	72

\*\* . La analogía es definible en punto 0,01 (doble).

La tabla expone el número de conexión de  $r=0,614$ , y  $\text{sig}<0,05$  lo que se accede la suposición dualidad y se objeta la anulada. Y se alcanza demostrar que hay enlace de magnitud buena entre actividad lúdica en línea y el desempeño escolar en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de - 2021.





**Figura 6.** *Las actividades lúdicas en línea y el rendimiento escolar*

## Hipótesis específica 1

**Ha:** La dimensión “identifica el tema” dentro de las actividades lúdicas en línea se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

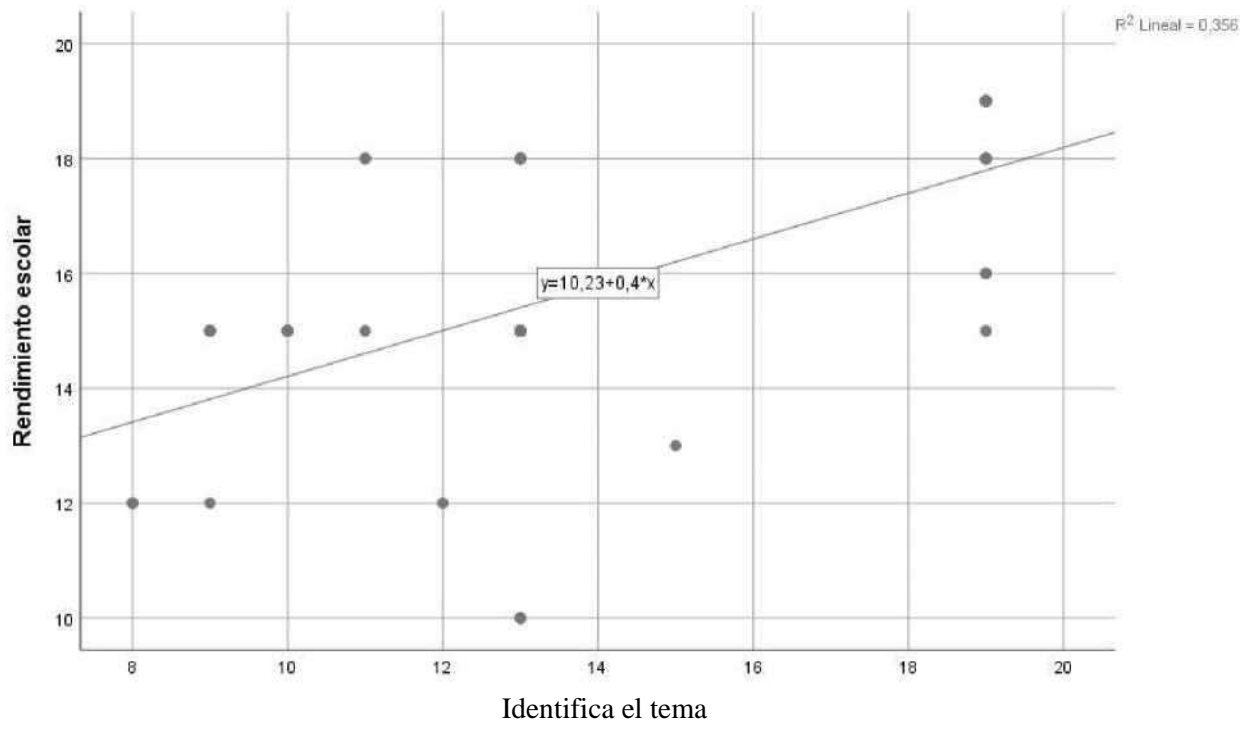
**H0:** La dimensión “identifica el tema” dentro de las actividades lúdicas en línea NO se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

**Tabla 11.** La dimensión “identifica el tema” y el rendimiento escolar

		Correlaciones	
		Identifica el tema	Desempeño escolar
Rho de Spearman	Identifica el tema	Cifra de analogía	1,000
		Sig. (doble)	,600**
		N	72
Desempeño escolar	Desempeño escolar	Cifra de analogía	,600**
		Sig. (doble)	1,000
		N	72

\*\* . La analogía es definible en el punto 0,01 (doble).

La tabla expone el número de conexión de  $r=0,600$ , y  $\text{Sig}<0,05$  lo que se permite la suposición dualidad y se objeta la anulada. Y se prueba que hay vínculo de magnitud buena en la dimensión “identifica el tema” dentro de las actividades lúdicas en línea y el desempeño escolar en chicos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.



**Figura 7.** La dimensión “identifica el tema” y el rendimiento escolar

## Hipótesis específica 2

**Ha:** La dimensión “identifica diferentes estrategias” dentro de las actividades lúdicas en línea se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

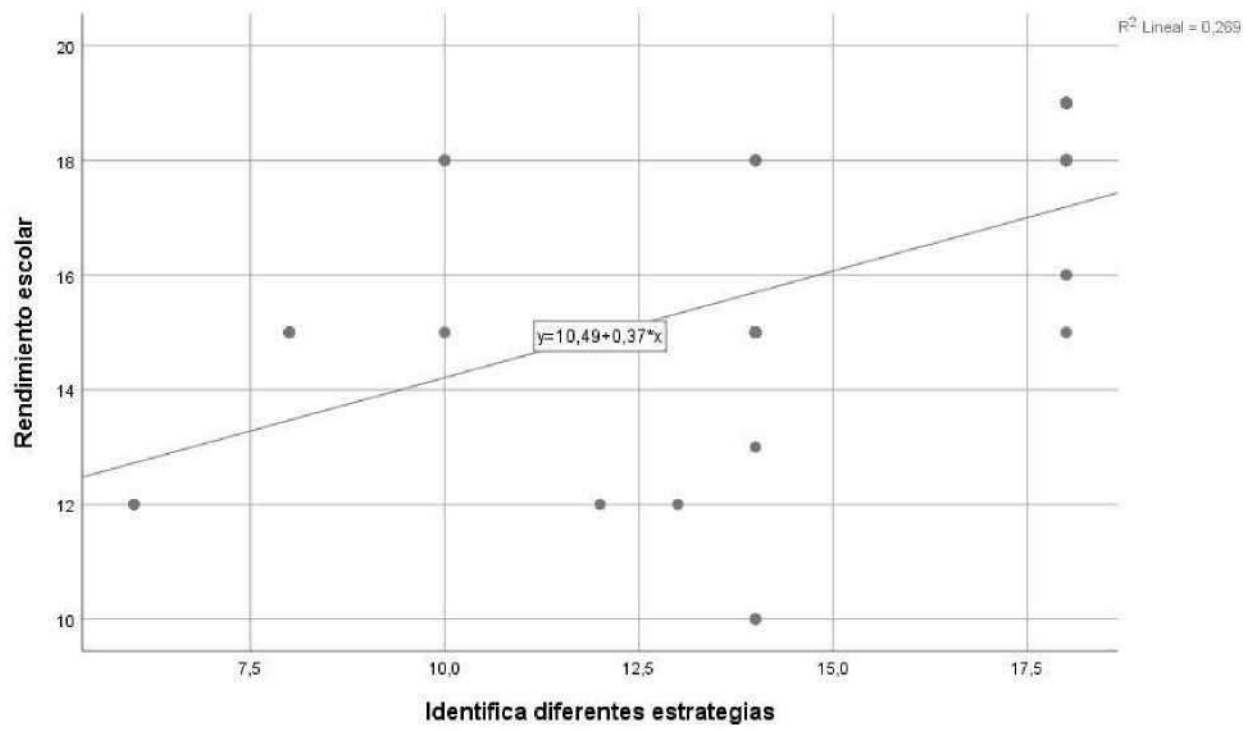
**H0:** La dimensión “identifica diferentes estrategias” dentro de las actividades lúdicas en línea NO se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

**Tabla 12.** La dimensión “*identifica diferentes estrategias*” y el rendimiento escolar

		Correlaciones	
		Identifica diferentes estrategias	Rendimiento escolar
Rho de Spearman Identifica diferentes estrategias	Factor de similitud	1,000	,592**
	Sig. (doble)	.	,000
	N	72	72
Rendimiento escolar	Factor de similitud	,592**	1,000
	Sig. (doble)	,000	.
	N	72	72

\*\* . La analogía es definible en punto 0,01 (doble).

La tabla expone el número de conexión de  $r=0,592$ , y  $\text{Sig}<0,05$  lo que se permite la suposición dualidad y se objeta la anulada. Y se prueba que hay vinculo de magnitud buena en la dimensión “identifica diferentes estrategias” dentro de la actividad lúdica en línea y el desempeño escolar en chicos del C.E.P. “Isaac Newton” - 2021.



**Figura 8.** La dimensión “identifica diferentes estrategias” y el rendimiento escolar

### Hipótesis específica 3

**Ha:** La dimensión “identifica el mensaje y la relaciona” dentro de las actividades lúdicas en línea se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

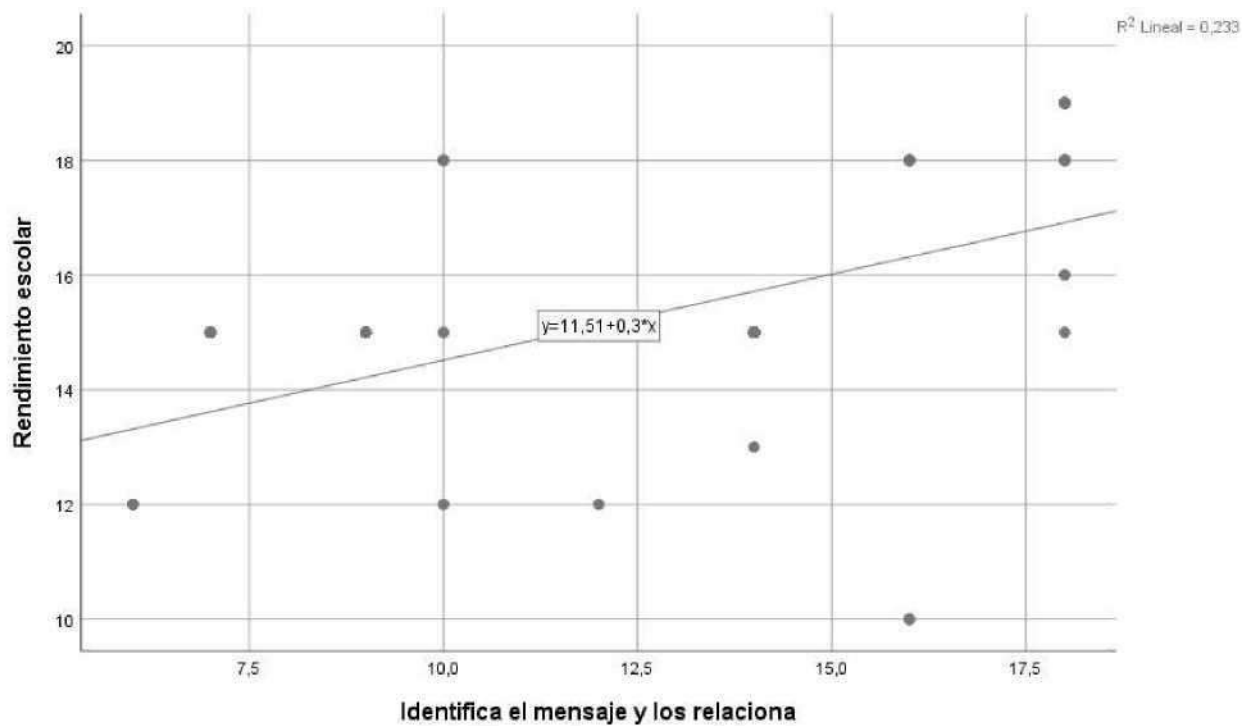
**H0:** La dimensión “identifica el mensaje y la relaciona” dentro de las actividades lúdicas en línea no se relaciona con el rendimiento escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

**Tabla 13.** La dimensión “identifica el mensaje y la relaciona” y el rendimiento escolar

		Correlaciones	
		Identifica el mensaje y los relaciona	Rendimiento escolar
Rho de Spearman	Identifica el mensaje y los relaciona	1,000	,634**
		Sig. (doble)	,000
		N	72
	Rendimiento escolar	,634**	1,000
		Sig. (doble)	,000
		N	72

\*\* . La analogía es definible en el punto 0,01 (doble).

La tabla expone el número de analogía de  $r=0,634$ , y  $\text{Sig}<0,05$  lo que se permite la suposición dualidad y se objeta la anulada. Y se prueba que hay vinculo de magnitud buena en la dimensión “Identifica el mensaje y los relaciona” dentro de actividades lúdicas en línea y el desempeño escolar en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.



**Figura 9.** La dimensión “identifica el mensaje y la relaciona” y el rendimiento escolar

## **CAPITULO V**

### **DISCUSIÓN**

#### **5.1. Discusión de los efectos**

El período de estudio significativo antes de ingresar a la universidad es importante porque de esta manera puedo crear un inicio creando recientes cursos. También, las secuelas muestran que los alumnos están interesados en jugar, que pueden estudiar de manera efectiva, que aprenden jugando y que mejoran sus métodos de enseñanza.

Luego de comparar la idea central, las estadísticas muestran que hay conexión positiva y enorme entre el entretenimiento en Internet y el desempeño de los alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” - 2021. Un estudio publicado por Anchapaxi muestra resultados similares. y Changuan (2021) “Qué pasa con el divertido juego para la estabilidad en línea de los estudiantes de secundaria y preparatoria del sector educativo “Sucre N°1” en la ciudad de Tulcan. El segundo método. “En esta investigación, no Es un interés interesante. Se utilizará una prueba denominada "prueba 2D", que los investigadores convirtieron en una forma real para distribuirla rápidamente entre los estudiantes seleccionados para crear la muestra. Tras realizar las pruebas anteriores, comprobaremos tanto la cantidad como la calidad de los datos; Ubicado entre básico y avanzado. Dado que la muestra es de más de 30 personas, se utilizará el software SPSS para el análisis de datos y se usará el ensayo T de Student en dos muestras. Luego de que el examen fue utilizado como información sobre la condición del estudiante, se desarrollaron y utilizaron otros conceptos que incluyeron diversión que se enfoca en funciones motoras, cognitivas y afectivas. Después de usar la idea, encuentre la validez de la idea que funciona, confirme la validez de la idea y espere que continúe el interés; agregar apoyo educativo a cada maestro.

De otra parte, Ibáñez y Medina (2019) en Actividad lúdica y desempeño educativo del



curso de matemáticas en alumnos de 3ro de primaria del C.E. Ramiro Prialé P. 7079 – Uranmarca – San Juan de M., 2012”. Su principal intención fue concretar el vínculo entre variables de actividad de ocio y rendimiento académico en matemáticas. De acuerdo al marco metodológico, el estudio se construyó en un diseño de tipo básico, es decir, no experimental, transversal, con un cuestionario como método principal, y se aplicó a 110 alumnos de 3ro de educación básica. Seguido de analizar las herramientas utilizadas y discutir los resultados posteriores, se arribó a los sucesivos desenlaces. Hay vínculo directo, moderado y significativo entre las actividades de ocio en el ámbito de las matemáticas y el rendimiento escolar del alumnado de 3ro de enseñanza primaria. Del C.E. Ramiro Prialé – Uranmarca - San Juan de M., 2012; y un factor de similitud  $\rho=,487$  y en el ensayo chi cuadrado  $p=0,000$ .

Por tanto, la actividad lúdica desde la primera infancia fomenta la confianza en uno mismo, la independencia y el desarrollo del temperamento, y se convierten en una de las labores virtuales, un instrumento formativo clave para una conveniente enseñanza académica y, en definitiva, un buen desempeño educativo (Herrera, 2016). Para todos los niños y jóvenes, el juego es una fuerza motivadora constante. Desde este enfoque, el juego se vincula a la vida cotidiana, especialmente a la búsqueda de significado. ¿Por qué el aprendizaje tiene que ser fastidioso? El mundo está evolucionando y la educación está evolucionando con él. Necesitamos estimular el aprendizaje para mejorar las habilidades de los estudiantes. Recordemos que acorde a (Groos, 1861) asimilamos el 20% de lo que oímos, un 50% de lo que vemos y un 80% de lo que hacemos. Luego, los autores señalan que la magnitud de aprendizaje aumenta en un 80% a través de un ambiente lúdico basado en una metodología experiencial.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.2. Conclusiones

**Primero:** hay vinculo de magnitud buena entre actividad lúdica en línea y el desempeño educativo en los alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, durante el año 2021.

**Segundo:** Existe relación de intensidad buena entre la dimensión “identifica el tema” dentro de actividades lúdicas en línea y el desempeño escolar en los chicos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.

**Tercero:** hay conexión de magnitud buena en la dimensión “identifica diferentes maniobras” dentro de la actividad lúdica en línea y el desempeño educativo en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.

**Cuarto:** hay conexión de magnitud buena en la dimensión “Identifica el mensaje y los relaciona” dentro de actividades lúdicas en línea y el desempeño escolar en chicos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.

### **5.3. Recomendaciones**

**Primero:** Se recomienda que los profesores se capaciten y perfeccionen en el uso de métodos recreativos con el objetivo de mejorar y potenciar la educación; ayudando a los alumnos a desplegar sus destrezas, habilidades y talentos.

**Segundo:** Se recomiendan escuelas y actividades al aire libre como actividades educativas para capitalizar el entretenimiento e incentivar a los alumnos a desplegar destrezas y destrezas.

**Tercero:** Se recomienda a los papás que apoyen el trabajo de sus hijos a través del entretenimiento, pero también sean conscientes y tengan un papel importante en el manejo de estas situaciones.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

### 5.1. Fuentes documentales

Anchapaxi, E., & Changuan, A. (2021). *Tesis: Incidencias de actividad lúdica en el cuidado sostenido en clase en línea en alumnos de Básico Medio y Básico Superior de la U. E. "Sucre N°1", en la urbe de Tulcán. Propuestas Alternativas*. Tulcan. Ecuador: U. de las FF.AA. ESPE.

Arevalo, E., Barragan, G., & Penso, M. (2020). *Tesis: juegos tradicionales como maniobra lúdica - didáctica en el recobro de valores en alumnos de 5to grado*. Bogotá. Colombia: U. Nacional Abierta y a distancias.

Blog PFRH. (03 de setiembre de 2010). *Blog PFRH*. Obtenido de Definición de Canal de aprendizaje: <http://mp0069211.blogspot.com/2010/09/canal-y-estilo-de-aprender.html>

Cáceres, C., & Cordero, D. (1992). El desempeño educativo a partir de la experiencia de la orientación formativo. *Revistas Mexicanas en Orientación formativa No. 09*, 10 - 22.

Cueto, S. (2006). *Un decenio valorando el desempeño educativo. Ordenación Grupo de examen para el Adelanto*. Lima: G.

*De la Cruz, H. (2019). Tesis: Actividad lúdica en aprendizajes del curso de Matemáticas y el desempeño educativo de alumnos del 4to grado del C.E.P. Cayetano H. - Ugel 16 Barranca 2018*. Huacho. Perú: UNJFSC.

Dobler, H. (1980). *Juego menor: Cuba*.

ECURED. (26 – 06 - 2018). *Ecured.cu*. logrado de Definiciones de desempeño educativo:

[http://www.ecured.cu/desempeño\\_acad%C3%Amico](http://www.ecured.cu/desempeño_acad%C3%Amico)

ECURED. (26 – 06 - 2018). *Ecured.dida.cu*. logrado de modos de aprendizajes:

[http://www.ecurd.cu/Estilo\\_de\\_aprendizajes](http://www.ecurd.cu/Estilo_de_aprendizajes)

El Tawab, S. (1997). *Enciclopedias de Pedagogía / Psicología*. Barcelona: Trébol.

Feldman, R. (2005). *Psicología: con aplicación en países hispano hablantes*.

México: Mc Grill H.

García, J. (2009). *Alcance de la comprensión de incluidos en alumnos*.

Galicia - España: Pasos E.

Gómez, T. (2015). Tesis: *Las actividades lúdicas como maniobra didáctica para vigorizar los aprendizajes de los infantes del C.E. Niño Jesús de Praga*. Ecuador: Universidad de Tolima.

Guerra, S. (1993). Tesis: *Medio Social Familiar y su influencia en el desempeño educativo*.

Lima - Perú: UNMSM.

Uranmarca – San Juan de Miraflores, 2012. Lima. Perú: UCV.

Jiménez, V. (1998). *Pedagogías de la innovación y de la lúdica*. Bs As: Colección mesa redonda.

Kerlinger, F. (1998). *Exploración de la conducta. Técnica y método*.

México: I.

Lahoz, J. (2002). *Son mis hijos unos individuos seguros*. México: Interamericana.

Marchesi, A., & Hernández, C. (2003). *La frustración escolar: Un aspecto internacional*.

Madrid: Alianza.

Martínez-Otero, V. (23 de junio de 2017). Universidad Complutense de Madrid. Obtenido

de Claves del Rendimiento Escolar: <http://comunidades-escolares.pntic.mec.es/700/tribuntml>

Mejía. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima: UNMSM.

Miljánovich, M. (2000). Tesis: vínculos entre inteligencia general, el desempeño educativo y el entendimiento de lectura. Lima - Perú: UNMSM.

MINEDU. (2008). DCN. Lima: Minedu.

MINEDU. (2008). PNF. y Capacitación a profesores. Enseñanza Básica Regular. Lima.

MINEDU. (2009). DCN. Lima: Minedu.

Montalvo, A. (2021). *Tesis: Actividad lúdica basada en el uso de medios distraídos para optimizar los modelos de conducta de los infantes de 1ro básica en la UEP. San Francisco de Sales, año 2019-2020*. Cuenca. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

Orellana, O. (1999). *Alineación y Bienestar del estudiante*. Lima: UNMSM.

Ugarriza, N. (1998). Valoración del desempeño educativo. *R. Unidad de Posgrado UNMSM*, 40 - 65.

Zapata, P., & Zárate, E. (2019). *Tesis: uso y empleo de actividad lúdica en alumnos del 4to de la I.E.E. "Antenor Orrego E." en el curso de Matemáticas, jurisdicción San Juan de L. Lima: U. San Ignacio de L.*

Zavala, G. (2018). *Tesis: secuela de la actividad lúdica en atención y enfoque de alumnos de primaria, Lima 2016*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.

## 5.2. Fuentes bibliográficas

De La Cruz, L. (2014). *Uso y Abuso de la Red Social en alumnos de Lima N.* Perú.

Gonzales, V., Merino, L., & Cano, M. (2009). *Adicción Virtual.* Barcelona. E. Nexus.

## 5.3. Fuentes electrónicas

Atarama, V. (3 - 01- 2018). *Idea de la comprensión lectora.* logrado de [art. en línea]:

: <http://doc.google.com/gvie=v&q=IBmLZQz1WQJ>: [www.fondefndep.gob.pe/boletin/Lector.pdf+libro+\"Valoración+de+la+entendimiento+lector\"+de+Jerson&hl=es&gl=pe](http://www.fondefndep.gob.pe/boletin/Lector.pdf+libro+\)

Vallés, A. (8 -01- 2018). *Comprensión lectora y proceso psicológico.* Sacado de

Liberabit

Revistas de Psicología,

11, <http://redalyc.uaemex./redalyc/htm/686/6861107/6860107.html>

## **ANEXOS**





**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN  
ESCUELA DE POSGRADO**

**INSTRUMENTO 01 ACTIVIDADES LÚDICAS**

Siempre	C. siempre	A veces	Nunca
4	3	2	1

N°	ITEMS	4	3	2	1
<b>Identifica el tema</b>					
1.	Identifica el tema en la actividad lúdica				
2.	Conecta la dificultad con el tema tratado				
3.	Manifiesta preferencia en la usanza de las actividades lúdicas				
4.	Solicita jugar identificando el tema				
5.	Disfruta participando de la actividad lúdica online				
<b>Utiliza diferentes estrategias</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
6.	Participa de las actividades virtuales que se trazan acorde al asunto.				
7.	Usa distinta maniobra acorde a la dificultad que se le exponga				
8.	Emplea maniobras expuestas en clase				
9.	Ayuda a sus colegas para usar diversas maniobras				
10.	El lenguaje del alumno usa términos derivados de cada juego virtual				
<b>Identifica el mensaje y los relaciona</b>		<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
11.	Vincula imágenes y temas en cada juego pedagógico virtual				

12.	Examina gráficos y usa maniobras para solucionar dificultades expuestas.				
13.	Hay un pacto entre la maestra para dar los esparcimientos didácticos virtuales para repasar				
14.	Hay un pacto de la maestra para usar con propósitos pedagógicos cada juego pedagógico virtual				
15.	Vincula las contrariedades en los juegos didácticos virtuales y los contextos problemáticos que da la docente.				

**Matriz de consistencia**  
**LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LINEA Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN ALUMNOS DEL C.E.P.**  
**“ ISAAC**

PROBLEMA		OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE E INDICADOR			
<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es el vínculo en la actividad lúdica en línea y rendimiento escolar en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021?</p>		<p><b>Objetivo general</b> Fijar el lazo en la actividad lúdica en línea y el desempeño escolar en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> La actividad lúdica online se vincula con el desempeño educativo en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Las actividades lúdicas en línea</p>			
		<p><b>Objetivo específico</b> Fijar el vínculo entre la magnitud “identifica el tema” dentro de actividad lúdica en línea y el desempeño educativo en chicos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.</p>	<p><b>Hipótesis específica</b> La dimensión “identifica el tema” dentro de las actividades lúdicas en línea se vincula con el desempeño educativo en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.</p>	<p><b>Dimensiones</b></p>	<p><b>Indicadores</b></p>	<p><b>Ítems</b></p>	<p><b>Indices</b></p>
		<p>¿Cómo se da la relación entre la dimensión “identifica el tema” dentro de actividad lúdica en línea y desempeño escolar en chicos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021?</p>	<p>La dimensión “identifica el tema” dentro de las actividades lúdicas en línea se vincula con el desempeño educativo en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.</p>	<p>Reconoce el tema</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica el tema</li> <li>• Demuestra preferencia</li> </ul>	<p>5</p>	<p>Siempre Casi siempre A veces Nunca</p>
		<p>¿Cómo se da la relación entre la dimensión “identifica diferentes estrategias” dentro de actividad lúdica en línea y el desempeño escolar en chicos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021?</p>	<p>La dimensión “identifica diferentes estrategias” dentro de las actividades lúdicas en línea se vincula con el desempeño educativo en alumnos del C.E.P. “Isaac Newton” de Barranca, - 2021.</p>	<p>Usa diversas maniobras</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en sesiones virtuales</li> <li>• Estrategias según el problema</li> </ul>	<p>5</p>	
		<p>¿Cómo se da la relación entre la dimensión “identifica el mensaje y</p>	<p>La dimensión “identifica el mensaje y los relaciona” dentro de las actividades lúdicas en línea se</p>	<p>reconoce el mensaje y los vincula</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona imágenes</li> <li>• Fines didácticos</li> </ul>	<p>5</p>	
		<p>Insistir el vínculo entre la dimensión “identifica el mensaje y</p>	<p>La dimensión “identifica el mensaje y los relaciona” dentro de las actividades lúdicas en línea se</p>	<p>Tota</p>		<p>15</p>	
				<p>VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Rendimiento escolar</p>			
<b>Dimensiones</b>		<b>Indicadores</b>	<b>Categoría</b>	<b>Indice</b>			
Rendimiento escolar		Expone el logro de aprendizaje previsto.	Excelente	18-20			
		Evidencia el logro de aprendizaje previsto en el tiempo programado	Buena	14-17			
			Regular	11-13			
			Deficiente	00-10			

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	
<p>los relaciona" dentro de las actividades lúdicas en línea y el desempeño escolar en alumnos del C.E.P. "Isaac Newton" de Barranca, - 2021?</p>	<p>los relaciona" dentro de actividad lúdica en línea y el rendimiento escolar en chicos del C.E.P. "Isaac Newton" de Barranca, - 2021.</p>	<p>relaciona con el desempeño educativo en alumnos del C.E.P. "Isaac Newton" de Barranca, - 2021?</p>	<p>Está en senda de lograr aprendizajes previstos</p>	

## Matriz de datos

Código	Las actividades lúdicas en línea																												Rendimiento escolar		
	Reconoce el tema														Usa diversas maniobras estrategias														V1	Prom	V2
	1	2	3	4	5	S1	D1	6	7	8	9	10	S2	D2	11	12	13	14	15	S3	D3	ST1	Prom	V2							
1	4	2	3	3	3	15	Alta	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	43	Media	13	En Proceso						
2	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
3	2	1	1	4	4	9	Baja	2	1	1	1	3	8	Baja	2	1	1	1	4	9	Baja	26	Baja	15	L. Previsto						
4	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	19	L. Destacado						
5	4	2	2	3	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
6	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
7	3	2	2	2	2	11	Media	2	2	2	2	2	10	Media	2	2	2	2	2	10	Media	31	Media	15	L. Previsto						
8	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	19	L. Destacado						
9	3	2	2	2	4	13	Media	2	2	2	4	4	14	Media	2	4	4	4	2	16	Alta	43	Media	18	L. Destacado						
10	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
11	3	2	1	1	2	9	Baja	2	2	1	4	4	13	Media	2	4	1	1	2	10	Media	32	Media	12	En Proceso						
12	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	18	L. Destacado						
13	3	2	2	2	4	13	Media	2	2	2	4	4	14	Media	2	4	4	4	2	16	Alta	43	Media	18	L. Destacado						
14	2	1	1	1	4	9	Baja	2	1	1	1	3	8	Baja	2	1	1	1	4	9	Baja	26	Baja	15	L. Previsto						
15	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	18	L. Destacado						
16	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
17	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	19	L. Destacado						
18	3	2	2	2	2	11	Media	2	2	2	2	2	10	Media	2	2	2	2	2	10	Media	31	Media	18	L. Destacado						
19	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
20	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
21	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	18	L. Destacado						
22	3	2	2	2	4	13	Media	2	2	2	4	4	14	Media	2	4	4	4	2	16	Alta	43	Media	18	L. Destacado						
23	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
24	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
25	3	2	2	2	4	13	Media	2	2	2	4	4	14	Media	2	4	4	4	2	16	Alta	43	Media	10	En Inicio						
26	4	2	2	2	2	12	Media	3	3	2	2	2	12	Media	2	3	3	2	2	12	Media	36	Media	12	En Proceso						
27	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	15	L. Previsto						
28	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
29	3	2	1	1	1	8	Baja	2	1	1	1	1	6	Baja	2	1	1	1	1	6	Baja	20	Baja	12	En Proceso						
30	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
31	2	2	2	2	2	10	Media	3	3	2	2	2	12	Media	3	1	1	1	7	Baja	29	Baja	15	L. Previsto							
32	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	18	L. Destacado						
33	3	2	2	2	4	13	Media	2	2	2	4	4	14	Media	2	4	4	4	2	16	Alta	43	Media	18	L. Destacado						
34	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						
35	3	4	4	4	4	19	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	2	4	4	4	4	18	Alta	55	Alta	19	L. Destacado						
36	4	2	2	2	3	13	Media	3	3	3	2	3	14	Media	2	3	3	3	3	14	Media	41	Media	15	L. Previsto						



---

Dr. EDGAR TITO SUSANIBAR RAMIREZ  
**ASESOR**

---

Dr. RAYMUNDO JAVIER HIJAR GUZMAN  
**PRESIDENTE**

---

Dr. CARLOS ALBERTO GUTIERREZ BRAVO  
**SECRETARIO**

---

M(o). HERCULANO CARLOS LECCA  
**ASESOR**