

UNIVERSIDAD NACIONAL
“JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”
FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS NIÑOS
DEL III CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N°20453 –STA. TERESITA
DEL NIÑO JESÚS- HUARAL-2019.**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
NIVEL PRIMARIA
ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

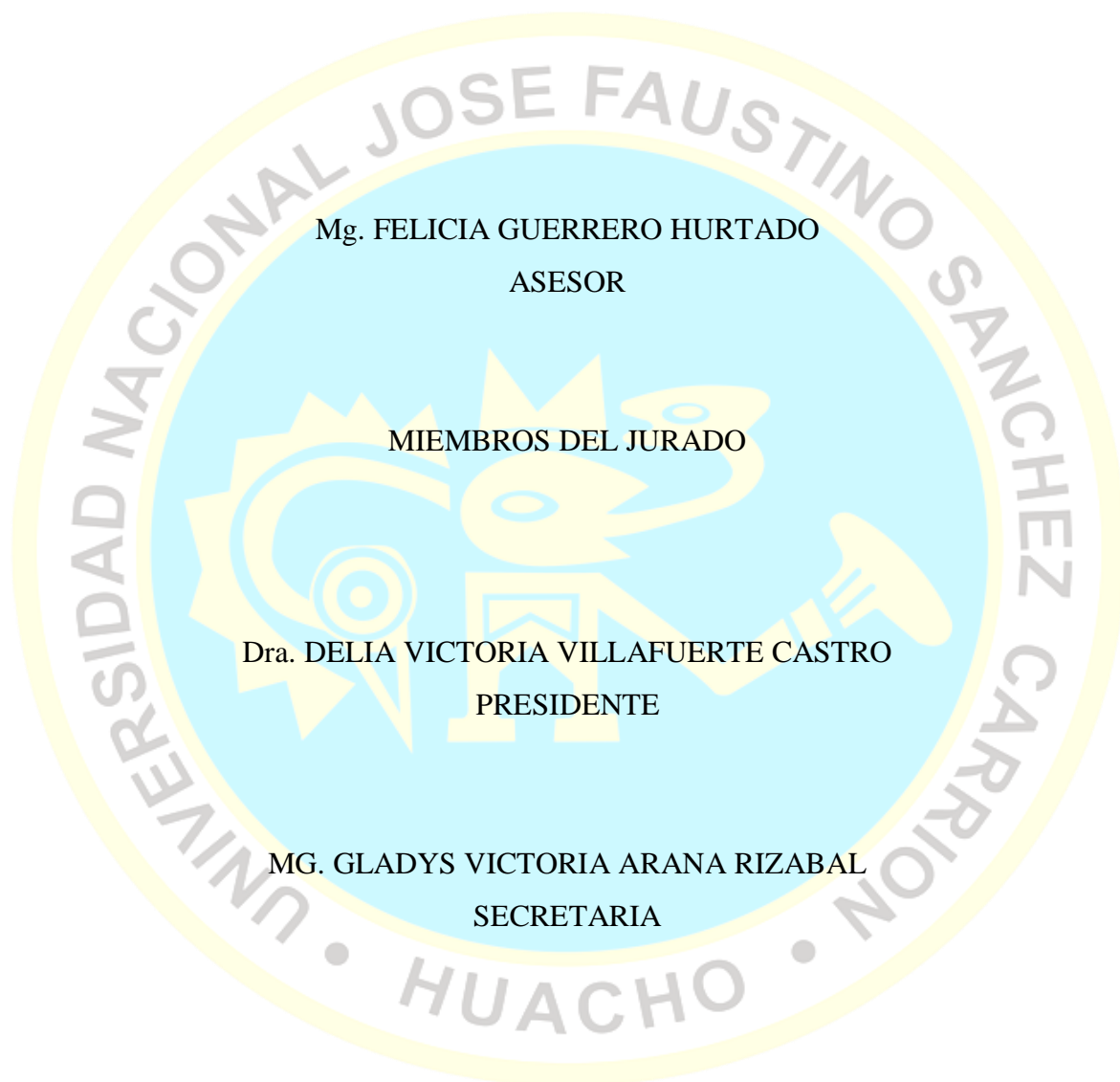
Presentado por la Bachiller:
MARCELO VÁSQUEZ, IRIS JUDITH

**ASESOR: FELICIA GUERRERO HURTADO
HUACHO – PERÚ**

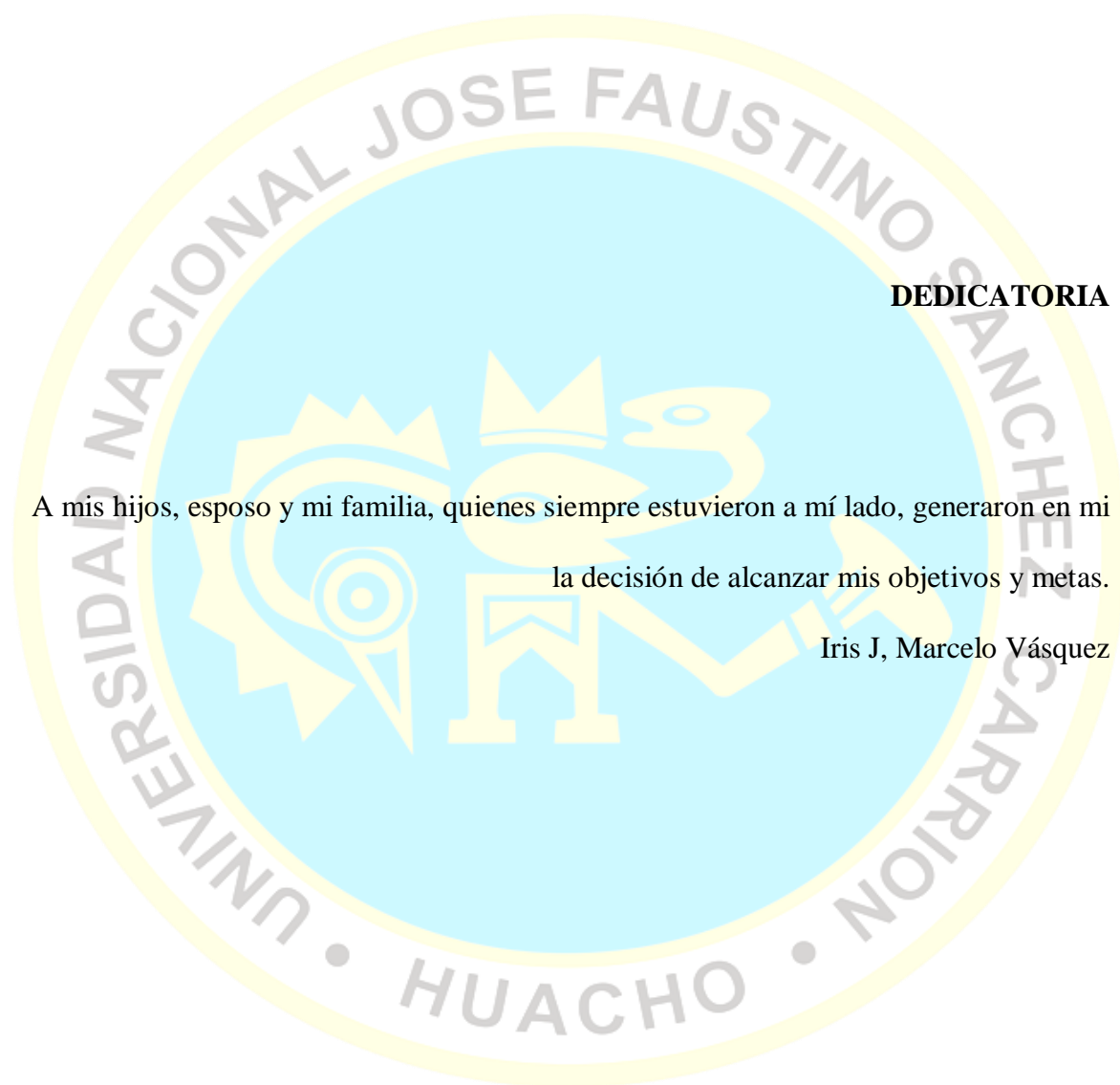
Univ. Nac. José F. Sánchez Carrión
FACULTAD DE EDUCACIÓN
Mg. FELICIA ANTONIA GUERRERO HURTADO
Sec. Fe. (63)
Nombre y Apellido
Sello

TÍTULO

“LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS NIÑOS
DEL III CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N°20453 –STA. TERESITA
DEL NIÑO JESÚS- HUARAL-2019”.



LIC.ROBERTO CARLOS LOZA LANDA
VOCAL



DEDICATORIA

A mis hijos, esposo y mi familia, quienes siempre estuvieron a mí lado, generaron en mí la decisión de alcanzar mis objetivos y metas.

Iris J, Marcelo Vásquez



AGRADECIMIENTO

A mis maestros por inspirarme y seguir acompañándome a lograr mis objetivos que desde mis inicios académicos me propuse.

Iris J, Marcelo Vásquez

INDICE

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO	iv
INDICE.....	v
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	xi
CAPITULO I.....	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	14
1.2. Formulación del problema	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Objetivos de la investigación	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la investigación.....	16
1.5. Delimitación del estudio	17
1.6. Viabilidad del estudio.....	17
CAPITULO II.....	19
2. MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.1.1. Investigaciones internacionales.....	19
2.1.2. Investigaciones nacionales.....	21
2.2. Bases teóricas.....	23
2.2.1. Los juegos didacticos	Error! Bookmark not defined.
2.2.2. Rendimiento academico.....	28
2.3. Definición de términos básicos	33
2.4. Hipótesis de la investigación.....	35
2.4.1. Hipótesis general	35
2.4.2. Hipótesis específicas	35
2.5. Operacionalización de las variables	36
CAPITULO III	37

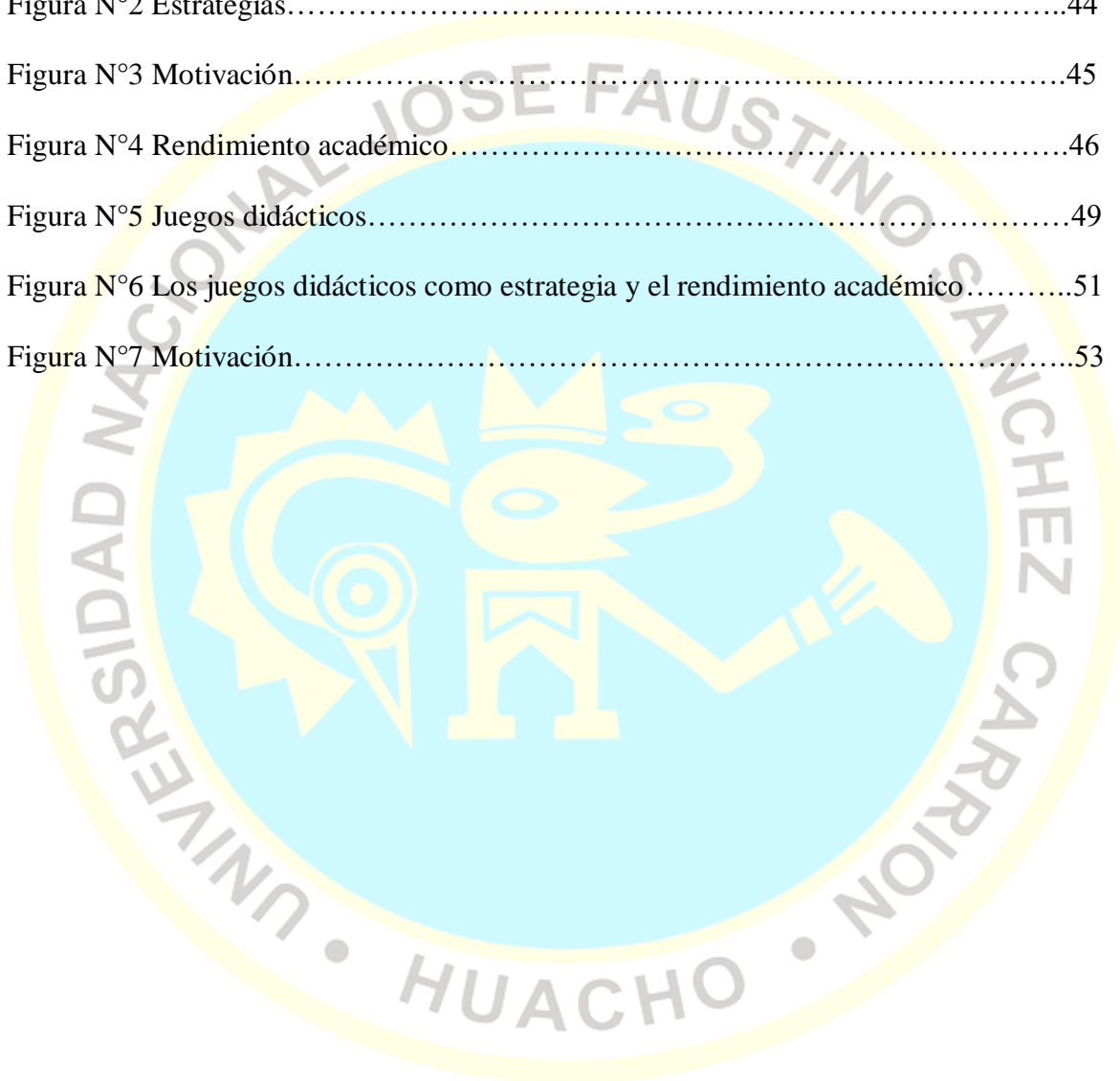
3. METODOLOGÍA	37
3.1. Diseño metodológico.....	37
3.2. Población y muestra	37
3.2.1. Población	37
3.2.2. Muestra.....	38
3.3. Técnicas de recolección de datos	38
CAPITULO IV	Error! Bookmark not defined.
4. RESULTADOS.....	Error! Bookmark not defined.
4.1. Análisis de resultados	Error! Bookmark not defined.
4.2. Generalización entorno a la hipótesis central.....	Error! Bookmark not defined.
CAPITULO V	51
5. DISCUSION DE RESULTADOS	52
5.1. Discusión de los Resultados.....	52
CAPITULO VI.....	52
6.1 Conclusiones.....	55
6.2 Recomendaciones.....	56
REFERENCIAS	54
- Fuentes documentales.....	54
- Fuentes bibliográficas.....	54
- Fuentes hemerográficas	58
- Fuentes electrónicas	58
ANEXOS.....	61

INDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Operacionalización de la variable X.....	42
Tabla N°2 Operacionalización de la variable Y.....	42
Tabla N°3 Juego Didácticos.....	43
Tabla N°4 Estrategias.....	44
Tabla N°5 Motivación.....	45
Tabla N°6 Rendimiento académico.....	46
Tabla N°7 Resultados de la prueba de bondad de ajustes Shapiro Wilky.....	47
Tabla N°8 Los juegos didácticos y el rendimiento académico.....	48
Tabla N°9 Los juegos didácticos como estrategias y el rendimiento académico.....	50
Tabla N°10 Los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico.....	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N°1 Juegos didácticos.....	43
Figura N°2 Estrategias.....	44
Figura N°3 Motivación.....	45
Figura N°4 Rendimiento académico.....	46
Figura N°5 Juegos didácticos.....	49
Figura N°6 Los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico.....	51
Figura N°7 Motivación.....	53



RESUMEN

La búsqueda de respuestas ante las diversas problemáticas a nivel de nuestro país, nos invita a indagar, investigar sobre si existe la relación en los juegos didácticos y el rendimiento académico en los niños del III nivel de Educación Primaria de la I.E. No. 20453- Sta. Teresita del Niños Jesús -Huaral- 2019, para nuestra investigación utilizamos el diseño descriptivo-correlacional y contamos con una población de 129 educandos para tal efecto muestra consta de 69 estudiantes.

Los datos obtenidos nos brindan conclusiones sobre una correlación considerable entre ambas variables los juegos didácticos y el rendimiento académico es de magnitud buena, así como también la existencia de la correlación considerable entre los juegos didácticos como estrategia didáctica en el rendimiento académico es de magnitud buena. Así como también la existencia de una correlación importante entre juegos didácticos y la motivación en el rendimiento académico es de magnitud moderada

Palabras clave: Juegos didácticos – Rendimiento académico

ABSTRACT

The search for answers to the various problems at the level of our country, invites us to investigate, investigate whether there is a relationship between didactic games and academic performance in children of the III cycle of Primary Education of the I.E. No. 20453- Sta. Teresita del Niños Jesús -Huaral- 2019, for our research we use the descriptive-correlational design and we have a population of 129 students for this purpose sample consists of 69 students.

The data obtained give us conclusions about the significant relationship between both variables, didactic games and academic performance is of good magnitude, as well as the existence of the significant relationship between didactic games as a didactic strategy in academic performance is of good magnitude. As well as the existence of the significant relationship between didactic games and motivation in academic performance is of moderate magnitude.

INTRODUCCIÓN

Por muchos años los maestros se ven con la necesidad de involucrar en sus actividades académicas los juegos, es así como mi investigación que presento tiene como finalidad de dictaminar una existencia de relación entre los juegos didácticos y la producción estudiantil en los educandos de III nivel de Educación Primaria de la I.E. N°20453 –Sta. Teresita del Niño Jesús- HuaraL-2019.

El proyecto de tesis busca una investigación de tipo descriptivo correlacional de las variables entre los juegos didácticos y beneficio estudiantil, el presente proyecto de tesis me permitirá llegar a la adquisición del nivel de Licenciada en Educación especializada en Educación Primaria y Dificultades de Aprendizaje de la Facultad de educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión y con ello ayudar a contribuir a la sociedad educativa con el siguiente trabajo de investigación

Se ejecutó una observación y análisis crítico de las correlaciones en los alumnos y se pudo hallar síntomas propios de los juegos didácticos y el rendimiento académico lo cual perjudica al desarrollo normal de las clases y peor aún influye de manera negativa en el nivel de aprendizaje de los educandos.

Por lo tanto proponemos que la educación es primordial no solo en el aprendizaje de materias sino también en la armonía de los alumnos.

El proyecto ha sido elaborado a partir de seis capítulos, seguido de conclusiones, las recomendaciones, la fuente bibliográfica confirmada y los anexos necesarios en el proyecto:

El capítulo I.

En este episodio se encuentra el planteamiento del problema dentro de ello se explica la realidad problemática existente también se formula el problema, se estipula los objetivos del proyecto y se determina una justificación detallada para la investigación.

El Capítulo II

En este siguiente episodio se inicia con el marco teórico del trabajo de la investigación, donde hallamos los antecedentes y las bases teóricas del trabajo además también definimos términos nuevos y sugerimos una respuesta o las hipótesis que servirán como una guía para la investigación.

El Capítulo III

Abarca la Metodología de la Investigación, en el se halla el estilo metodológico, la población y muestra de estudio, la operacionalización de las variables e indicadores, las herramientas para recolectar datos necesarios, así como las técnicas de procesamiento de la información.

El Capítulo IV

Ha sido preparado para dar a reflejar los Resultados de la Investigación, describiéndolos en función a las variables de estudio, efectuando la prueba de normalidad, y la contratación de las hipótesis.

El Capítulo V

Se encuentra las discusiones de los resultados y además de encontrar respuestas o conclusiones para la investigación y recomendaciones para la mejora del problema.

El Capítulo VI

Se Halla en este capítulo las fuentes bibliográficas utilizadas en la investigación ya sea por documentales o información electrónica y que comprenden los primordiales alcances del trabajo determinado.

Y por último se realizan los anexos, como resultado del trabajo ya estipulado.

La autor



CAPITULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción de la realidad problemática

En el presente en nuestras Instituciones Educativas, nos encontramos con niños y niñas con una conducta diferenciada y eso a nosotros los maestros nos exige atender a la diversidad con una educación de calidad, para ello desarrollamos estrategias, utilizamos medios y materiales de acuerdo al interés y poder de manipulación de nuestros estudiantes,

Para (Castillo, 2007) “Existe la filosofía del juego, pero también la filosofía puede ser expresión del juego, es decir, existe una filosofía lúdica y de divertimento” (pag.292), es decir que en muchas ocasiones nosotros los maestros innovamos, adaptamos juegos que nos contribuya con la actividad académica programada, con la única finalidad que es lograr el aprendizaje. De acuerdo a la RAE es un ejercicio motivacional sometido a normas en el cual se puede tanto como ganar o perder, como maestro utilizar al juego como un medio y estrategia para lograr los objetivos académicos es vital, ya que el niño está dispuesto a respetar los normas y reglas que el maestro les participa, para un fin de aprendizaje(s/n).

En las zonas rurales de acuerdo a las garantías de vida, muchas veces los niños cuentan libertad para experimentar, confianza que sus padres le otorgan para interactuar con los recursos que cuenta su ciudad, los niños crean juegos de materiales que puedan encontrar a su para imitan de sus padres actividades diarias, atreves de juegos con lo que encuentren a su alcance, es así que esto les permite aprender, desarrollar su cerebro, mantener sus actividades cerebrales.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De cual forma los juegos didácticos se relacionan con el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453 Sta. Teresita del Niño Jesús - Huaral-2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es el rango que se vinculan entre el juego didáctico como estrategia y el rendimiento académico en los educandos del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453 - Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019?

¿Cuál es nivel de relación que existe entre el juego didáctico como motivación y el rendimiento académico en los alumnos del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453 - Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Hallar la forma por lo cual los juegos didácticos se vinculan con el rendimiento académico en los educandos del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

1.3.2. Objetivos específicos

Indicar el nivel de vinculación existente entre los juegos didácticos como estrategia y el beneficio estudiantil en los educandos del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

Identificar el nivel de relación que puede llegar a existir entre el juego didáctico como motivación y el rendimiento académico en los educandos del III nivel de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

1.4. Justificación de la investigación

Conveniencia

Siendo un tema relevante por la importancia del uso de juego en las actividades académicas que implica en los niños y niñas la motivación, crear el motivo y así aumentar el rendimiento académico así lograr contribuir en la mejora de la metodología de todos los maestros.

Relevancia Social

Nuestra investigación contribuida en resaltar la gran influencia que tiene la utilización del juego, la empatía y creatividad que los maestros deben de utilizar como estrategia para el mejor rendimiento académico, considero que los resultados que se obtengan puedan apoyar a otras instituciones que busquen poner en óptimas condiciones el rendimiento académico de sus educandos tanto como niñas y niños.

Implicancias prácticas

Para la búsqueda de los resultados citamos a Carrasco (2009) " Toda investigación nos será útil porque nos ayuda a solucionar problemas prácticos, planteados un problema de investigación"

Valor teórico

Conoceremos la importancia de la utilización del juego y esta indagación científica

permitirá a sustentar otras investigaciones que tengan similitudes.

Utilidad metodológica

Al aplicar las fichas de observación con los estudiantes del III ciclo se pudo establecer la relación entre los juegos didácticos y rendimiento académico durante el año 2019, de acuerdo a los resultados estableceremos el carácter de relevancia de los juegos en el rendimiento académico.

1.5. Delimitación del estudio

a. Delimitación espacial.

Considere en este proyecto la I.E. N° 20453- Sta. Teresita del niño Jesús – con los estudiantes del III ciclo de educación primaria, Huaral – 2019.

b. Delimitación temporal.

Se pudo cumplir con la presente investigación de acuerdo al cronograma y fiel cumplimiento a nuestro cronograma en el periodo 2019.

b. Delimitación de recursos.

En cuanto a las consideraciones presupuestales conto con el financiamiento del tesista.

c) Social:

Fue conformado por profesionales que en todo momento nos brindaron su apoyo y colaboración para contar con información relevante y pueda la investigación entregar el aporte deseado para la mejora continua.

1.6. Viabilidad del estudio

El siguiente proyecto de tesis fue aceptable en todo momento, contamos con la autorización y apoyo del personal docente, administrativo, docente, alumnos y padres de los educandos.



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1.1. Antecedentes internacionales

Bagua (2013), a través de su proyecto, diseñó su propia finalidad: crear una serie de métodos de ejercicios dinámicos "utilizada en la enseñanza de las matemáticas". Las técnicas utilizadas son: análisis de datos, recogidos de profesores y alumnos, y "visitas de observación de clase y entrevistas a profesores y alumnos a través de archivos". El método de investigación usado fue cuantitativo. Entre ellos a una población de un grupo de estudiantes, de acuerdo a sus resultados, se encontró que se fortaleció el aprendizaje de 31 estudiantes, sus juegos no solo estimularon su proceso matemático, sino que también desarrollaron su proceso matemático. En definitiva, el uso de juegos interesantes, materiales didácticos y seminarios promueve que la enseñanza de las matemáticas sea eficaz y eficiente.

González Quezada (2014) realizó una encuesta preliminar, cuyo plan era declarado "determinar la incidencia del juego como pasatiempo en el proceso de aprendizaje de la población escolar". La investigación se realizó utilizando las siguientes metodologías: "analítico-sintético, deductivo-inductivo y estadístico-descriptivo", estas herramientas y sondeos se aplicaron a 4 y 35, profesores y apoderado, adecuadamente. En cuanto a las conclusiones, la conclusión es que la totalidad de participantes (profesores y padres) creen que los juegos son estrategias didácticas buenas para el progreso de la clase. Por otro lado, el 75% de los docentes enfatizó que los juegos "promueven aprendizajes específicos" y fortalecen la "adaptación del sistema", inclusive "es propicio para el espacio de entretenimiento".

Ulloa y Cevallos (2013), en su trabajo de tesis “Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de las destrezas cognitivas en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de educación general básica de la unidad educativa particular Suizo Cantón Ambato provincia de Tungurahua”, la metodología usada es estadística descriptiva y de forma cuantitativa con una población limitada de 30 estudiantes llegó a la siguiente conclusión: Los logros del alumnado en el proceso de enseñanza, la intervención de los juegos didácticos conduce a un buen progreso de las habilidades cognitivas. Mediante el uso de diferentes tipos de juegos didácticos para los educadores de segundo grado, utilizar métodos adecuados y adaptables como herramientas de enseñanza, y responder a las necesidades educativas de las instituciones y los niños para adquirir y fortalecer los conocimientos propios de su edad.

Ortiz y Díaz (2015), tomó como muestra a 36 estudiantes de 70 personas y redactó la tesis con el objetivo de "determinar la estrategia de juego más relevante". La metodología usada es cuantitativa y de forma descriptiva estadística. En otras palabras, un cuestionario puede analizar las siguientes dimensiones: cognitiva (contenido), comunicación (lenguaje matemático), axiología ("sentido del área para un aprendizaje integral") y conducta ("resolución de problemas"). El resultado es afirmativo, lo que nos lleva a la conclusión de que la "estrategia de juego más relevante" puede ayudar al aprendizaje de las matemáticas.

Por su parte, **Hern y Hern (2015)** dirigió una revisión sobre la utilización y el empleo de la plataforma Moodle, con el fin de crear "capacidades intelectuales y de actividad en los alumnos de primaria", en un marco de "un tipo de examen combinado", así como "la encuesta virtual, la entrevista virtual y la percepción de una clase", cuyas herramientas fueron "aplicados a cuatro (4) educadores y cuatrocientos veintiséis (426) alumnos". La metodología usada es de tipo descriptiva cuantitativa y los resultados afirman "que los

educadores rara vez utilizan los ejercicios inteligentes accesibles en el aula virtual debido a la ausencia de una preparación innovadora". En conclusión, "la utilización de dispositivos inteligentes como juegos, medios de comunicación, tareas y pruebas promueven el aprendizaje significativo a través de la cooperación de los estudiantes en línea".

Por otro lado, **Capell et al. (2017)** realizan su trabajo en línea con el fin de: "analizar los procesos de aprendizaje generados en una población de dos aulas de primaria, tercero y cuarto curso, mediante el uso de un multimedia educativo, J clic, y el videojuego de Hearthstone, como herramientas de apoyo el desarrollo del cálculo mental y la resolución de problemas", cuya investigación se realizó a través de "el enfoque de investigación-acción" a través de una metodología cuantitativa, en la que acudieron 34 personas. Las conclusiones muestran que los juegos (herramienta de aprendizaje) son efectivos, los videojuegos en primer lugar, cuyo potencial de educación ha incrementado la motivación del alumnado.

2.1.2. Investigaciones nacionales

Lezama y Tamayo (2012) realizaron estudios en los beneficios estudiantiles, con el fin de "determinar si la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el logro del aprendizaje en el área de Matemática de los alumnos de tercer grado, sección única, de Primaria Educación, de la Institución Educativa 'Republica Federal Socialista Yugoslavia', Nuevo Chimbote, en 2011". La presente es un trabajo pre-experimental, realizada en 12 alumnos de una población de 30 alumnos del tercer grado, el análisis de datos es dado por la metodología cuantitativa de forma estadística descriptiva; las conclusiones demostraron que "existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de matemáticas obtenido en el pre-test y post-test". De manera conclusiva, "la aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque significativo

utilizando material concreto mejora significativamente el logro del aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de tercer grado”.

Por su lado, **Astola et al. (2012)** estudian cuan efectivo es el programa "GPA-RESOL", para lograr "identificar la efectividad del programa" GPA-RESO" en aumentar el rango de logro de los educandos de 2° nivel en la solución de problemas aritméticos de suma y resta", cuyo los participantes fueron educandos de 2° nivel del educación primaria, esta información fue recolectada a través de la herramienta llamada "Evaluación Censal de los estudiantes para medir el nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos"; también efectuó “el programa ‘GPA-RESOL’. La metodología usada fue descriptiva cuantitativa a través de evaluaciones y una población de 40 alumnos con una muestra de 25 alumnos las conclusiones consienten referirse a “la efectividad del programa ‘GPA-RESOL’ en incrementar el nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos en los estudiantes”. Para finalizar, el pre-test y el pos-test mostraron relevantes diferencias entre ellos.

En Cajamarca, **Idrogo Medina (2016)** desarrolla su indagación con el siguiente fin: “determinar la influencia de los juegos matemáticos en el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes del VII ciclo”, la población usada 140 alumnos del séptimo ciclo y la muestra estuvo integrada por 38 estudiantes y alumnas, correspondiente al método cuantitativo del plan preexperimental. Para obtener los datos se utilizaron pre-test y post-test, y los resultados demostraron que el grupo de matemáticas tuvo una fuerte importancia en el rendimiento de las matemáticas. En síntesis, “esta prueba ha consentido interpretar, actuar, comprender y verificar cuán emblemático es la utilización de los juegos matemáticos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas”.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos didácticos

2.2.1.1. Los juegos

Corbalan (1998) afirma lo siguiente:

El juego como una acción voluntaria, que ocurre en un tiempo y espacio determinados, según normas totalmente imperativas, pero que puede aceptarse libremente, la acción en sí tiene un propósito y va acompañada de sentimientos de tensión y alegría.
(p. 184).

2.2.1.2. Los juegos didácticos

Engloba ciertos juegos selectos permitidos para determinadas asignaturas de matemáticas, que se ejercen en la etapa de secundaria. Estos juegos seleccionados estimulan y producen diversión al permitir que los estudiantes expresen cosas que son imposibles en la vida real. Al usarlos, es posible mejorar el rendimiento académico de los alumnos.

2.2.1.3. Los juegos y la pedagogía

Buland (1996) afirma: "El concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto precientífico." y posteriormente continúa: "La pregunta por la esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas". La pedagogía considera el juego como una herramienta para difundir conceptos, valores y conocimientos diversos.

2.2.1.4. El juego como estrategia

Se considera un conjunto de actividades placenteras, efímeras e interesantes cuyas reglas pueden fortalecer valores: respeto, tolerancia, responsabilidad, unidad, autoconfianza,

seguridad, amar al prójimo, fomentar la amistad, compartir ideas, conocimientos e inquietudes entre grupos, todos estos valores promueven los esfuerzos para internalizar el conocimiento de una manera significativa.

2.2.1.5. Las estrategias

La estrategia se refiere al arte de la proyección y el mando; los estrategas planifican, ordenan y dirigen acciones para lograr las metas propuestas.

2.2.1.6. Las estrategias como metodología

Beltrán (1998), menciona que estas estrategias ayudan a perfeccionar la calidad del desempeño de los alumnos y a resolver dos problemas; en primer grado, las operaciones mentales que los estudiantes realizan para perfeccionar el aprendizaje; en segundo plano, las estrategias son de carácter intencional, que involucran la toma de decisiones y planes de acción.

2.2.1.7. Motivación

Según **Woolfolk (1996)**, “la motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta” (p. 372).

De acuerdo a **Brophy (1988)**, la motivación es una estructura teórica utilizada actualmente para explicar el inicio, la dirección, la persistencia e intensidad de la conducta, específicamente la conducta direccionada a metas establecidas. Si evaluamos este concepto, podemos deducir que la motivación en lugar de ser un producto es un más un proceso. La motivación necesita algo de actividad motriz o mental. La actividad motriz involucra algo de esfuerzo, perseverancia y otras manifestaciones.

2.2.1.8. La importancia de la motivación en el aprendizaje

La motivación es un factor decisivo para el aprendizaje del alumnado, tiene una reacción positiva en ellos, de acuerdo con la bibliografía consultada. Esto como

consecuencia a que en muchos casos el bajo interés de los estudiantes por aprender se debe al bajo o a la falta de motivación (física o mental) en el ejercicio de las actividades docentes.

2.2.1.9. Los juegos como motivación

Poveda (2002), en su proyecto “Importancia de la motivación en el aprendizaje de los niños” diseñado para estimular la motivación para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños en la etapa preescolar. En definitiva, realizar diferentes actividades creativas y poco convencionales, inspiran a los niños a aprender de forma rápida, eficaz e interesante. Los juegos han ganado un espacio fundamental en la labor educativa donde los niños pueden expresarse libremente, cuando hay espacio para la experimentación se puede aumentar la motivación y satisfacer su curiosidad.

La importancia de los juegos como motivación pedagógica

Periche Ruiz (2019), en su trabajo “Importancia del juego en estudiantes de nivel inicial”, lograr explicar y demostrar la influencia del juego como un ejercicio placentero para que se den cuenta de sus conocimientos, ya que mediante el juego libre se puede hacer que los niños se desarrollen mejor en general, el juego es muy vital debido a que crecerán y mejorarán su aprendizaje, considerando que los niños son autores de su desarrollo.

La pedagogía y la motivación

Lucio (1989) afirma que la pedagogía como proceso educativo se puede desarrollar de manera manual, tiene como objetivo "saber educar", los educadores utilizan diversas herramientas de orientación y enseñanza.

Juegos Didácticos

“Los juegos son recursos valiosos para atender las diferencias individuales”, a veces el juego es una especie de estímulo, pero también un medio de diversión mientras se aprende.

Es como un deporte entretenido, se rige a ciertas reglas donde ganar equivale a aprender, y si pierdes lo vuelves a intentar (Zoltan, 2013, p. 28).

2.2.2. Rendimiento académico

2.2.2.1. Definición de rendimiento académico

Según el Ministerio de Educación (2009), el beneficio estudiantil se define así: “Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas” (p.53).

Ruiz (2002), afirma que:

El beneficio estudiantil es una manifestación actual ya que es un indicador que determina la calidad y cantidad del aprendizaje del alumnado, y además, porque tiene un carácter social, porque no cubre solo al alumnado, sino también a toda la situación y su contexto (p. 52).

Además, **Chadwick (2009)**, define el beneficio estudiantil como una capacidad desarrollada, define el rendimiento como “una capacidad respondiente de este frente estímulos educativos, susceptibles de ser interpretados según objetivos o propósitos educativos preestablecidos, el rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del estudiante, desarrolladas y actualizadas” (p.123).

Figuroa (2004), presenta la definición del rendimiento académico como el producto de cuanto se pudo captar el contenido del currículo de aprendizaje, manifestado en la escala tradicional.

Es decir, significa los resultados cualitativos obtenidos en el proceso de aprendizaje del conocimiento a partir de la evaluación realizada por el docente a través de exámenes objetivos y actividades complementarias.

2.2.2.2. Tipos de rendimiento académico:

Según **Ángeles Cipriano (1983)**, en su trabajo titulado “Evaluación del rendimiento Escolar” establece los siguientes tipos de Rendimiento Escolar:

- a) **Rendimiento Suficiente:** En el instante en que el estudiante alcanza el nivel o logro de la meta establecida previamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- b) **Rendimiento Insuficiente:** Instante en que el estudiante no absorbió o no alcanzó el contenido del plan anterior.
- c) **Rendimiento Satisfactorio:** Instante en que el desempeño es consistente con el nivel y la posibilidad de ejercicio de habilidades del estudiante.
- d) **Rendimiento Insatisfactorio:** Instante en que el alumno no realiza el desempeño que se esperaba de acuerdo al nivel de ejercicio de su habilidad demostrada.

Por otro lado, **Carpio (2005)**, nos indica los siguientes formas de actividades estudiantiles:

a) **Rendimiento Individual:** Se consuma en la apropiación de conceptos, experiencias, habilidades, hábitos, etc. Esto permitirá que los docentes tomen decisiones en cuestión del aprendizaje. El desempeño del alumno está apoyado por la búsqueda del conocimiento, las costumbres culturales y la inteligencia. El desempeño de la personalidad estuvo influenciado por las emociones, (p.32).

b) **Rendimiento General:** Es el que se manifiesta en el momento en que los alumnos recurren al docente, se evidencia en el aprendizaje de líneas de acción educativa y costumbres culturales y comportamientos del alumnado, (p.32)

c) **Rendimiento Específico:** Acontece en la resolución de problemas de cada uno, el progreso de futuras carreras, vida con la familia y el entorno. En esta

actuación es más fácil evaluar la actuación, porque si se evalúa la vida emocional de 50 alumnos, se debe considerar parcialmente su comportamiento; su relación con el docente, la relación con los objetos, con sí mismo, con su estilo de vida y con los otros, (p.32).

d) **Rendimiento Social:** En el instante que una institución educativa repercute en alguien, no es limitante a este, por el contrario, a través de esto confiere una influencia en la sociedad que desarrolla. En términos cuantitativos, “el primer aspecto de la influencia social es su extensión, que se expresa a través del campo geográfico. Además, es necesario considerar el campo demográfico compuesto por el número de individuos a las que se extiende la acción educativa”, (p.32).

2.2.2.3. Características del rendimiento académico

García y Palacios (1991), Tras comparar y analizar los distintos conceptos de beneficio estudiantil, concluyeron que tiene dos características. Es dinámico porque el beneficio estudiantil está definido por distintas variables, como la personalidad, la actitud y los antecedentes, que se combinan entre sí. Estático ya que contiene el resultado del aprendizaje producido por los estudiantes y expresa conductas de logro, utilizando el desempeño como evidencia, y luego el desempeño académico se relaciona con calificaciones y juicios de valoración, y se relaciona con propósitos morales, incluidas las expectativas económicas, por lo que es un tipo basado en el modelo actual (p. 63).

2.2.2.4. Importancia del rendimiento académico

El beneficio estudiantil es importante porque también muestra que se pueden usar varios factores para evaluar el comportamiento, la aptitud y la capacidad, ya que estos afectarán el éxito futuro de los estudiantes. En general, se asume que quienes van a la

universidad tienen opciones claras y la madurez suficiente para responsabilizarse con éxito compromisos claros de aprendizaje, y también tienen los instrumentos intelectuales para ejecutarlo.

En cuanto a la autoestima, mientras sea saludable, responderá activamente a las oportunidades del entorno.

Varias investigaciones han demostrado que el éxito del colegio por un buen número de años aumentará la posibilidad de que los estudiantes tengan una posible visión propia y la posibilidad de una alta autoestima. De igual manera, la relevancia de la productividad estudiantil se refleja en la aplicación correcta de cada uno de los factores anteriores, y es dependiente del desarrollo de cada factor.

2.2.2.5. Factores que determinan el rendimiento académico

Para **Lucero (2009)** dentro del contexto más vital en el desarrollo del aprendizaje tenemos que considerar el beneficio estudiantil del estudiante. Al analizar el desempeño académico y su mejora, se analizarán en una mayor y menor medida los factores que podrían afectar el desempeño, generalmente tomando en consideración los factores socioeconómicos, la extensión del plan de estudios, las técnicas de enseñanza utilizadas y la dificultad de optar por una enseñanza personalizada, los conocimientos previos de los alumnos y su nivel de juicio formal.

Blanchard M (1997) considera diversos factores:

a. Factores endógenos

Sus características son innatas al alumno, así como el CI, los defectos en los sentidos, la edad, los intereses, las actitudes, los hábitos, la motivación intrínseca, las aspiraciones, las características somáticas, etcétera.

b. Factores exógenos

Todos los factores que proceden del ambiente en el que viven los estudiantes: hogar, escuela, constitución familiar, entorno social, familia, condiciones físicas de la escuela, métodos y técnicas de evaluación de la docencia y características personales de los docentes.

2.2.2.6. Elementos del rendimiento escolar

a. Conocimientos

Según **Ellis (2005)**, “el concepto es una clase de objetos o de hechos que comparten una o más similitudes” (p. 301).

Para **Flavell** y otros (como se citó en Ellis, 2005), “algunos conceptos se definen por características fácilmente observables y son bastante fáciles de aprender” (p. 301).

b. Capacidades

Anderson (1993, como se citó en Ellis, 2005), establece que “primero se adquiere el conocimiento declarativo; después, con la práctica, este evoluciona gradualmente a un conocimiento procedimental” (p. 262).

Willingham y Goedert (como se citó en Ellis 2005) afirmaron que “las personas aprenden simultáneamente tanto la información como las conductas mientras están aprendiendo un procedimiento nuevo. Sin embargo, las personas aprenden la información con mucha rapidez, mientras que las conductas apropiadas se adquieren de una manera más paulatina e implícita” (p. 261).

c. Actitudes

Sarabia (1997), “sostiene que son constructos que median nuestras acciones y que se encuentran compuestas de tres elementos básicos: un componente cognitivo, un componente afectivo y un componente conductual” (p. 65).

2.2.2.7. Ámbitos del rendimiento académico

Adell (2012), nos menciona los ámbitos del rendimiento académico:

Ámbito personal: “Las características del individuo como pupilo, actúa como el factor más determinante del rendimiento”, (p. 98).

Ámbito familiar: Referido a que “los antecedentes familiares de los alumnos son el determinante individual de mayor importancia en los resultados escolares”. Siendo sus guías, familiares en su conjunto (p. 98).

Ámbito escolar: Es a nuestro criterio, una de los parámetros que más se relaciona con el aprendizaje estudiantil de los educandos, pues es bajo esta situación en el que se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje entre docentes y estudiantes; en conclusión, es afirmativo que las actividades académicas dan dos protagonistas o coprotagonista: estudiantes y profesores. La necesidad de formación, las ganas y el entusiasmo de los primeros son la profesionalidad, capacidad y racionalidad profesional de los segundos. (p. 38).

2.2.2.8. Facetas del rendimiento académico

Adell (2012), en la teoría moderna del proceso instructivo se establecen tres facetas del beneficio estudiantil:

a) Rendimiento Conceptual:

Es aquella que se sustenta en un universo de información basado en la explicación y descripción de fenómenos y hechos. Como manifestación de la realidad, (p.52).

b) Rendimiento Procedimental: Conocido por igual como procesal, se refiere a cómo hacer, cómo hacer algo y soluciones a varios tipos de necesidades. Consiste en un agregado de pautas, normas y regulaciones, que establecen un camino lógico a seguir, (p.52).

c) Rendimiento Actitudinal: Se relaciona con la respuesta emocional, en la que la voluntad del sujeto que aprende es obvia, y la voluntad es importante, la cual puede ser diferente según la motivación o actividad que produzca la tendencia de aprendizaje entre los estudiantes. Existe tal preferencia por aprender cuando participan en el proceso de enseñanza, (p.52).

2.2.2.9. Bases psicológicas del rendimiento académico

A. El paradigma constructivista

Según Coll (1995), el constructivismo tiene su fin en permitir que los estudiantes establezcan un aprendizaje propio. Entonces, los docentes como intermediarios deben apoyar a los estudiantes para enseñarles a pensar, desarrollar a los estudiantes para enseñarles a pensar y desarrollar una serie de habilidades para los estudiantes. El proceso cognitivo les permite elegir su proceso de razonamiento, vale decir, motivar al alumnado a ser conscientes de su propio desarrollo mental y diversas estrategias (meta-cognición) para tener su control y transformarlos (autonomía) para mejorar el beneficio y la eficacia de la enseñanza. Darles a conocer los conceptos básicos del pensamiento: esto significa agregar fines de aprendizaje relacionados con las habilidades cognitivas (meta-aprendizaje) en el plan educativo del colegio.

El paradigma de la enseñanza constructivista se centra en las personas y sus previas experiencias, donde se desarrolla nuevas construcciones psicológicas. Se ve que el

aprendizaje es una estructura psicológica producida por las actividades cognitivas del sujeto que aprende.

Piaget

Nos da una definición estricta de aprendizaje, que se basa en la información previa en la estructura cognitiva del aprendiz, a través del proceso de absorción y adaptación al entorno, y la reorganización de la estructura cognitiva.

Vigotsky

El aprendizaje es un resultado complejo en el cual intervienen diversos factores, entre ellos sociales, como la comunicación y la interrelación con los adultos, compartidos en momentos históricos, y una cultura específica decisiva. La construcción es el resultado de la experiencia de aprendizaje, no se transfiere mecánicamente entre personas al igual que un objeto, sino a través de operaciones psicológicas que ocurren en el proceso de interacción, el conocimiento se establece primero desde el exterior, vale decir, la relación entre psicología.

Ausubel

El aprendizaje significativo parece ser lo opuesto al aprendizaje ciego, de memoria o mecánico. La expresión "significativo" alude a un argumento estructurado, de lógica propia equivalente a ese material que potencialmente podría aprenderse de una manera significativa, vale decir, con sentido y significado para el que lo interioriza.

2.3. Definición de términos básicos

Juegos:

Rousseau (1762) Estipula que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68).

Juegos didácticos:

En el caso, los juegos didácticos son ejercicios que se desarrollan a través de los denominados juegos intelectuales, juegos sensoriales y juegos deportivos en el proceso de enseñanza.

Rendimiento académico:

Chadwick (2009), afirma que el desempeño estudiantil que expresa las habilidades y caracteres psicológicas de los alumnos, que se desarrollan y actualizan mediante el proceso docente, de manera que puedan adquirir un cierto nivel de función y logro académico en un ciclo semestre, e integrarlos en la clasificación final del nivel alcanzado (p.19).

Estrategias:

Sito et al. (2004) definen el término estrategia educativa como un proceso organizado, formal, planificado y orientado a lograr un objetivo claro a través de acciones conscientes y claras.

Para **Pacheco (2004)** La estrategia es permitir que los maestros guíen hábilmente a los estudiantes en todos los métodos y acciones para promover el aprendizaje.

Estrategias didácticas:

Díaz y Hernández (2003), establecen que las estrategias didácticas son esas herramientas auxiliares que los profesores sugieren proporcionar a los estudiantes para hacerle más factible un profundo procesamiento de la información. Es la totalidad de programas o recursos utilizados por los maestros para fomentar un aprendizaje significativo.

Motivación:

Es el interés que tiene el alumno para lograr su propio aprendizaje.

Aprendizaje:

Castellanos et al. (2001) sostiene que el aprendizaje es:

Proceso dialéctico de contenido y cognición, acción, convivencia y establecimiento en la

experiencia histórica social, en el que, debido a las actividades personales y las interacciones con otros, cambios y generalizaciones relativamente duraderos, que le permiten adaptarse a la realidad, transformar la realidad y convertirse en personalidad.

Didáctica:

Según **Mattos (1963)** “la didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene como objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje” (p. 27).

Según **Nérici (1979)** “la didáctica está constituido por un conjunto de procedimientos y normas destinados a dirigir el aprendizaje de la manera más eficiente posible” (p. 54).

2.4. Hipótesis de la investigación

2.4.1. Hipótesis general

Hay una relación significativa entre los juegos didácticos y el rendimiento académico en los niños del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

Hay un nivel de relación significativo entre los juegos didácticos como estrategia y el beneficio estudiantil en los alumnos del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

Existe el nivel de relación existente entre los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

2.5. Operacionalización de las variables

Variable X

Juegos Didácticos

Variable Y

Rendimiento Académico



CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de la Investigación.

El siguiente proyecto de tesis fue descriptiva, en su aporte Sánchez y Reyes (2017)” en su aporte nos hace conocer la búsqueda de la realidad según como se presente “(p.46).

La variable 1. Los juegos didácticos.

La variable 2. Rendimiento académico.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Es formada por 69 educandos del nivel primaria del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E. No. 20453- Sta. Teresita del Niños Jesús -Huaral- 2019.

Tabla 1

Población del estudio

<i>Nivel</i>	<i>Ciclo</i>	<i>Grado</i>	<i>población</i>
<i>PRIMARIA</i>	<i>III CICLO</i>	<i>1°PRIMER GRADO</i>	<i>33</i>
		<i>2°SEGUNDO GRADO</i>	<i>36</i>
<i>DEL 1°ER.GRADO AL 6° GRADO DE PRIMARIA</i>			<i>69</i>

Fuente: • La ‘muestra que va ser usada ‘por ‘conveniencia, ‘será ‘de 69 educandos del nivel primaria del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E. No. 20453- Sta. Teresita del Niños Jesús -Huaral- 2019,

3.2.2. Muestra

La muestra fue formada por la población total de la Institución Educativa I.E. No.

20453- Sta. Teresita del Niños Jesús -Huaral- 2019,

Tabla 2

Muestra de estudio

Nivel	Grado	Subpoblación
Primaria	Primaria del 1er.al	69
	2do Grado	
	III ciclo	
Total		69

Fuente: I.E. No. 20453- Sta. Teresita del Niños Jesús -Huaral- 2019

3.3. Técnicas de recolección de datos

Comprende como un instrumento oportuno y la utilización de herramientas de acuerdo a la necesidad de nuestra investigación.

La técnica utilizada para el trabajo fue la ficha de observación que responde a la exigencia, credibilidad y aporte para dar credibilidad y dar confiabilidad al trabajo de desarrollado.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

Operacionalización de variables

Tabla 1: Operacionalización de la Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Estrategias		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Motivación		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Juegos didácticos		8	Bajo	8 -15
			Moderado	16 -23
			Alto	24 -32

Tabla 2: Operacionalización de la Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Rendimiento académico	Actas de evaluación		En Inicio	00-10
			En proceso	11-13
			Logro previsto	14-17
			Logro destacado	18-20

3.1. Operacionalización de variables e indicadores

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

TABLA 3

Juegos didácticos				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	24	34,8	34,8
	Bajo	9	13,0	47,8
	Moderado	36	52,2	100,0
	Total	69	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación dado a niños del tercer nivel de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús-Huaral-2019.

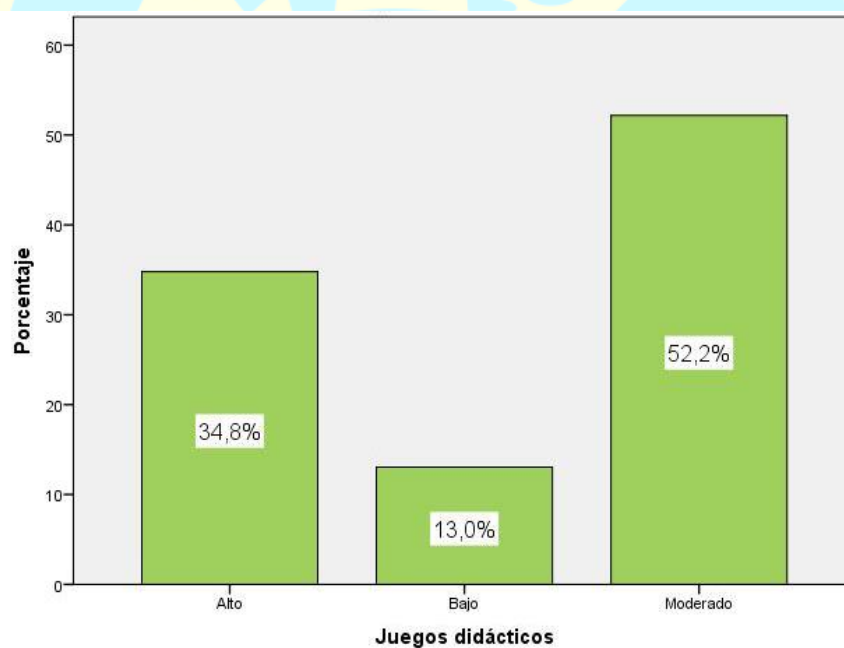


Figura 1

De la fig. 1, un 52,2% de educandos del tercer nivel de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019 se alcanzó a un grado intermedio en la variable

juegos didácticos, un 34,8% obtuvieron un rango elevado y un 13,0% registraron un grado bajo.

TABLA 4

		Estrategias			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	27	39,1	39,1	39,1
	Bajo	9	13,0	13,0	52,2
	Moderado	33	47,8	47,8	100,0
	Total	69	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación dado a los niños del tercer nivel de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

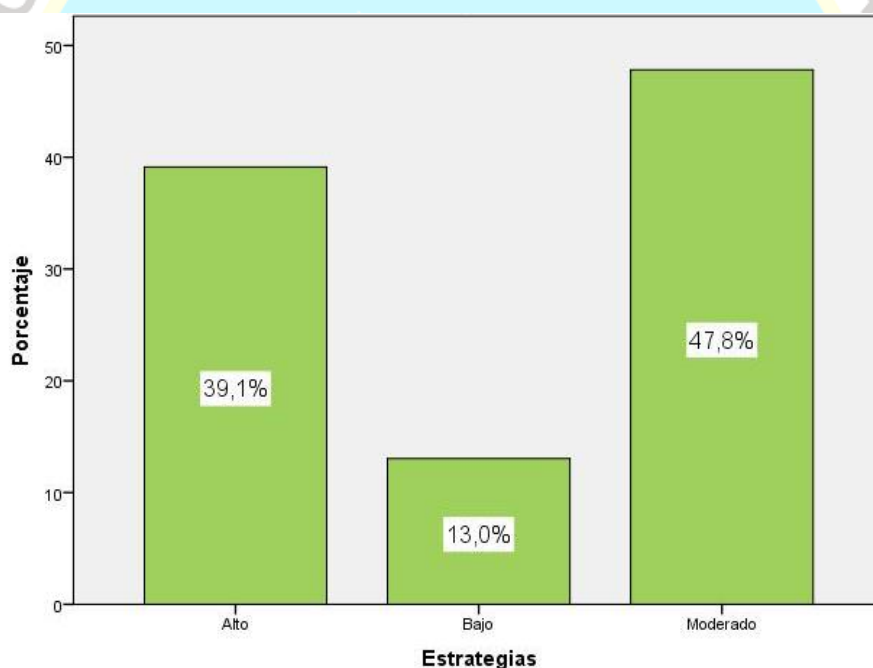


Figura 2

De la fig. 2, un 47,8% de niños del tercer nivel de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019 se logro alcanzar un rango moderado en la dimensión estrategias, un 39,1% obtuvieron un rango elevado y un 13,0% lograron un rango pequeño.

TABLA 5

Motivación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Alto	30	43,5	43,5	43,5
Bajo	12	17,4	17,4	60,9
Moderado	27	39,1	39,1	100,0
Total	69	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación dado a los niños del III ciclo de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

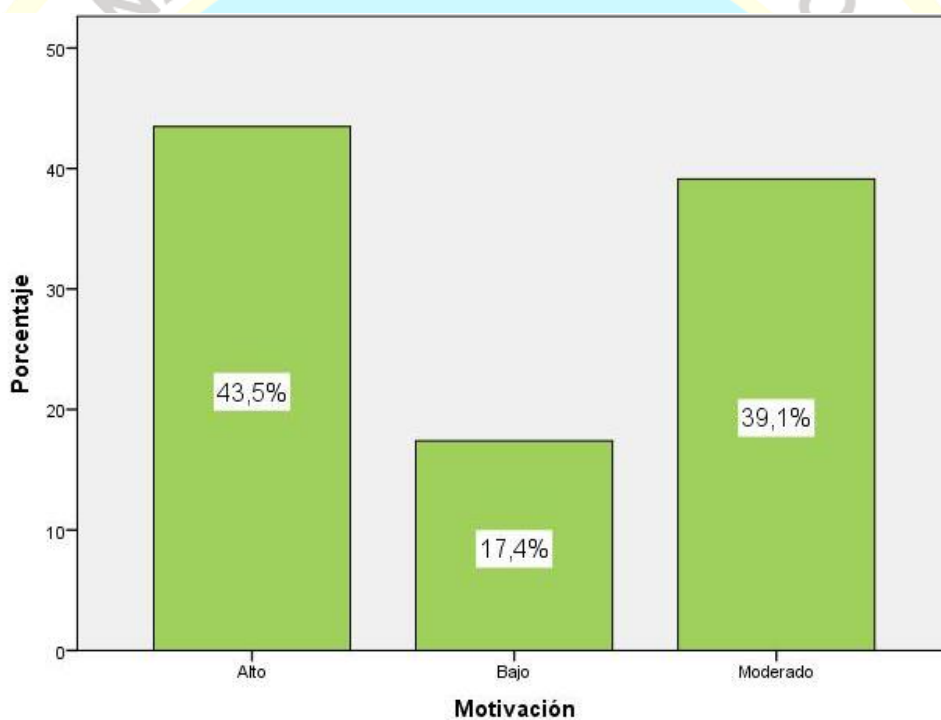


Figura 3

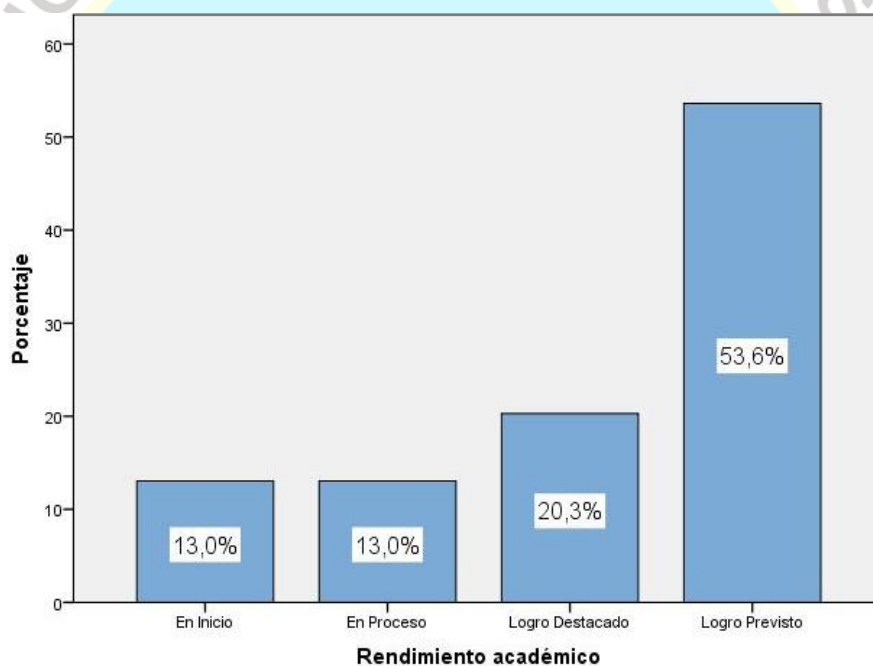
De la fig. 3, un 43,5% de educandos del tercer nivel de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019 se logro obtener un rango alto en la dimensión motivación, un 39,1% obtuvieron un moderado rango y un 17,4% lograron un bajo rango.

TABLA 6

Rendimiento académico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En Inicio	9	13,0	13,0	13,0
En Proceso	9	13,0	13,0	26,1
Válidos Logro Destacado	14	20,3	20,3	46,4
Logro Previsto	37	53,6	53,6	100,0
Total	69	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación dado a los niños del III ciclo de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

**Figura 4**

De la fig. 4, un 53,6% de niños del tercer nivel de primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019 se obtuvo un logro que ya estaba previsto en el rendimiento académico, un 20,3% un mérito destacado, un 13,0% se encuentran en evaluación y otro 13,0% se encuentran al comienzo.

4.2. Prueba de Normalidad de Shapiro- Wilk

Tabla 7

Resultados de la prueba de bondad de ajuste Shapiro- Wilk

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias	,860	69	,000
Motivación	,866	69	,000
Juegos didácticos	,879	69	,000
Rendimiento académico	,818	69	,000

La tabla 11 representa las conclusiones de la técnica de bondad de ajuste de Shapiro- Wilk (S-W). Se encuentra que las variables y no variables se encuentran en una distribución estándar ($p < 0.05$). debido al suceso se indican las correlaciones entre variables y dimensiones, la prueba estadística a utilizarse tiene que ser no paramétrica: Prueba de Correlación de Spearman.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Hay una correlación relevante entre los juegos didácticos y el rendimiento académico en los niños del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

H₀: No hay correlación relevante entre los juegos didácticos y el rendimiento académico en los educandos del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019..

Tabla 8

Los juegos didácticos y el rendimiento académico

Correlaciones			
		Juegos didácticos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,770**
		N	,000
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,770**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
		69	69

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 8 se encontro un coeficiente de correlación de $r = 0,770$, con una $p = 0,000$ ($p < .05$) debido a lo cual se afirma la hipótesis alternativa y se da por rechazada la hipótesis nula. Entonces existe correlación relevante entre los juegos didácticos y el rendimiento académico en los niños del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud buena.

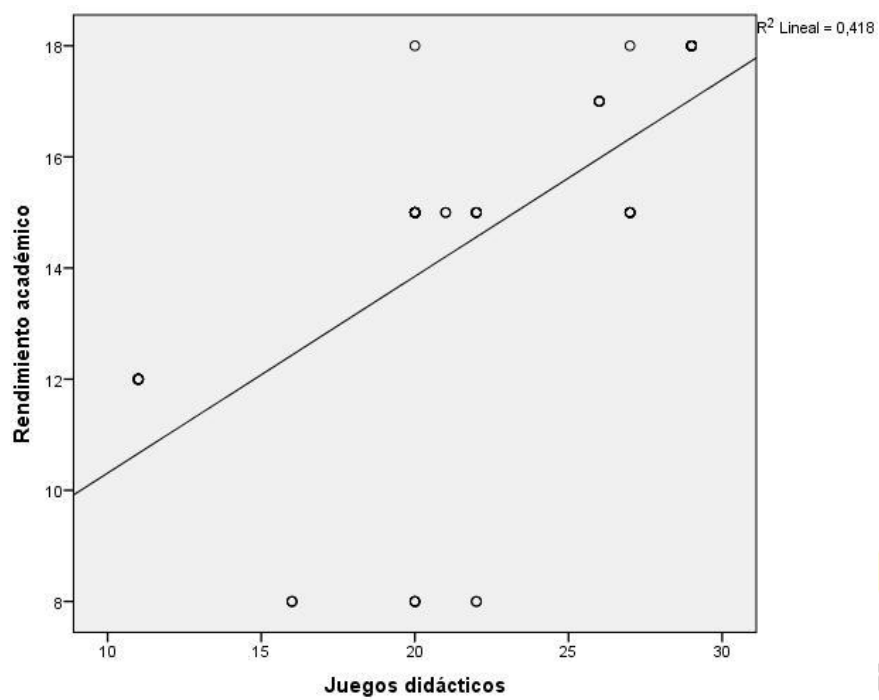
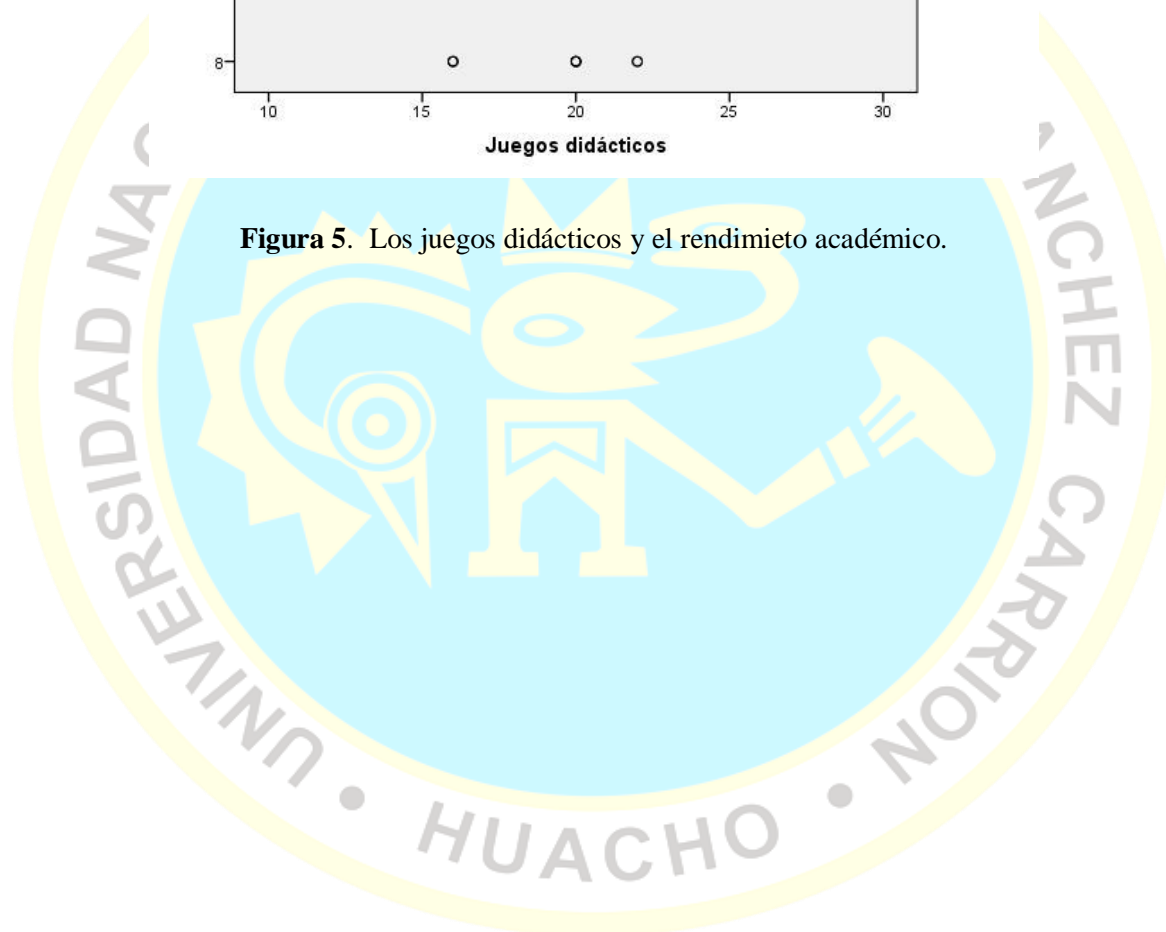


Figura 5. Los juegos didácticos y el rendimiento académico.



Hipótesis específica 1

H1: Existe un nivel de correlación significativo entre los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico en los educandos del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019..

H0: No existe un nivel de correlación significativo entre los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico en los alumnos del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019..

Tabla 9

Los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico

Correlaciones				
		Estrategias	Rendimiento académico	
Rho de Spearman	Estrategias	Coefficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,696**	
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,696**	
		Sig. (bilateral)	,000	
			N	69
			N	69

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 9 se encontró una correlación de $r = 0,696$, con una $p = 0,000$ ($p < .05$) debido a lo cual se afirma la hipótesis alternativa y se da por rechazada la hipótesis nula. Entonces existe correlación significativa entre los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico en los niños del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud buena.

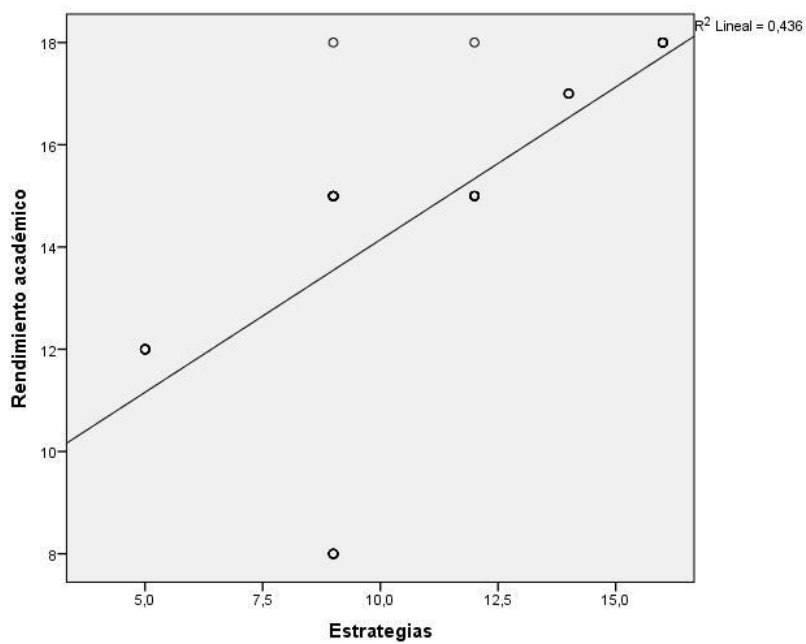
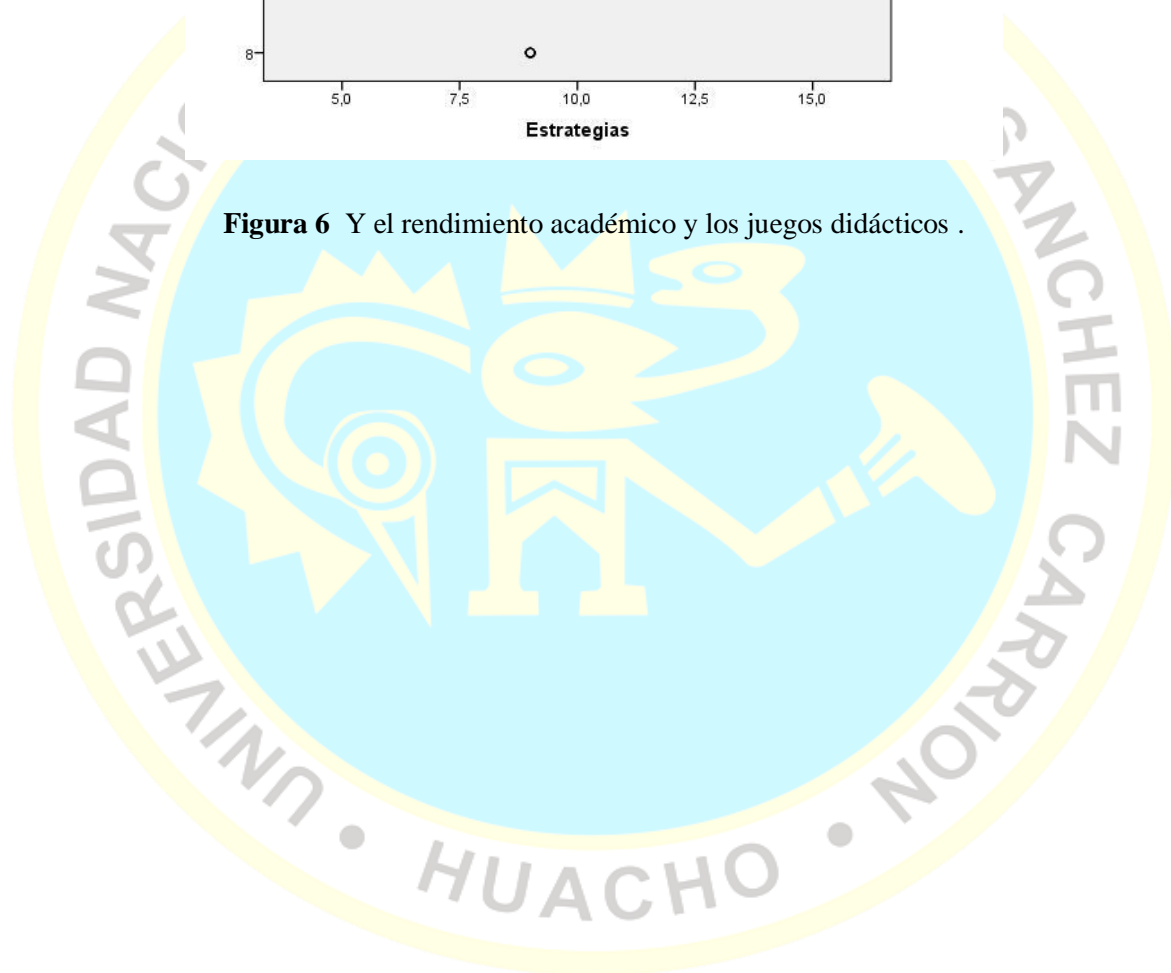


Figura 6 Y el rendimiento académico y los juegos didácticos .



Hipótesis específica 2

H2: Hay un grado de correlación existente entre los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico en los educandos del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

H₀: No existe el nivel de relación existente entre los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico en los alumnos del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.

Tabla 10

Los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico

Correlaciones				
		Motivació n	Rendimiento académico	
Rho de Spearman	Motivación	Coeficiente de correlación	1,000	
		Sig. (bilateral)	,587**	
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,587**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	69	

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

La tabla 10 se encontró una correlación de $r= 0,587$, con una $p=0.000(p<.05)$ debido eso se afirma la hipótesis alternativa y se da por rechazada la hipótesis nula. Entonces hay correlación significativa entre los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico en los niños del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud moderada.

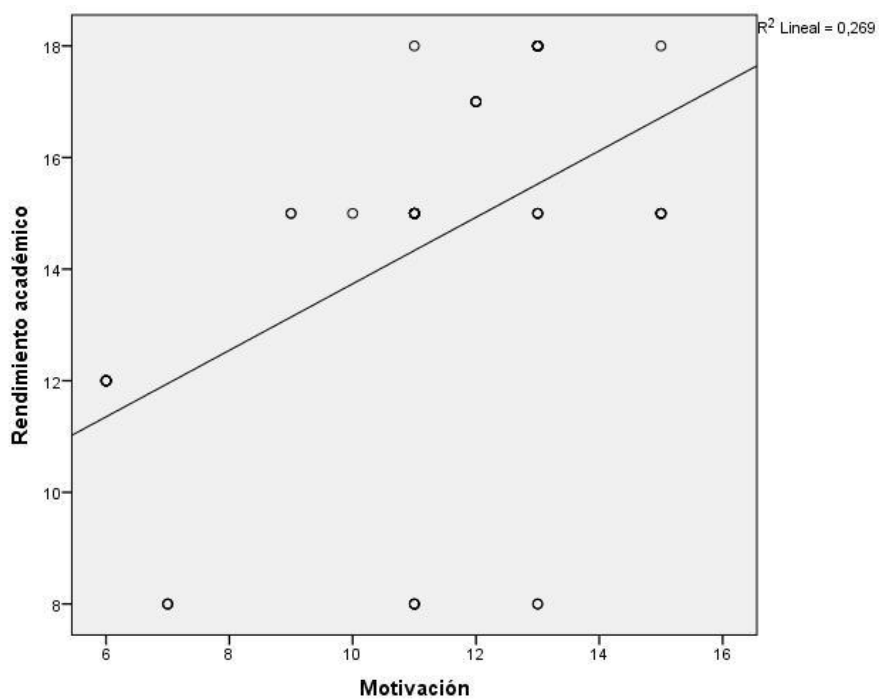
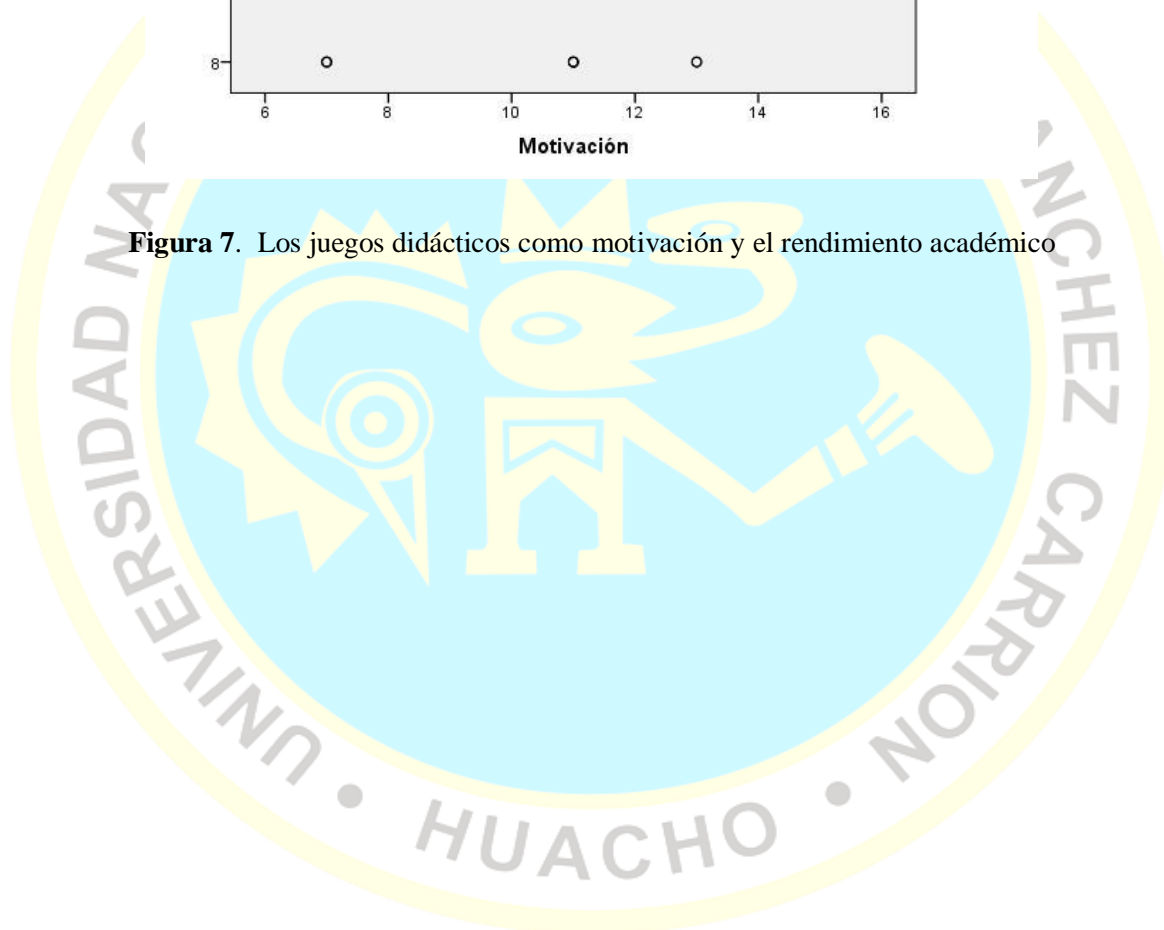


Figura 7. Los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico

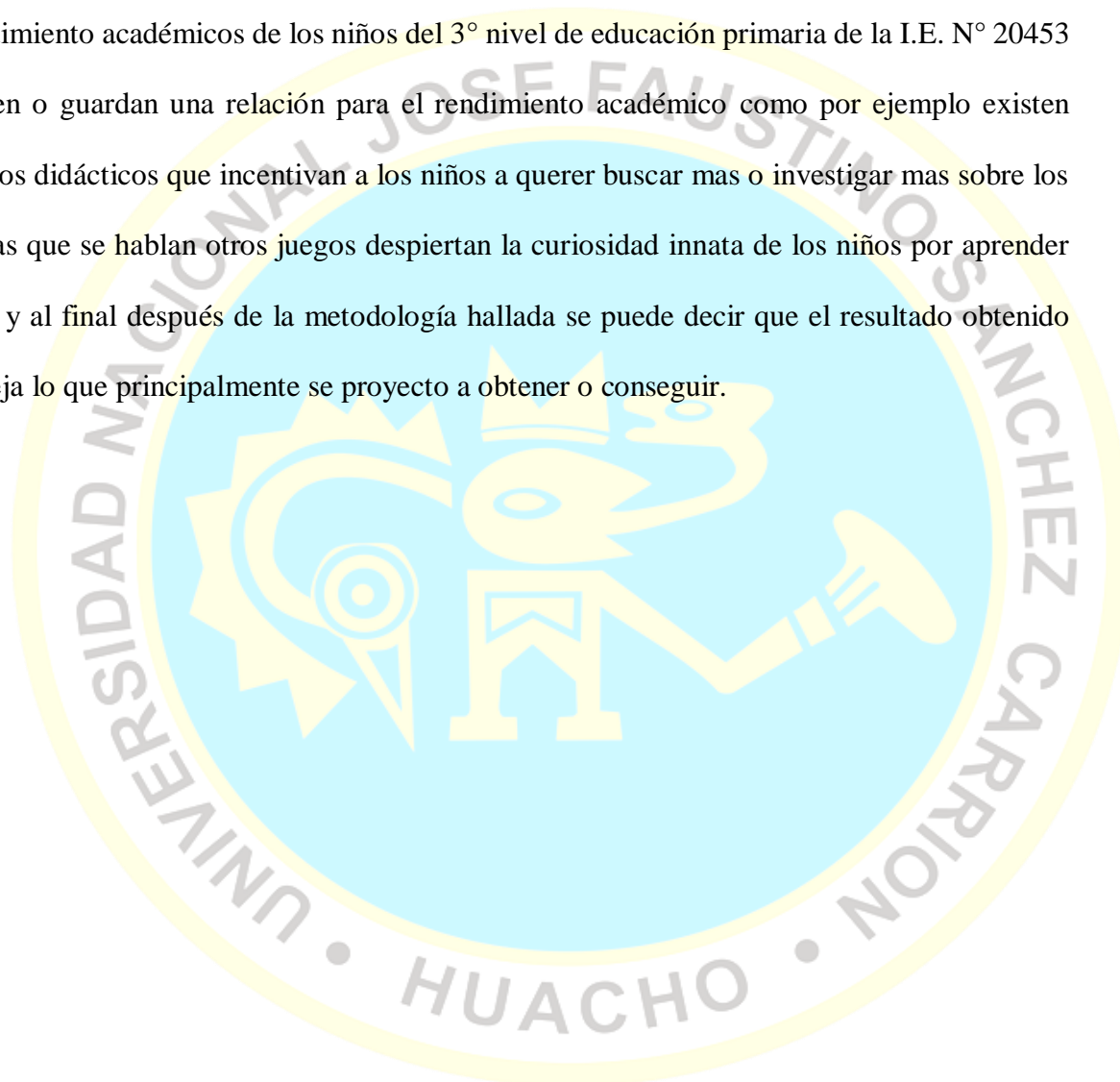


CAPITULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 Discusión de resultados

La verificación de hipótesis obtenidas reflejan que los juegos didácticos y el rendimiento académicos de los niños del 3° nivel de educación primaria de la I.E. N° 20453 tienen o guardan una relación para el rendimiento académico como por ejemplo existen juegos didácticos que incentivan a los niños a querer buscar mas o investigar mas sobre los temas que se hablan otros juegos despiertan la curiosidad innata de los niños por aprender mas y al final después de la metodología hallada se puede decir que el resultado obtenido refleja lo que principalmente se proyecto a obtener o conseguir.



CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

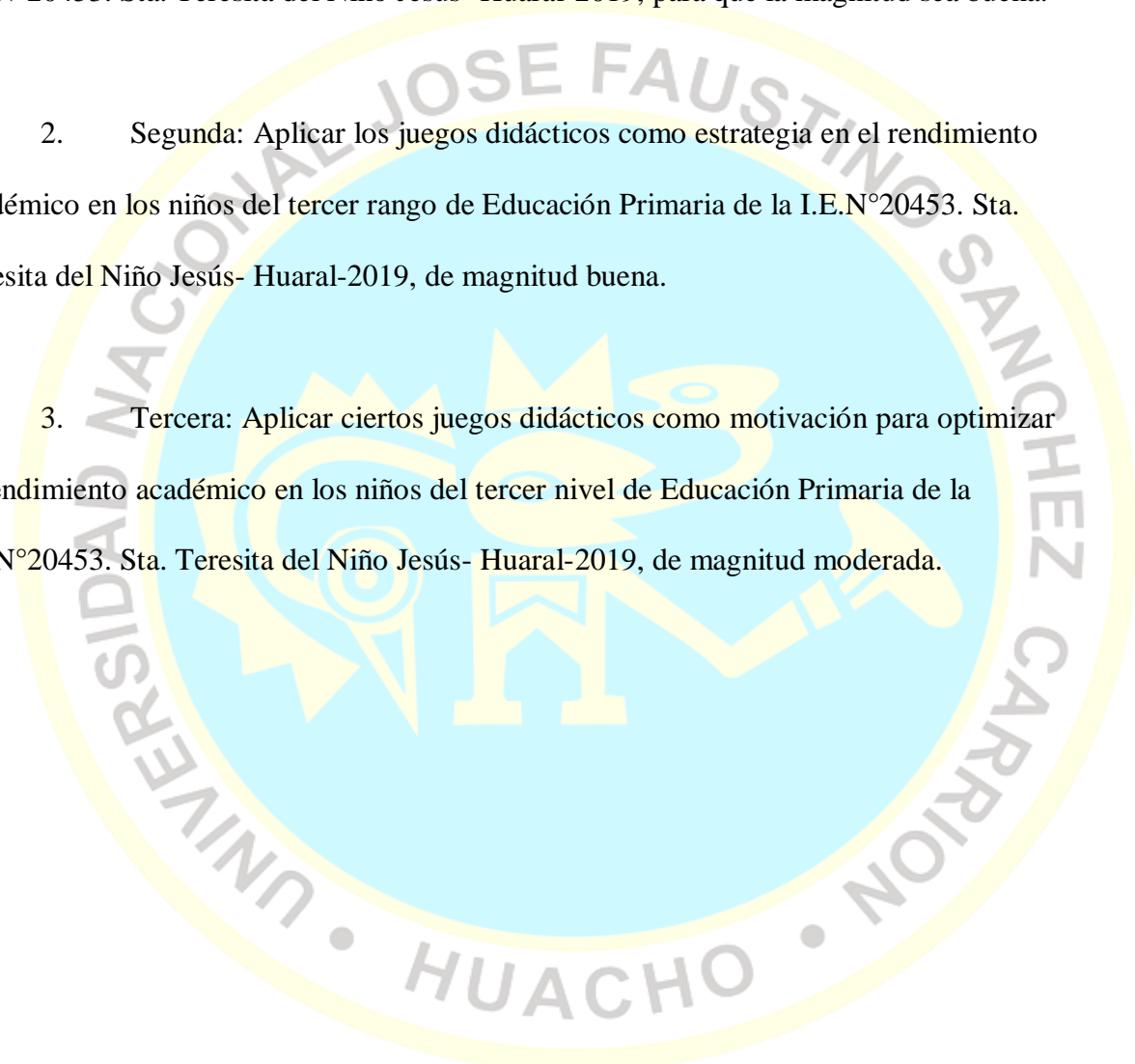
1. Primera: Hay cierta correlación relevancia entre los juegos didácticos y el rendimiento académico en los niños del 3° año de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud buena.
2. Segunda: Hay cierta correlación significativa entre los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico en los educandos del 3° año de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud buena.
3. Tercera: Hay cierta correlación significativa entre los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico en los educandos del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud moderada.

6.2 Recomendaciones

1. Primera: Aplicar los juegos didácticos necesarios para optimizar el rendimiento académico en los educandos del 3° nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, para que la magnitud sea buena.

2. Segunda: Aplicar los juegos didácticos como estrategia en el rendimiento académico en los niños del tercer rango de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud buena.

3. Tercera: Aplicar ciertos juegos didácticos como motivación para optimizar el rendimiento académico en los niños del tercer nivel de Educación Primaria de la I.E.N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019, de magnitud moderada.



REFERENCIAS

Fuentes documentales

Fuentes bibliográficas

- Adell (2012), “Modelo para articular y explicar los fenómenos observados en el Rendimiento Académico”, Barcelona: Editorial Paidós, España.
- Ángeles, Cipriano (1983): Evaluación del rendimiento escolar; Editorial UNMSM, Lima.
- Astola Badillo, P. C., Salvador Carrillo, A. E., & Vera Pacco, G. (2012). Efectividad del programa “GPA-RESOL” en el incremento del nivel de logro en la resolución de problemas aritméticos aditivos y sustractivos en estudiantes de segundo grado de primaria de dos instituciones educativas, una de gestión estatal y otra privada d. (Tesis para optar el Grado de Magíster en Educación con mención en Dificultades de Aprendizaje). Pontificia Universidad Católica del Perú, Escuela de Posgrado. Lima, Perú.
- Bagua Mendoza, J. (2013). El juego lúdico como mediador didáctico del proceso del interaprendizaje de matemáticas para los estudiantes de cuarto año de educación básica del CECIB-Sultana de los Andes 2012-2013. (Tesis de Grado previo la obtención del Título de Magíster en Educación Superior Mención Interculturalidad y Gestión). Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Departamento de Investigación y Postgrado.
- Beltrán, Jesús (1995). Psicología de la Educación. Barcelona. España. BORIXAREU Universitaria.
- Blanchard, M. (1997). Acoso escolar: desarrollo y prevención y herramientas de trabajo. España: Narcea.
- Brophy, J. E. (1988). On motivating students. In D. Berliner & B. Rosenshine (Eds.), Talks to

teachers (pp. 201-245). New York: Random House

- Buland Rainer, (1996). Hacia los fundamentos de una investigación de juego. Definciones-Sistematización- Metodología. En *HOMO LUDENS, el hombre que juega 1*, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica-, Buenos Aires. Pág. 74
- Carpio (2005), “las consecuencias de un mal rendimiento académico en los alumnos” - Guía práctica. Caracas, Venezuela.
- Castañeda y Mateus. (2011). "La lúdica y resolución de problemas como estrategia didáctica para el desarrollo de competencia en la suma de dos dígitos en los niños de primer grado de educación de la institución educativa normal superior. Caquetá.
- Castellanos, D., y Otros. (2001). Para promover un aprendizaje desarrollador. Ciudad de La Habana: Instituto Superior Pedagógico E. J. Varona.
- Chadwick (2009), “El rendimiento académico como la expresión de capacidades y de características psicológicas del alumno” Editorial Endoc- Chicago – EEUU.
- Coll, C. (1995). La psicología de l'educació: una disciplina aplicada. En C. Coll (Coord.), Psicología de l'educació. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Corbalán, F. (1998). *Juegos Matemáticos para secundario y bachillerato*”. Edit. Síntesis. Madrid. Pág. 184.
- Díaz, F., y Hernández, G. (2003). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México. Editorial McGraw – Hill.
- Ellis, J. (2005). Aprendizaje Humano. 4ta. edición. Madrid: Pearson Prentice-Hall.
- Figueroa, C. (2004). Sistemas de evaluación académica. Salvador: Universitaria
- García, O. y Palacios, R. (1991). Factores condicionantes del aprendizaje en lógica matemática. (Tesis de Maestría). Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú.
- González Quezada, C. L. (2014). El juego como instancia recreativa en el aprendizaje de los

niños de educación inicial de la Escuela Fiscomisional “Pedemonte Mosquera” del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe. (Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en ciencias de la educación, mención: Psicología Infantil y Educación) Universidad Nacional de Loja, Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia. Loja, Ecuador.

- Gutiérrez y Pérez. (2012). Guía de actividades lúdicas para el refuerzo de las operaciones básicas de las matemáticas para los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela padre Elías Brito de la comunidad san Antonio, de la parroquia Cuchil, Cantón Sigsig. Elias Brito, Sigsig, San Antonio.
- Huaracha Ortega, M. (2015). Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino. (Tesis para optar el Grado de Magíster en Ciencias de la Educación, con Mención en Didáctica de la Enseñanza de las Matemáticas en Educación Primaria). Universidad de Piura, Facultad de Ciencias de la Educación, Maestría en Educación con Mención en Didáct.
- Idrogo Medina, S. R. (2016). Los juegos matemáticos y su influencia en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del VII ciclo de la institución educativa “Glicerio David Villanueva Medina”, Numbral - Chalamarca, 2014. (Tesis de maestría en educación). Universidad Nacional de Cajamarca, Maestría en Ciencias, Mención: Gestión de la Educación. Cajamarca, Perú.
- Lezama Ruiz, J. M., & Tamayo Ly, C. C. (2012). La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática. IREVISTA CIENTÍFICA IN CRESCENDO, 3(1), 23–29.
- Lucero, I. (2009). Tecnologías de la Información y la Comunicación.

- Lucio A., D. (1989). Educación y Pedagogía, Enseñanza y Didáctica: diferencias y relaciones. Revista de la Universidad de La Salle.
- Mattos, L.A. (1963): Compendio de Didáctica General. Buenos Aires: Kapelusz.
- Navarro Mariñas, R. Y., Quispe Dolores, D. M., & Solórzano Aija, J. G. (2015). La aplicación de las actividades lúdicas con material concreto para la resolución de problemas aditivos de cambio y de combinación en los niños y niñas del segundo grado de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Lurigancho. (Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad para la Enseñanza de Comunicación y Matemática a estudiantes del II y III Ciclos de Educación Básica Regular). Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Educación. Lima, Perú.
- Nérci Imideo, G. (1979). Hacia una Didáctica General Dinámica. Editorial Kapelusz. Tercera Edición. Buenos Aires, Argentina.
- Ortiz Palacios, W. y Díaz Rugeles, S. (2015). Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del Centro Educativo Campo Galán del municipio de Barrancabermeja, departamento de Santander-Colombia, en el año 2015. (Tesis para optar el grado académico de maestro en educación con mención en pedagogía). Universidad Privada Norbert Wiener, Escuela de Posgrado. Lima, Perú.
- Pacheco, A. (2004). Aprendiendo a enseñar, enseñando a aprender. Universidad de Lima. Perú. Realidad visual
- Poma, M. Y. (2008). Influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el aprendizaje de áreas y volúmenes en las alumnas del cuarto grado de educación secundaria de la I.E. Tesis, Nuestra Señora de Cocharcas, Huancayo, Huancayo.
- Rousseau, J. (1762). Emilio o la educación. Buenos Aires: Centro editor de América Latina

- Ruiz, C. (2002). Factores familiares vinculados al bajo rendimiento. Complutense de Educación.
- Ruiz. (2007). Juegos didácticos para el fortalecimiento de la enseñanza de la matemática.
- Sito, J, Tobalino, L., y Vargas, Q. (2004). Estrategias de Metodología Activa. Lima, Perú. Universidad Nacional de Educación La Cantuta.
- Ulloa y Cevallos. (2013). Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de las destrezas cognitivas en el área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de educación general básica. Tungurahua.
- Woolfolk, Anita E. (1996). Psicología de la educación. 6" ed. México: Ediciones Programas Educativos.
- Zoltan Dienes. (2013). Inventor del material de los bloques lógicos, en sus investigaciones sobre las enseñanzas de la matemática. Editorial PERV. Canadá.
- Woolfolk, Anita E. 1996. Psicología de la educación. 6" ed. México: Ediciones Programas Educativos.

Fuentes hemerográficas

Fuentes electrónicas

- Hern, G., y Hern, N. (2015). Análisis del uso y manejo de la plataforma Moodle en docentes de matemáticas, para el desarrollo de competencias integrales en estudiantes de primaria. Revista Q, 10(19), 1–19.
<https://doi.org/10.18566/revistaq.v10n19.a01>
- Periche Ruiz, J. V. (2019). Importancia del juego en los estudiantes del nivel inicial [Importance of the game in the students of the initial level]. Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <https://n9.cl/ebhv>

MATRIZ DE CONSISTENCIA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS NIÑOS DEL III CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N°20453 –STA. TERESITA DEL NIÑO JESÚS- HUARAL-2019.

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	POBLACIÓN	INTRUMENTOS
<p>LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS NIÑOS DEL III CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N°20453 –STA. TERESITA DEL NIÑO JESÚS- HUARAL-2019.</p>	<p>Problema general ¿De qué manera los juegos didácticos se relacionan con el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453 Sta. Teresita del Niño Jesús - Huaral-2019?.</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es nivel de relación existente entre el juego didáctico como estrategia y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E.N°20453 - Sta. Teresita del Niño Jesús-Huaral-2019?</p> <p>¿Cuál es nivel de relación existente entre el juego didáctico como motivación y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E.N°20453 - Sta. Teresita del Niño Jesús-Huaral-2019?</p>	<p>Objetivo general Determinar la manera en que los juegos didácticos se relacionan con el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.</p> <p>Objetivos específicos Establecer el nivel de relación existente entre los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.</p> <p>Identificar el nivel de relación existente entre el juego didáctico como motivación y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre los juegos didácticos y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.</p> <p>Hipótesis específicas Existe un nivel de relación significativo entre los juegos didácticos como estrategia y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.</p> <p>Existe el nivel de relación existente entre los juegos didácticos como motivación y el rendimiento académico en los niños del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. N°20453. Sta. Teresita del Niño Jesús- Huaral-2019.</p>	<p>La 'muestra que se usará 'por 'conveniencia, 'será 'de 69 estudiantes del nivel primaria del III ciclo de Educación Primaria de la I.E. No. 20453- Sta. Teresita del Niños Jesús -Huaral- 2019,</p>	<p>Ficha de Observación</p>

MATRIZ DE DATOS

N	Juegos didácticos													Rendimiento académico		
	Estrategias					Motivación					ST1	V1	ST2	V2		
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8					S2	D2
1	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	27	Alto	18	Logro Destacado
2	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
3	3	3	4	2	12	Alto	3	2	3	2	10	Moderado	22	Moderado	15	Logro Previsto
4	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
5	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
6	2	2	4	4	12	Alto	3	4	4	4	15	Alto	27	Alto	15	Logro Previsto
7	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	22	Moderado	15	Logro Previsto
8	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
9	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
10	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
11	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
12	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	26	Alto	17	Logro Previsto
13	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	8	En Inicio
14	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
15	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
16	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
17	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
18	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	27	Alto	15	Logro Previsto
19	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	16	Moderado	8	En Inicio
20	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
21	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
22	2	2	4	4	12	Alto	3	3	2	1	9	Moderado	21	Moderado	15	Logro Previsto
23	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	22	Moderado	8	En Inicio
24	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
25	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
26	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
27	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	18	Logro Destacado
28	2	2	4	4	12	Alto	3	4	4	4	15	Alto	27	Alto	15	Logro Previsto
29	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	22	Moderado	15	Logro Previsto
30	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
31	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso

32	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
33	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
34	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	26	Alto	17	Logro Previsto
35	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	8	En Inicio
36	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
37	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
38	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
39	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
40	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	27	Alto	15	Logro Previsto
41	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	16	Moderado	8	En Inicio
42	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
43	2	2	4	4	12	Alto	3	4	4	4	15	Alto	27	Alto	15	Logro Previsto
44	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	22	Moderado	15	Logro Previsto
45	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
46	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
47	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
48	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
49	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	26	Alto	17	Logro Previsto
50	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	8	En Inicio
51	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
52	2	2	4	4	12	Alto	3	4	4	4	15	Alto	27	Alto	15	Logro Previsto
53	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	22	Moderado	15	Logro Previsto
54	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
55	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
56	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
57	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
58	3	3	4	4	14	Alto	3	3	3	3	12	Alto	26	Alto	17	Logro Previsto
59	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	8	En Inicio
60	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
61	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
62	1	1	1	2	5	Bajo	3	1	1	1	6	Bajo	11	Bajo	12	En Proceso
63	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
64	3	3	4	2	12	Alto	4	3	4	4	15	Alto	27	Alto	15	Logro Previsto
65	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	2	2	7	Bajo	16	Moderado	8	En Inicio
66	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	1	13	Alto	29	Alto	18	Logro Destacado
67	3	2	2	2	9	Moderado	2	1	4	4	11	Moderado	20	Moderado	15	Logro Previsto
68	2	2	4	4	12	Alto	3	3	2	1	9	Moderado	21	Moderado	15	Logro Previsto
69	3	2	2	2	9	Moderado	4	1	4	4	13	Alto	22	Moderado	8	En Inicio