



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA)**

**DEL EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN:**

**MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:**

**RECURSOS LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO  
EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EGB DE LA ESCUELA “CIUDAD  
DE VINCES” DEL CANTÓN VINCES PERIODO 2024 – 2025.**

**AUTOR:**

**CARPIO GOMEZ MARIA JOSE**

**TUTOR:**

**LCDA: TANYA DEL ROCÌO SÀNCHEZ SALAZAR, MSC**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

**EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL**

**BABAHOYO - 2024**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento:

En primer lugar, le agradezco a mi Dios por permitirme cumplir uno de mis tantos sueños, y como no darle los miles de gracias a mis padres, quienes han sido mi principal fuente de apoyo y motivación. Gracias por su amor incondicional, por creer en mí y en mi capacidad y por estar siempre a mi lado en cada etapa de este proceso.

A mi Docente tutor la Master Tanya del Rocío Salazar quien con su conocimiento y apoyo mutuo me guio, y mil gracias por la paciencia en la cual me proporcionaron las herramientas necesarias para llevar a cabo este estudio.

A mis amigas, Roxana, Dani, Litzy, Andrey, por su constante ánimo y comprensión. Agradezco cada palabra de aliento y cada momento de distracción que me brindaron, ayudándome a mantener el equilibrio entre el trabajo y la vida personal.

A todos ustedes, gracias por su invaluable apoyo y por creer en mí. Este logro es tanto mío como de mi madre.

**María José Carpio Gómez**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



## **DEDICATORIA**

Primeramente, le agradezco a mi Dios por permitirme cumplir una de mis metas soñadas.

Con profunda gratitud y cariño, dedico este trabajo a las personas más importantes en mi vida. A mi madre, cuyo amor incondicional y sabiduría han sido mi guía y fortaleza en cada paso del camino. Su dedicación y sacrificio me han inspirado a siempre dar lo mejor de mí.

A mi padre, por su apoyo constante y sus enseñanzas valiosas que me han moldeado en la persona que soy hoy. Su ejemplo de integridad y esfuerzo incansable es una fuente continua de motivación.

A mis hijos, quienes son mi mayor orgullo y alegría. Cada sonrisa y logro de ustedes me impulsan a ser mejor. Ustedes son la razón por la que sigo adelante con determinación y esperanza.

A mis amigas, quienes han estado a mi lado en los momentos de alegría y en los desafíos. Su amistad sincera y su apoyo inquebrantable me han dado fuerzas en los momentos difíciles y han compartido mi felicidad en los triunfos.

A mi docente, por su dedicación y paciencia en guiarme a lo largo de este estudio de caso. Sus conocimientos y consejos han sido fundamentales para mi crecimiento académico y profesional.

A todos ustedes, les agradezco de corazón por ser mi fuente de inspiración y por creer en mí. Este logro es tanto mío como de mi madre.

Gracias madre mía, este triunfo es para usted.

**María José Carpio Gómez**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**INDICE GENERAL**

RESUMEN .....	1
ABSTRACT.....	2
CONTEXTUALIZACIÓN. ....	3
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. ....	3
2. JUSTIFICACIÓN. ....	5
3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO. ....	6
3.1. Objetivo general.....	6
3.2. Objetivos específicos .....	6
4. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN. ....	6
DESARROLLO. ....	7
5. MARCO CONCEPTUAL. ....	7
5.1. Recursos lúdicos. ....	8
5.2. Recursos en educación.....	8
5.3. Actividad lúdica. ....	9
5.4. El juego como actividad lúdica.....	10
5.5. Ventajas del uso de recursos educativos.....	10
5.6. Rendimiento académico.....	11
6. MARCO METODOLÓGICO.....	12
7. RESULTADOS.....	14
8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	16
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. ....	17
9. CONCLUSIONES. ....	17



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



10. RECOMENDACIONES.....	18
BIBLIOGRAFÍA .....	19
ANEXOS. ....	21



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**RESUMEN**

El siguiente estudio de caso trata de recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025. Con el objetivo de Determinar el impacto de los recursos lúdicos en el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025. En el cual se ha utilizado una metodología de investigación con enfoque cualitativo, con diseño descriptivo – documental dirigido a una población de 33 estudiantes y un muestreo de 20 alumnos, pertenecientes a la escuela “Ciudad de Vinces” ubicada en el cantón Vinces, provincia de Los Ríos. La técnica utilizada para la recolección de datos es la ficha de observación y la entrevista, dando como resultado que dicha metodología que influye en el rendimiento en los estudiantes. Concluyendo que los recursos lúdicos impactan positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

**Palabras claves:** recursos, lúdica, rendimiento académico, metodología.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**ABSTRACT.**



The following case study deals with recreational resources and their impact on academic performance in third-grade EGB students at the “Ciudad de Vinces” School in the canton of Vinces, period 2024 – 2025. With the objective of determining the impact of the resources recreational activities in the academic performance of third-grade EGB students at the “Ciudad de Vinces” School in the Vinces canton, period 2024 – 2025. In which a research methodology with a qualitative approach has been used, with a descriptive – documentary design aimed at a population of 33 students and a sample of 20 students, belonging to the “Ciudad de Vinces” school located in the Vinces canton, province of Los Ríos. The technique used for data collection is the observation sheet and the interview, resulting in this methodology influencing student performance. Concluding that recreational resources positively impact the academic performance of students.

**Keywords:** resources, entertainment, academic performance, methodology.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**  
**CONTEXTUALIZACIÓN.**



### **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

Implementación estratégica y metodológicas que favorezcan y potencien la participación, el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes, se requiere del compromiso de docentes y padres de familia, al no contar con una buena comunicación, se obstaculiza el objetivo del proceso de enseñanza aprendizaje, al momento de no contar con los materiales y recursos necesarios para satisfacer las necesidades educativas de los alumnos.

El rendimiento académico de los estudiantes afecta en todos los niveles educativos, y esto se puede evidenciar por varios factores que influyen en su desenvolvimiento en el aula de clases, como lo pueden ser: factores socioeconómicos, familiares, individuales, escolares y culturales, los cuales se requieren combatir con la ayuda y apoyo de familiares, preparación docente, involucramiento de instituciones y la participación de la comunidad.

Los recursos lúdicos surgen como respuesta a la guía oportuna que requieren los estudiantes con problemas de bajo rendimiento académico, pero sin embargo, estas herramientas deben estar diseñadas de acuerdo al contexto, realidad y objetivo educativo, para lograr los fines establecidos, señalando la vía de desarrollo en la consecución de objetivos, obedeciendo la calidad educativa, dimensiones de la clase y disponibilidad de la clase.

La problemática sobre los recursos didácticos radica en los desafíos y dificultades que aparecen sobre el acceso y disponibilidad de estos, pues no todos los estudiantes muestran el interés o compromiso en los procedimientos y actividades propuestas al utilizar recursos lúdicos, por esta razón, los juegos y actividades de carácter lúdico deben ser inclusivos e innovadores que respondan a la diversidad de un aula de clases.

#### **Contextualización internacional.**

Pacheco (2020) mencionan que en el contexto internacional se utilizan constantemente estrategias lúdicas relacionadas con el pensamiento numérico, lo cual aportan beneficiosamente a los docentes a las planificaciones con diversas estrategias didácticas, generando un ambiente



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



participativo e inclusivo, en el cual los estudiantes se divierten mientras aprenden y muestran mayor interés y compromiso en el proceso de enseñanza aprendizaje (p.1)

En México, el uso de metodologías constructivistas, mediante el apoyo de recursos lúdicos, facilita el aprendizaje y el desarrollo de actitudes y competencias en los estudiantes para trabajar en forma grupal o autónoma, en donde el docente es una guía y motiva al estudiantado, mejorando el desarrollo cognitivo, afectivo y social. Partiendo de la necesidad de mejorar el comportamiento y el rendimiento académico de los estudiantes, se establece un ambiente idóneo para obtener una educación de calidad Álvarez y Muñiz (2023).

**Contextualización nacional.**

Briones (2022), mencionan que en el Ecuador no se tiene un buen equipamiento en el uso de tecnologías que brinden el apoyo necesario para potenciar el rendimiento académico de los estudiantes, en tanto a la disponibilidad de internet y la utilización de herramientas digitales, es una situación agravante, pues se llega a tener complicaciones en el momento de innovar y fomentar el interés mediante juegos que motiven a los alumnos a aprender (p. 3).

Celi (2021), se refieren a las estrategias didácticas como los procedimientos o pasos donde los estudiantes obtienen de forma intencional conocimientos para la toma de decisiones o resolver problemas, dichas estrategias son planteadas por el docente que encamina las metodologías a la adquisición de temas educativos, los cuales constituyen actividades y tareas que se realizan de forma ordenada y sistemática (p. 11).

**Contextualización local.**

En la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025, ha surgido una problemática relacionada al rendimiento académico de los estudiantes, las cuales se ha percatado por la praxis docente y la poca intervención de los padres de familia, por ello, se ha establecido utilizar estrategias didácticas relacionadas al juego y la utilización de recursos lúdicos con el fin de mejorar la participación escolar, los conocimientos y las calificaciones de los alumnos.

**Problema de investigación.**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



¿De qué manera impacta los recursos lúdicos en el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025?

## **2. JUSTIFICACIÓN.**

Los recursos lúdicos son respuestas significativas ante los procesos educativos tradicionales; el juego brinda la oportunidad de involucrar a los estudiantes y participar activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando actitudes y competencias sociales, emocionales y afectivas, reforzando la capacidad creativa e indagadora de los estudiantes generando un ambiente armónico y divertido para cumplir con una educación de calidad.

Al realizar actividades lúdicas, los estudiantes aprovechan el tiempo libre, se divierten y además aprenden a través del juego y la recreación; permitiéndole potenciar su expresión corporal, la capacidad de relacionarse, estimula la concentración y la agilidad mental. Mediante estas estrategias, el aula de clases se vuelve en un ambiente participativo e interactivo, compartiendo un tiempo ameno donde se incluye temas a estudiar y se refuerzan los saberes previos.

Los recursos lúdicos aportan en las relaciones sociales, pues a mayor interacción con sus semejantes y docentes, se crean vínculos afectivos y se adquiere habilidades que fortalecen el trabajo colaborativo, fomentando la creatividad e innovación, formando ciudadanos empáticos, solidarios, comprometidos, cooperativos, amistosos y socialmente competentes.

La importancia de usar recursos lúdicos en la pedagogía radica en ser una herramienta vital para el desarrollo cognitivos, emocional y social de los estudiantes, ya que ayuda a socializarse con sus semejantes, lo que genera una buena convivencia; tener nuevas experiencias, las cuales ayudan al aprendizaje; aprenden a resolver problemas, mediante toma de decisiones de forma correcta al divertirse, desarrollando habilidades sociales que ayudan a construir su propia identidad.

Los recursos lúdicos son pertinentes porque se ajustan al contexto y realidad del proceso educativo, satisfaciendo las necesidades de los estudiantes, guardando congruencia con las condiciones y requisitos sociales. A través de los juegos los estudiantes mejoran la atención por lo



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



atractivo que se vuelven las actividades a realizar, desarrollando habilidades comunicativas para la resolución de problemas, fomentando el pensamiento crítico.

Esta investigación resulta factible por su disponibilidad y su fácil aplicación, lo cual se hace autogestionable en el análisis de los recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico. Los beneficiarios de este estudio son los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025, en el cual se aplicó estrategias didácticas utilizando recursos lúdicos que mejoran su rendimiento académico.

### **3. OBJETIVOS DEL ESTUDIO.**

#### **3.1. Objetivo general**

Determinar el impacto de los recursos lúdicos en el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025

#### **3.2. Objetivos específicos**

Analizar el impacto de los recursos lúdicos en rendimiento académico de los estudiantes.

Identificar los recursos lúdicos que impacten positivamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Evaluar el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces”

### **4. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.**

Educación y desarrollo social.

#### **Sublínea de investigación.**

Desarrollo de productos interactivos aplicados a la educación.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**DESARROLLO.**

**5. MARCO CONCEPTUAL.**

En el artículo científico realizado por Álvarez y Muñiz (2023) cuyo objetivo principal es implicar a los estudiantes a mejorar su comportamiento hacia el aprendizaje de la geometría; con un diseño descriptivo – documental relacionado a recursos didácticos que se pueden emplear en el aula, con una muestra de 10 estudiantes, obtuvo como conclusión que el uso de recursos lúdicos aumenta tanto la motivación como el interés del alumnado hacia el aprendizaje de la geometría en Educación Primaria.

En su trabajo de titulación Ontaneda (2023) tiene por objetivo determinar la incidencia de los recursos lúdicos, en la enseñanza de matemática en estudiantes de sexto grado, de la unidad educativa “Ciudad de Machala”; mediante una metodología cualitativa, con una muestra de 25 estudiantes de sexto grado, concluyendo que es necesario que los profesores asuman con dedicación, vocación, responsabilidad y compromiso su función como educadores, estar constantemente en capacitaciones que ayuden fortalecer sus conocimientos para mejorar su praxis.

En su trabajo de investigación (Freire, 2022), tiene como objetivo determinar la incidencia de los juegos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de la Historia en estudiantes de cuarto grado EGB, escuela “Manuela Cañizares” periodo 2021-2022. Cuenta con un diseño explicativo – descriptivo, con un muestreo de 27 y 30 estudiantes de los paralelos A y B respectivamente junto a los 2 docentes, obteniendo como resultado que los docentes deben de implementar nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, concluyendo que el uso de juegos lúdicos contribuye al fortalecimiento de ciertas habilidades en los estudiantes e incentiva a los maestros a despertar el interés por aprender.

Delgado (2022), en su trabajo investigativo que tiene por objetivo elaborar una guía metodológica, basada en la utilización de recursos didácticos lúdicos para el aprendizaje del área de matemática, de los alumnos con dificultades de aprendizaje; con un enfoque experimental, en donde se concluyó que los recursos didácticos lúdicos adecuados para el trabajo con los niños son el ábaco, material base 10, regletas Cuisenaire, la taptana, la yupana, el tablero Montessori y los bloques lógicos.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



### **5.1. Recursos lúdicos.**

Veleceta (2022), mencionan que los recursos lúdicos son aquellos materiales o herramientas que sirven para enseñar una actividad en específico, las cuales ayudan a desarrollar la motricidad, lo sensorial, cognitivo, social y el aspecto físico de los estudiantes con un propósito educativo, lo cual es muy relevante porque se lo realiza mediante juegos y actividades recreativas para adquirir un aprendizaje, de tal manera que son primordiales en el proceso de enseñanza aprendizaje (p. 22).

Los recursos lúdicos contribuyen a la creación de pensamientos críticos, estimulando al estudiante que necesita de ese apoyo en su aprendizaje, ya que, con dicho material o herramienta, el individuo demostrará creatividad a través de la experiencia que la actividad genera, motivando al infante a realizar sus tareas, evidenciando interés al momento de ejecutarlas.

Los recursos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje se viene presentando en los enfoques de las teorías de Piaget y Vygotsky, donde se resalta la importancia de la lúdica, siendo un recurso que invita a la reflexión, ampliando el compromiso y la conciencia crítica, siendo un proceso dinámico donde el estudiante está activo y cuestiona todo lo que le rodea, provocando una acertada toma de decisiones en los diferentes problemas de la vida cotidiana (Espíritu, 2022, p. 18).

Se debe de reconocer que la vida de los niños ha cambiado mediante el uso de tecnologías, por tanto, los docentes requieren de planificar actividades que estimulen a los estudiantes, provocando que el aprendizaje sea más interesante. Es digno de considerar que el juego es una actividad en donde se aprende mediante su ejecución, siempre y cuando se tenga una finalidad educativa, lo cual motiva a los docentes a realizar sus actividades o tareas.

### **5.2. Recursos en educación.**

Los recursos en el ámbito educativo son aquellas herramientas con las cuales el docente diseña estrategias de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, por lo tanto, el profesor debe de crear un ambiente de aprendizaje seguro, apoyados con la colaboración de padres de familia y el alumno, con la finalidad de formar ciudadanos críticos, reflexivos y humanistas para la sociedad y tener una convivencia armónica (Ontaneda, 2023, pág. 24)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Aguire (2023), sostienen que “un recurso educativo son un conjunto de materiales estructurados de manera significativa, creados con propósitos pedagógicos y cumplir con los objetivos propuestos de aprendizajes o competencias” (p. 2). Los recursos educativos ayudan a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos a través de experiencias que aumentan la creatividad; se caracterizan por ser autocontenidos, reutilizables e interoperables.

**Autocontenidos:** los recursos educativos están estructurados al seguimiento y obtención de las metas de aprendizaje. Sus componentes se integran en un todo, por lo que cuenta con el auxilio de otros recursos o materiales externos para ser comprendidos.

**Reutilizables:** pueden ser utilizados en diferentes contextos, con la posibilidad de fortalecer los conocimientos; también, pueden ser usados en diferentes áreas de aprendizajes.

**Interoperables:** pueden funcionar en cualquier situación de aprendizaje.

Los recursos en la educación agrupan un sinnúmero de herramientas, materiales y técnicas con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales pueden ser: tecnológicos, digitales, humanos, impresos, físicos, pedagógicos, en línea, psicológicos, entre otros; mediante un uso adecuado, se puede enriquecer la enseñanza y los estudiantes pueden sacar el máximo en su rendimiento académico.

### **5.3. Actividad lúdica.**

Freire (2022), sostienen que las actividades lúdicas se refieren a un conjunto de estrategias diseñadas con el objetivo de aprender en un entorno recreativo, aportando valores en la vida diaria de los estudiantes y mejorando las relaciones sociales. La lúdica es esencial para el desarrollo de los niños porque invita a socializar y desenvolver la cognición, importante en el crecimiento de los infantes (p.36)

Chui (2024), mencionan que las actividades lúdicas son muy importantes para el desarrollo plena de los niños, ya que les permite socializar, expresar y reconocer sus emociones, vivir situaciones diarias, integrando el aprendizaje mediante un desarrollo físico y mental, desarrollando habilidades y competencias para comprender el medio que los rodea (p. 2).



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Las actividades lúdicas son esas acciones que se efectúan con la finalidad de divertirse, entretenerse y aprender, lo cual beneficia circunstancialmente al desarrollo social, emocional y cognitivo de los estudiantes, fomentando habilidades como el trabajo en equipo, la creatividad, la resolución de conflictos, la comunicación y la resolución de problemas.

#### **5.4. El juego como actividad lúdica.**

Oña (2024), nos dice que el juego lúdico en la educación tiene la capacidad de estabilizar emociones como el estrés, la ira y la angustia, permitiendo la libre expresión de sentimientos reprimidos, generando un ambiente afectivo. Las actividades recreativas impulsan el autoconocimiento, a través de la tolerancia a las frustraciones, creciendo como personas, moldeando el carácter relacionando lo aprendido con el medio que lo rodea (p. 4).

El juego lúdico es una herramienta vital en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la cual se desarrollan las habilidades cognitivas y físicas, en donde se trabaja fortaleciendo la imaginación y creatividad de los discentes, creando una identidad idónea como ciudadano de bien. Los juegos despiertan el interés por aprender, lo que lleva a mejorar su rendimiento académico y se deben de llevar a cabo en un ambiente armónico y seguro (Freire, 2022, p. 36)

El aprendizaje mediante juegos lúdicos se vuelve significativo, ya que establece una relación entre lo teórico y lo práctico; y la experiencia que se obtiene mediante la interactividad con los compañeros de aula y docentes, permiten crecer como personas capaces, habilidosas y líderes, construyendo su conocimiento de forma crítica y reflexiva.

#### **5.5. Ventajas del uso de recursos educativos.**

Ontaneda (2023), afirman que la utilización de recursos lúdicos beneficia al razonamiento lógico de los estudiantes, estas herramientas son fundamentales para el aprendizaje participativo, significativo y reflexivo para los alumnos, mejorando notablemente el proceso de enseñanza aprendizaje con un enfoque constructivista, condicionando el desarrollo cognitivo y social, respondiendo a las necesidades educativas e interés del estudiantado (p. 23)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Según Cabrera (2023) “Los recursos educativos aumentan la atención del estudiantado, facilitando la praxis docente y favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje” (p. 15). Algunas de las ventajas que ofrecen estos recursos son:

- Organiza el trabajo.
- Facilita el aprendizaje en menor tiempo.
- Se trabaja directo y es más llamativo.
- Aumenta la motivación y compromiso de los estudiantes.
- Estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Desarrolla habilidades sociales.

#### **5.6. Rendimiento académico.**

Torres (2023), menciona que el rendimiento académico es el resultado de la integración y asimilación de un proceso de estudio, manifestados en las calificaciones y conducta del estudiante, lo que quiere decir, que se miden los logros y resultados del esfuerzo generado en un periodo lectivo, lo que conlleva a que los alumnos se frustren y enfrenten dificultades emocionales al sentir sentimientos de fracaso, lo que afecta negativamente a su rendimiento (p. 1).

Berruz (2023) indica que el objetivo de la educación es el de formar profesionales aptos y productivos, lo que el rendimiento escolar determina en forma de medida los aprendizajes requeridos, lo que se llega a confundir el rendimiento académico con el aprovechamiento. En ocasiones, las malas calificaciones dependen del estudiante y otras veces no, por ende el resultado puede determinar la situación del estudiante reflejado por la personalidad, motivación, atención, memoria

Se entiende por rendimiento académico a la medición sistemática de la productividad mediante transcurre el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir el modo que se evalúa la capacidad de aprender y los logros alcanzados. Según la calidad de las calificaciones se adquieren de mejor o menor manera los contenidos que se requieren aprender, donde se refleja el progreso del estudiante ayudando a poder asimilar los temas de estudios consiguiendo resultados óptimos.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Torres (2020), consideran que el rendimiento académico o escolar hace referencia al nivel de logro alcanzado en las tareas o actividades escolares, lo cual es medido mediante evaluaciones que permiten establecer lo alcanzado por el estudiante, ligado a los objetivos planteados. Todo este proceso debe de llevar responsabilidad los docentes, padres de familia y administradores educativos, para no etiquetar a un estudiante como malo, sino reconocer que las exigencias del sistema educativo se las enfrenta en conjunto ante la diversidad, prejuicios y demás agentes sociales y culturales (p. 9).

González (2019), señala que en el rendimiento académico inciden las expectativas de las familias que son un conjunto de prejuicios, conductas y actitudes que pueden beneficiar o perjudicar al estudiante en su desenvolvimiento escolar. En caso de que los padres de familia se muestren actitudes violentas, es muy seguro que sus hijos adopten estas actitudes, generando un ambiente nocivo que tendrá influencia negativa en el comportamiento, relaciones sociales y emocionales del niño y, por supuesto, en el desempeño académico (p.12).

Existe una relación directa y positiva entre el rendimiento académico del estudiante con el involucramiento de los padres de familia en la institución educativa. Los padres que participan activamente en la escuela, por lo general, sus hijos obtienen mejores rendimientos escolares, siendo el resultado de la ayuda, apoyo y la atención permanente de sus progenitores, mientras que el poco interés de los representantes legales o padres de familia afecta negativamente en el rendimiento académico de sus hijos.

## **6. MARCO METODOLÓGICO.**

En el siguiente apartado se va a mencionar las clasificaciones de la investigación.

**Enfoque mixto.** Este estudio de caso tiene un enfoque mixto porque cuenta con cualidades y registro numéricos sobre la información que se ha recabado sobre los recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vices” del cantón Vices periodo 2024 – 2025. En la cual se analiza objetivamente como subjetivamente en tanto al interés planteado en la investigación.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**Descriptiva:** En este estudio de caso se va a realizar un análisis detallado sobre la información disponible en la web para contextualizarla en los recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico en los estudiantes y se analiza en porcentaje de frecuencias.

**Documental:** Esta investigación se ha realizado mediante consultas bibliográficas en relación a trabajos, tesis, artículos, libros y revistas científicas que recaban información sobre los recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025.

**Población.**

La población de estudio está compuesta por los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025. Que conforman 33 estudiantes.

**Muestra.**

La muestra obtenida se conforma de 20 estudiantes pertenecientes al tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces”

**Técnicas.**

La técnica utilizada para la recolección de datos es la observación sistémica. Esta técnica se llevó a cabo aplicando una ficha observacional donde se obtuvo información correspondiente para analizar los recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces”.

También se utilizó la entrevista un docente correspondiente al tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces”.

**Instrumentos.**

Los instrumentos utilizados en esta investigación fueron la ficha de observación y las preguntas.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



En el banco de preguntas se establecieron interrogantes relacionadas con las variables expuestas para recolectar datos informativos para posteriormente organizarlos y evaluar las respuestas.

**7. RESULTADOS.**

**Ficha de observación.**

<b>FICHA OBSERVACIONAL.</b>				
<p><b>TEMA:</b> Recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico.</p> <p><b>Fecha:</b> 16 de julio del 2024</p> <p><b>Curso:</b> tercero</p>				
<b>INDICADORES.</b>	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
¿Aplica el docente recursos lúdicos como juegos de mesa, digitales o simulaciones?			X	
¿El rendimiento académico de los estudiantes se ven favorecidos por la utilización de recursos lúdicos?	X			
¿Existe una relación entre los recursos lúdicos y el rendimiento académico?				X



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



¿Los estudiantes utilizan otros recursos para aprender o recrearse?			X	
¿El docente está capacitado para llevar a cabo una clase interactiva?		X		
<b>Total:</b>				

**Fuente:** elaboración propia.

**Interpretación:** en la Escuela “Ciudad de Vinces” del cantón Vinces periodo 2024 – 2025, los estudiantes de tercer grado de EGB se ha observado que es escasa la utilización de recursos lúdicos en el momento de potenciar los contenidos del aula, lo que conlleva a que los estudiantes a tener un bajo rendimiento académico.

**Entrevista.**

La siguiente entrevista se le realizo a la docente del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces. Obteniendo como respuesta lo siguiente:

<b>ENTREVISTA.</b>	
<b>PREGUNTAS.</b>	<b>RESPUESTAS.</b>
¿Qué opina usted sobre los recursos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje?	“Los recursos lúdicos son vitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque potencia los conocimientos y sirven para facilitar el aprendizaje”
¿Se puede utilizar recursos lúdicos de acuerdo el contexto educativo	“Se pueden aplicar, pero el problema está en la ausencia y falta de



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



<b>de la escuela de Educación Básica Vines?</b>	compromiso y participación de los padres de familia”
<b>¿Cómo se puede aumentar el rendimiento académico de los estudiantes?</b>	“Acatando las normas disciplinarias, participando activamente en clase y cumpliendo a cabalidad con las tareas”
<b>¿Qué le hace falta para aplicar recursos lúdicos en el aula de clase?</b>	“Hace falta mayor compromiso de parte de los estudiantes y padres de familia”
<b>¿Cómo se puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje desde su perspectiva?</b>	“La falta de los recursos para aplicar los juegos “

**Fuente:** elaboración propia.

## **8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.**

Al momento de identificar la implementación de recursos lúdicos a través de la metodología observacional, se ha verificado que estas herramientas ayudan al rendimiento académico de los estudiantes, a lo que según Velecela (2022) mencionan que los recursos lúdicos son aquellos materiales o herramientas que sirven para enseñar una actividad en específico, las cuales ayudan a desarrollar la motricidad, lo sensorial, cognitivo, social y el aspecto físico de los estudiantes con un propósito educativo.

Así mismo, Álvarez y Muñiz (2023) Consideran que el uso de recursos lúdicos aumenta tanto la motivación como el interés del alumnado hacia el aprendizaje de la geometría en Educación Primaria. Resultado que coincide con lo expresado y observado en este estudio de caso,



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



en donde se obtuvo mejorías en el rendimiento académico de los estudiantes y fortaleciendo los aprendizajes.

Con la aplicación de recursos lúdicos en se ha desarrollado un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual siempre afecta en el rendimiento académico, y según Espiritu (2022), menciona que resalta la importancia de la lúdica, siendo un recurso que invita a la reflexión, ampliando el compromiso y la conciencia crítica, siendo un proceso dinámico donde el estudiante está activo y cuestiona todo lo que le rodea.

De igual manera Ontaneda (2023), concluyen que es necesario que los profesores asuman con dedicación, vocación, responsabilidad y compromiso su función como educadores, estar constantemente en capacitaciones que ayuden fortalecer sus conocimientos para mejorar su praxis. Dicho resultado coincide al impacto positivo que se obtuvo al utilizar recursos lúdicos, fortaleciendo los aprendizajes y llevando una clase más interesante.

Mediante esta investigación se valora el rendimiento académico de los estudiantes, debido a que los recursos lúdicos han impactado positivamente en el estudiantado, según Torres (2023), menciona que el rendimiento académico es el resultado de la integración y asimilación de un proceso de estudio, manifestados en las calificaciones y conducta del estudiante. Así mismo Freire (2022), concuerdan que los docentes deben de implementar nuevos recursos para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, concluyendo que el uso de juegos lúdicos contribuye al fortalecimiento de ciertas habilidades en los estudiantes e incentiva a los maestros a despertar el interés por aprender.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

### **9. CONCLUSIONES.**

Se ha concluido que, si se requiere mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, la implementación de recursos lúdicos es una de las metodologías más eficaces que puedan existir, ya que conlleva a despertar el interés de los alumnos a aprender y se incremente la creatividad y demás habilidades sociales, cognitivas y emocionales como sus competencias.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Se ha identificado un impacto positivo en el proceso de enseñanza aprendizaje en cuestión que facilita la práctica docente y beneficia el aprendizaje de los estudiantes, mencionando la importancia que radica en la creación del pensamiento crítico mediante la creatividad y la experiencia generada por la utilización de herramientas o materiales relacionados con la lúdica.

Se reconoce el compromiso y participación de los estudiantes, a su vez, esto se ve reflejado en el rendimiento académico y en la conducta del estudiantado. Se ha analizado el impacto que tienen los recursos lúdicos en los estudiantes del tercer grado de EGB de la Escuela “Ciudad de Vinces” el cual ha sido gratificante y se menciona que se debe de evolucionar constantemente aplicando nuevos recursos.

#### **10. RECOMENDACIONES.**

Se recomienda utilizar recursos, juegos o actividades relacionadas a la lúdica, diseñados a satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes, también se menciona respetar los ritmos de aprendizajes y preparar actividades o metodologías que despiertan el interés por aprender.

La educación debe de estar en constante evolución obedeciendo a los cambios de la vida actual, así se necesita implementar recursos lúdicos que sean adaptables a los contextos de educación, proporcionando aprendizaje dinámico, fomentando el trabajo colaborativo y a su vez potencian las habilidades sociales.

Es recomendable contar con ambiente idóneo que propicie una educación de calidad, la cual cuente con materiales y recursos lúdicos para que el aprendizaje tome un enfoque constructivista, para así los estudiantes ser los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, y el docente ser una guía formadora de ciudadanos críticos, humanistas y reflexivos para la sociedad.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



**BIBLIOGRAFÍA**

- Aguire. (2023). *Universidad Nacional de México*. Obtenido de [https://suayed.facmed.unam.mx/wp-content/uploads/2022/03/recursos\\_educativos\\_mar29.pdf](https://suayed.facmed.unam.mx/wp-content/uploads/2022/03/recursos_educativos_mar29.pdf)
- Berruz. (2023). *Repositorio Universidad Técnica de Babahoyo*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/14168>
- Briones. (2022). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8377992>
- Cabrera. (2023). *Blog Rededuca*. Obtenido de <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/gestion-recursos-educacion>
- Celi. (2021). Obtenido de Revista SciELO: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000300826&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000300826&script=sci_arttext)
- Chui. (2024). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9158194>
- Delgado. (2022). *Repositorio Universidad Técnica de Machala*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9824>
- Espiritu. (2022). *Repositorio Universidad Cesar Vallejo*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78236>
- Freire. (2022). *Repositorio Universidad Técnica de Machala*. Obtenido de <https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/20273>
- González. (2019). Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15721>
- Muñiz, Á. y. (2023). *Revista SciELO*. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-80892023000200268&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-80892023000200268&script=sci_arttext)
- Ontaneda. (2023). *Repositorio Universidad Técnica de Machala*. Obtenido de <https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/21345>



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**



Oña. (2024). Obtenido de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/4422>

Pacheco. (2020). *Revista Espacios*. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a20v41n16/a20v41n16p05.pdf>

Torres. (2020). *Revista SciELO*. Obtenido de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642020000300009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642020000300009&script=sci_arttext)

Torres. (2023). *ISEP*. Obtenido de <https://www.isep.es/actualidad/rendimiento-academico-problemas-emocionales-conductuales-aula/>

Velecela. (2022). *repositorio UPS*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24648>

ANEXOS.



Estudiantes del Tercer grado de EGB de la escuela “Ciudad de Vinces”



Luego de haber explicado mi trabajo investigativo sobre los recursos lúdicos y su impacto en el rendimiento académico.



En la actividad realizada, utilice los recursos lúdicos. Como una creatividad en la cual ayuda a desarrollar la motricidad en los estudiantes.