

**El juego y su incidencia en el rendimiento escolar en niños de 5 años del Centro de Desarrollo Infantil Chiquititos****Play and its impact on school performance in 5-year-old children at the Chiquititos Child Development Center***Diana Vicky Aguilar Pita, Elka Jennifer Almeida Monge & Simón Abelardo Ramos Mendieta***PUNTO CIENCIA.****Julio - diciembre, V°6 - N°2; 2025****Recibido:** 10-11-2025**Aceptado:** 12-11-2025**Publicado:** 15-11-2025**PAIS**

- Ecuador, Milagro
- Ecuador, Milagro
- Ecuador, Milagro

**INSTITUCION**

- Universidad Estatal de Milagro
- Universidad Estatal de Milagro
- Universidad Estatal de Milagro

**CORREO:**

- ✉ [daguilarp@unemi.edu.ec](mailto:daguilarp@unemi.edu.ec)
- ✉ [ealmeidam@unemi.edu.ec](mailto:ealmeidam@unemi.edu.ec)
- ✉ [sramosm2@unemi.edu.ec](mailto:sramosm2@unemi.edu.ec)

**ORCID:**

- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-0503-0001>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0001-8507-5949>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-6803-0084>

**FORMATO DE CITA APA.**

Aguilar, A., Almeida, E. & Ramos, S. (2025). El juego y su incidencia en el rendimiento escolar en niños de 5 años del centro de desarrollo infantil Chiquititos. *Revista G-ner@ndo*, V°6 (N°2). Pág. 2831 – 2855.

**Resumen**

El juego es una actividad placentera, recreativa y lúdica, la cual está presente desde los primeros años de vida, necesaria para el desarrollo de las habilidades del niño. El rendimiento es el resultado alcanzado por los estudiantes, el cual se ve reflejado en la interacción y desempeño de las habilidades adquiridas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este estudio se plantea como objetivo determinar de qué manera el juego incide en el rendimiento académico de niños de 5 años del centro de desarrollo infantil Chiquititos. Se aplicó una metodología bajo el enfoque mixto con diseño de investigación transversal, correlacional en las cuales sus variables fueron medidas por medio de encuestas y el análisis de los informes finales de cada niño. Para ello, la muestra estuvo constituida por 6 maestras y 60 informes finales de los estudiantes de la inicial 2 paralelos A y B, pertenecientes al Centro de Desarrollo Infantil Chiquititos. En el cual, al análisis y correlación de las dos variables se comprueba que el juego incide en el desempeño académico niños del Centro de Desarrollo Infantil Chiquititos. Encontrando una correlación positiva y significativa entre las variables juego y rendimiento escolar. En futuras investigaciones, se discute la necesidad de espacios lúdicos condicionados para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños.

**Palabras clave:** rendimiento escolar, juego, actividades lúdicas, centro de desarrollo infantil, aprendizaje significativo, habilidades.

**Abstract**

Play is a pleasurable, recreational and playful activity, which is present from the first years of life, necessary for the development of the child's skills. Performance is the result achieved by students, which is reflected in the interaction and performance of the skills acquired in the teaching-learning process. The objective of this study is to determine how play affects the academic performance of 5-year-old children at the Chiquititos child development center. A mixed approach methodology was applied with a cross-sectional, correlational research design in which variables were measured by means of surveys and the analysis of the final reports of each child. For this purpose, the sample consisted of 6 teachers and 60 final reports of the students of the initial 2 parallel A and B, belonging to the Chiquititos Child Development Center. In which, the analysis and correlation of the two variables shows that the game has an impact on the academic performance of the children of the Chiquititos Child Development Center. A positive and significant correlation was found between the variables play and school performance. In future research, the need for conditioned play spaces for the teaching-learning process in children is discussed.

**Keywords:** school performance, game, recreational activities, child development center, meaningful learning, skills.

## Introducción

El juego forma parte del diario vivir de los niños, este les ayudará a aprender de su entorno y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales que lleven al menor a una introducción a la sociedad futura de la que será parte. Este proceso de asimilación se presencia en el juego y permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que establecen con él. En ello se asimilan las situaciones en que los objetos desempeñan ciertos papeles y no otros.

El papel del adulto en el desarrollo del juego simbólico desempeña un rol importante, pues ayuda y guía al niño a una zona de desarrollo próximo, apoyando en el proceso de aprendizaje al ser partícipe y despejando las dudas que se presenten.

Sin embargo, en la actualidad existen diversas instituciones que prestan el servicio a la comunidad, identificándose como centros que apuestan al desarrollo de habilidades iniciales del ser humano. Para ello, los padres buscan instituciones que sean adecuadas para los educandos y que suplan sus necesidades de calidad y calidez. Sin embargo, son pocas en las que se cuentan con personal realmente capacitado en el área y que tengan el conocimiento de poder desarrollar las actividades apegadas al currículo de educación inicial y que éstas se refuercen mediante el juego, de tal manera que se genere un aprendizaje significativo para el niño.

De igual forma, otras instituciones carecen de espacios destinados al desarrollo del educando dentro de la sociedad y comunidad, como ejemplo sería tener un espacio de rincones en que pueda el educando pueda optar y reforzar su aprendizaje por medio del juego simbólico, creando situaciones ficticias extraídas de una realidad en la que están envueltos todo el tiempo.

Por ello, el educando se ve expuesto a no mantener interacción armónica con su futuro entorno y que sus habilidades sociales, culturales y emocionales se vean

---

afectadas. En consiguiente, tendríamos niños con bajo rendimiento escolar debido a la escasa actividad lúdica que propicia el desarrollo de las habilidades básicas.

Por ello el presente estudio realiza como técnica la espina de pescado para el análisis del problema. Identificando como problema la escasez del juego lúdico en los centros de desarrollo infantil, las cuales entre sus causas se identifica la falta de interacción con los niños, escasez de planificación de actividades y tiempos libres, y la falta de personal especializado. Por tanto, sus efectos son que el educando mantiene poco conocimiento o interacción con su entorno futuro, bajo nivel de desarrollo en las habilidades básica del niño y, bajo rendimiento escolar.

Por ello, se realiza el planteamiento del problema mediante la pregunta de investigación ¿De qué manera el juego incide en el aprendizaje de niños de 5 años del centro de desarrollo infantil Chiquititos? En secuencia, se describe como objetivo general determinar de qué manera el juego incide en el rendimiento académico de niños de 5 años del centro de desarrollo infantil Chiquititos. Presentando los objetivos específicos de la presente investigación en: Identificar las características de los juegos implementados en el centro de desarrollo infantil Chiquititos, analizar el desempeño académico de niños del centro de desarrollo infantil Chiquititos, para posteriormente relacionar las características del juego y su incidencia en el desempeño académico de niños del centro de desarrollo infantil Chiquititos.

A través de los resultados de la presente investigación se pretende brindar información hacia a los docentes y directivos institucionales sobre cómo el juego influye en el rendimiento escolar de los niños. Por consiguiente, podrán identificar los puntos requeridos para propiciar un ambiente apto para el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada niño y, por ende, su rendimiento escolar, de tal forma que puedan ser aplicados en los diferentes centros adaptándose a la sociedad y renovando estrategias. (Hopenhayn, 2006)

---

La presente investigación es de utilidad, pues permite conocer la importancia de los pequeñas adaptaciones y planificaciones en cada actividad realizada, al igual que saber las labores que tienen los profesionales de educación y el compromiso que mantienen con la sociedad, propiciando una educación de calidad y enriquecedor de conocimientos.

El párroco Martínez Oswaldo de la Fundación Universitaria Juan de Castellano Colombia citado por (Echeverri & Gómez, 2009) señala que la lúdica es parte de la existencia humana y que esta se necesita en todo momento de la vida. Esta es una parte fundamental para el desarrollo integral del ser humano, siendo una actitud y predisposición del ser frente a la vida, la cotidianidad.

En los lineamientos curriculares, la lúdica es considerada como el potencial creativo y gozoso existente en los seres humanos y se puede expresar a través de diferentes medios.

Sobre un estudio titulado "La acción del docente: Una mirada desde la investigación", el grupo KINEPAIDEIA (Forero Bulla, 2010) menciona que la lúdica dado sus aportes pueden considerarse el conjunto de diferentes manifestaciones artísticas, culturales, autóctonas y tradicionales, diferenciadas por regiones o sociedades.

Por otro lado, (Capra, 1998) en su estudio "LA TRAMA DE LA VIDA: Una nueva perspectiva de los sistemas vivos" expresa que el ser humano no son entidades aisladas, sino que estas coexisten dentro de otros sistemas en un entramado complejo e interrelacionado, de modo que las acciones realizadas afectan a toda una naturaleza viviente. Sin embargo, el informe de (Jacques Delors, 1996) y otros, refiere que durante el pasado siglo el sistema educativo se enfocó con persistencia en el aprender, conocer y hacer, descuidando el aprender a ser y aprender a convivir.

---

Según (Hopenhayn, 2006) parafraseado por (Piedra Vera, 2018) en su estudio “Factores de filosofía, letras y ciencias de la educación”, la educación dirigida hacia el desarrollo humano es necesaria ya que la sociedad es más compleja en diferenciación de identidades, intereses, demandas, hábitos, preferencias y destrezas.

Continúa explicando que el pluralismo cultural debe ser un aprendizaje colectivo que se adquiere por medio de las practicas cotidianas educativas durante el desarrollo del currículo en procesos de socialización escolar, en la empatía de los profesores hacia las sensibilidades de los alumnos, entre las relaciones de los diferentes sexos por medio del llamado currículo transversal.

Para (Maturana R., 1999) El juego lúdico nos hace reconocernos como humanos, este permite ser y reconocer la legitimidad del otro en la convivencia atreves del amor ya que la emoción es la que funda lo humano y por tanto lo social. (Piaget, Psicología y Pedagogía, 1981) expresa el juego como el primer recurso que tiene el niño para explorar y por consiguiente, sentir gozo o placer en el proceso de descubrimiento.

Entre las investigaciones de pedagogía lúdica destacan las del grupo KINEPAIDEIA, quienes en su trabajo “Reflexiones sobre la Acción del Docente”, la ludo-pedagogía tiene un carácter reconciliador de saberes, el disfrutar aprendiendo sin que se diluyan los objetivos de aprendizaje. En ella se sostiene que la actividad lúdica sana es instructiva y que por este medio el estudiante comienza a pensar y actuar dependiendo la situación.

El juego es una actividad realizada por todos los seres humanos que se lleva a lo largo de toda la vida, a través de este transmiten valores, normas, resolución de conflictos y desarrollo de personalidad.

Durante la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Gross citado por Irene nos define el juego como un modo

---

de ejercitar o practicar instintos antes de su completo desarrollo. El juego es el ejercicio que prepara al infante para el desarrollo de funciones necesarias en la etapa adulta. A principios del siglo XX, Freud relaciona el juego con la necesidad de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, llevando la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que le acompañan. Describe el juego como una ayuda para la liberación de los conflictos y resolución mediante la ficción. En tiempos recientes, Vygotski, define que el juego no es la actividad predominante en la infancia, sin embargo, las actividades lúdicas son el motor del desarrollo en el infante conforme va creando zonas de desarrollo próximo. (Chamorro, 2010)

Por su parte, Piaget relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de las actividades lúdicas. Nos expresa que las distintas formas del juego son consecuencia de las transformaciones que sufre las estructuras cognitivas del niño, siendo esta la actividad de interacción del infante con una realidad que le desborda.

En la actualidad educadores seguidores de la teoría de Piaget, llegan a la conclusión que la clase debe ser un lugar activo que despierten la curiosidad de los niños, de tal forma que quede satisfecha por medio de materiales que permitan la exploración, debate y discusión. La interacción y entendimiento de normas del juego permiten la evolución del concepto de norma social en el niño.

Analizando los distintos puntos de vista de cada autor, se llega a la conclusión de que el juego es un factor importante y potenciador del desarrollo en el niño, ya sea físico como psíquico, especialmente en su etapa infantil.

Por su parte (Chamorro, 2010) nos redacta en su artículo que el desarrollo infantil está directamente vinculado el juego, su efecto en el niño es el desarrollo su personalidad y habilidades sociales, capacidades intelectuales y psicomotoras, proporcionando experiencias que enseñarán a vivir en la sociedad, además de conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y a madurar. Por ello, es necesario recordar

---

que el juego es uno de los primeros lenguajes y expresión más natural del niño que, además, tiene una función educativa importante que ayuda al desarrollo de las capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales.

Por su parte, en lo académico, la habilidad y esfuerzo no son sinónimos, pues el esfuerzo no garantiza el éxito, y la habilidad cobra mayor importancia, esto se debe a la capacidad cognitiva que le permite al niño ser consiente del manejo de las autopercepciones de habilidad y esfuerzo. Estas percepciones son complementarias, sin embargo, no presentan el mismo peso para el estudiante, el percibirse como hábil es el elemento central.

Analizando el contexto escolar, (Rubén, 2003) expresa que los profesores valoran más el esfuerzo que la habilidad, siendo un factor determinante en la estima del niño, ya que esta espera ser reconocido por su capacidad, más no por el esfuerzo, siendo este último el que se reconoce en el aula de clases.

Según (Rubén, 2003) Postula que una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje los constituye el rendimiento del alumno. Por su parte (Jiménez Hernández, 2000) refiere que "Se puede tener una buena capacidad intelectual y unas buenas aptitudes y sin embargo no estar obteniendo un rendimiento adecuado". Por ello, se considera al rendimiento académico como un fenómeno multifactorial.

El rendimiento académico puede verse analizado desde muchos puntos, por ello van a variar los concepto que se presenten de él, en constantes ocasiones podemos encontrarlo con sinónimos de "aptitud escolar" "desempeño académico" o "rendimiento escolar".

(Jiménez Hernández, 2000) Define el rendimiento escolar cómo "nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y

---

nivel académico”, sin embargo, la medición o evaluación de estos rendimientos logrados no provee las características necesarias para el mejoramiento de la calidad educativa. En el caso que se pretenda evaluar el rendimiento académico este debería no solo considerar el desempeño individual, sino también la forma en que el niño es influido por el entorno escolar. Para ello (Cominetti & Ruiz, 1997) refiere que se necesita conocer las variables y factores que inciden en la distribución de los aprendizajes del niño, en el cual su investigación plantea que:

“Las expectativas de familia, docentes y los mismos alumnos con relación a los logros en el aprendizaje reviste especial interés porque pone al descubierto el efecto de un conjunto de prejuicios, actitudes y conductas que pueden resultar beneficiosos ó desventajosos en la tarea escolar y sus resultados”, asimismo que: “el rendimiento de los alumnos es mejor, cuando los maestros manifiestan que el nivel de desempeño y de comportamientos escolares del grupo es adecuado”.

El investigador y Dr. (Vicente Cascón, 2000) concluye que el “Factor psicopedagógico que más peso tiene en la predicción del rendimiento académico es la inteligencia y por tanto es razonable hacer uso de instrumentos de inteligencia estandarizados con el propósito de detectar posibles grupos de riesgo de fracaso escolar”.

Con ello se suman la cantidad de variable que se deben considerar para poder evaluar el rendimiento escolar de los alumnos, dentro de éstas se encuentran la evaluación escolar, las calificaciones, y el ultimo nombrado, el factor intelectual.

Para este último, relacionando el rendimiento académico con nuestra variable de inteligencia, destaca la investigación realizada por (Crespo Alliende & Pizarro Sánchez, 1998) quien explica la presencia de las inteligencias múltiples y los aprendizajes escolares. En ello expresan qué:

---

“La inteligencia humana no es una realidad fácilmente identificable, es un constructo utilizado para estimar, explicar ó evaluar algunas diferencias conductuales entre las personas: éxitos / fracasos académicos, modos de relacionarse con los demás, proyecciones de proyectos de vida, desarrollo de talentos, notas educativas, resultados de test cognitivos, etc. Los científicos, empero, no han podido ponerse muy de acuerdo respecto a qué denominar una conducta inteligente”.

Por otra parte, analizando las posibles causas que influyan en el rendimiento infantil, se puede destacar otra variable, la cual se ve expresada en la investigación realizada por (Piñeros Jiménez & Rodríguez P., 1998) en que postulan:

“La riqueza del contexto del estudiante (medida como nivel socioeconómico) tiene efectos positivos sobre el rendimiento académico del mismo. Este resultado confirma que la riqueza sociocultural del contexto (correlacionada con el nivel socioeconómico, mas no limitada a él) incide positivamente sobre el desempeño escolar de los estudiantes. Ello recalca la importancia de la responsabilidad compartida entre la familia, la comunidad y la escuela en el proceso educativo”.

Por tanto, se puede analizar que las variables más importantes a ser consideradas en el rendimiento académicos son: la motivación escolar, por la cual el niño inicia y dirige la conducta hacia el logro de una meta. El autocontrol del alumno, (Goleman, 1996) lo describe como una forma de interactuar con su entorno y tener en cuenta los sentimientos, además de impulsar las habilidades como el control de impulsos, autoconciencia, motivación, entusiasmo, etc. La última variable, las habilidades sociales, en ella (Levinger, 1994) describe la escuela como quien brinda al estudiante la oportunidad de adquirir técnicas, conocimientos, actitudes y hábitos que promuevan el máximo aprovechamiento de sus capacidades, contribuyendo a neutralizar los efectos producidos por un ambiente familiar y social desfavorables, puede

---

ser analizada de manera paralela en los diferentes modelos educativos pudiendo evaluar sus incidencias en el rendimiento escolar.

Tomando en cuenta los distintos estilos de aprendizaje (Markova & Powell, 1995) en su libro menciona citando a Carbo, Dunn R. Y Dunn K., investigadores de la década de los 70's, quienes han demostrado que los niños aprenden de distinta manera, y que su rendimiento escolar depende del estilo de enseñanza que corresponda a su estilo de aprendizaje. Por tanto, se puede decir que el rendimiento escolar, depende de responsabilidad en la sociedad para proporcionar un sistema educativo exitoso y probable.

De esta manera podemos asimilar que, por medio del juego, se cumplen algunas de estas variables antes mencionadas, pues el juego se presenta en cada momento del niño, durante su crecimiento y aún al llegar a edad adulta, presentándose en diferentes etapas según su estadio.

Por ello, es importante mencionar que la ausencia de un ambiente lúdico en las planificaciones docentes conducen a un escaso aprendizaje, por cuanto los niños que presentan diferentes inteligencias y habilidades se verán limitados a un estilo de aprendizaje rígido y nada flexible a sus necesidades, apostando a la ausencia de aprendizajes y contribuyendo al bajo rendimiento académico, llegando a generar deficiencias en su desarrollo e impidiendo el logro destrezas cognitivas que permitan el aprendizaje significativo que contribuyan al desarrollo de sus potencialidades.

En su estudio (Mejía, 2007) nos expresa que planificar actividades variadas para el mismo objetivo utilizando diferentes materiales, permite garantizar el aprendizaje significativo en el niño considerando las diferentes habilidades que posee cada uno.

Esto debe ser acompañado de un orden de las actividades y seguimiento individual del maestro. Respecto a lo antes mencionado relacionamos el estudio de

---

(Scandar, 2008) concordando con su estudio encontrando una similitud al indicar que dar oportunidades de participación en la clase teniendo en cuenta las fortalezas de cada alumno, permitiéndole ser partícipe de las actividades académicas y sociales, presenta gran importancia en la formación de personalidad y autoestima.

Bandura expresa que el utilizar técnica y materiales que favorezcan la experiencia directa, dando la oportunidad al niño de trabajar con su entorno directo, ayuda al niño a tener información adicional a la que se intenta transmitir por medio de textos. Esto nos lleva al modelamiento que permite al estudiante conocer y entender concretamente su entorno y desenvolverse con él.

Considerando lo anteriormente mencionado, respecto al juego y el rendimiento escolar, considerando sus variables, podemos asimilar que el juego es una herramienta natural que posee el niño para desarrollar sus habilidades, descubrir aquello de lo que es capaz y obtener aprendizajes significativos. Por ello, hay que destacar el papel del adulto quien mantiene un rol importante dentro del desarrollo del juego, pues es quien guiará al niño hacia su zona de desarrollo próximo ayudando a reconocer sus habilidades y guiándolos en la aplicación de ellas. Además, otorga la información necesaria y guía en el proceso de reconocer aquello que desconoce, proporcionando los medios para poder controlar aquello que siente.

Es importante reconocer el juego como la vía para llevar al niño a la vinculación con la sociedad próxima a desenvolverse, otorgándole las herramientas y aprendizaje necesario para poder llevar sus relaciones sociales y habilidades conjuntas al éxito estudiantil, y próximamente laboral.

Cagigal (1996): "Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión".

---

Lagardera y Lavega (2003, 2004): "El juego se entiende como un sistema praxeológico que cuenta con una lógica interna que impone una serie de obligaciones y orienta a sus protagonistas a realizar un tipo de relaciones exigidas por las reglas del juego".

Huizinga (2005): "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente".

Omeñaca et al. (2009): "Actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje".

Rogers (2010) define al desempeño académico como el grado de logro de las metas educativas que están planteadas en el programa de estudio que se cursa, y lo visualiza a partir de indicadores de desempeño, rasgos que enfocan la atención en aspectos específicos del programa.

(Quintero Quintero & Orozco Vallejo) El desempeño académico entendido como el conjunto de transformaciones que se dan en los estudiantes, no solo en el aspecto cognoscitivo, sino también en las aptitudes, actitudes, competencias, ideales e intereses, a través del proceso enseñanza - aprendizaje que se evidencia en la manera como estos se enfrentan en la cotidianidad a los retos que le impone su propia existencia y relación con los otros. (Jiménez Hernández, 2000) postula que el rendimiento escolar es un "nivel de conocimientos demostrado en un área ó materia comparado con la norma de edad y nivel académico".

---

(Albán Obando & Calero Miele, 2017) En la actualidad, es frecuente asumir que el rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello, los sistemas educativos brindan tanta importancia a dicho indicador y el rendimiento académico se convierte en una “medida” del aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación: la calificación expresada en la nota académica expresa el rendimiento del alumno.

### **Métodos y Materiales**

El presente estudio se desarrolla bajo un enfoque mixto, el mismo presenta el análisis de los datos cualitativos para posteriormente analizarlo en escalar de numeración y poder identificar la relación entre las variables en estudio. Este diseño de investigación, considerado no experimental al obtener los datos en su medio natural, es de tipo transversal. Tipo de investigación fundamentada en lo mencionado por (Sampieri et al., 2014) al referirse que, una investigación es transversal puesto que “recolecta datos en un solo momento, en un tiempo único”. Con el objetivo de analizar e interrelacionar las variables y verificar su incidencia.

La presente investigación ha sido desarrollada en un método lógico con característica hipotética-deductiva, para ello (Klimovsky, 1971) nos describe que “Consistiría en un cuerpo de proposiciones de las cuales algunas se aceptan como punto de partida de la estructura deductiva y las demás se obtienen como consecuencias lógicas de deducciones que parten de tales principios” Por ello podemos inferir que además mantiene un enlace correlacional, pues según (Sampieri et al., 2014) mantiene que el propósito es el estudio de las variables y establecer la asociación entre ellas para responder a la interrogante de la investigación.

Para el desarrollo y análisis de los datos se evaluaron las libretas finales de 60 estudiantes del centro de desarrollo infantil chiquititos pertenecientes al nivel de pre maternal y maternal. Se encuestó un grupo de 6 profesoras pertenecientes de este

---

centro, quienes son las tutoras de las 6 aulas en que se dividían los alumnos encuestados.

La presente muestra se seleccionó de manera no probabilística ya que no toda la población tuvo igualdad de oportunidades de participar en el estudio. La muestra fue escogida por conveniencia, considerando la disponibilidad de datos y lapso para el análisis de datos. (Sampieri et al., 2014) Lo redacta como un procedimiento de selección orientado por las características de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización.

La selección minuciosa de los instrumentos para evaluar correctamente las variables es fundamental para el desarrollo de la investigación. Por ello, se tomó en consideración para evaluación de las variables:

- A. la creación de la prueba de juego, el cual fue valorado y aprobado por la Lic. Nicole Baños Ayala, obteniendo un promedio de valoración del 9.5.
- B. El análisis de los informes finales los alumnos evaluando distintas habilidades y por ende estudiar su desempeño.

La primera variable de la presente investigación es el juego, en él se tomó en cuenta las dimensiones del rendimiento escolar para centrar las preguntas evaluando si existe el juego dentro de las actividades lúdicas que realiza cada niño. El mismo cuente con 20 preguntas en las que se evaluarán dimensiones como: Motivación escolar, autocontrol, habilidades sociales, adaptación de las actividades. Estas encuestas fueron aplicadas a las tutoras de cada educando, obteniendo información individualizada de cada uno, al igual que las estrategias lúdicas que se están aplicando en el niño para generar un aprendizaje significativo y por ende, un buen rendimiento escolar.

---

La segunda variable, el rendimiento escolar, fue obtenida por medio del análisis de los informes finales, los cuales son actualizados en un lapso quimestral para observar su avance en el desarrollo de sus habilidades. Dicha prueba evalúa dimensiones importantes para el rendimiento escolar, cómo: Adaptación, relación al grupo y sus compañeros, relación a sí mismo, motriz gruesa, motriz fina, nociones, percepción lenguaje y hábitos de autonomía.

### **Análisis de resultados**

Con la finalidad de dar contestación a los objetivos planteados, se realiza un análisis descriptivo de los resultados obtenidos de cada encuesta aplicada a las docentes sobre el juego de los niños. En secuencia, se presentan los resultados obtenidos de nuestro segundo instrumento de evaluación, obtenido de los informes de cada alumno, el cual mide el nivel de rendimiento escolar de forma cualitativa.

#### **ANÁLISIS DESCRIPTIVO DEL JUEGO.**

Se presentan los resultados obtenidos de las 60 encuestas aplicadas a 6 maestras entre las clases de pre maternal y maternal, preguntando sobre los tipos de juego que realiza cada alumno. El objetivo es identificar las características del juego que desarrollan en el jardín, y por ende las actividades lúdicas que aplica cada maestra tutora para lograr un aprendizaje significativo.

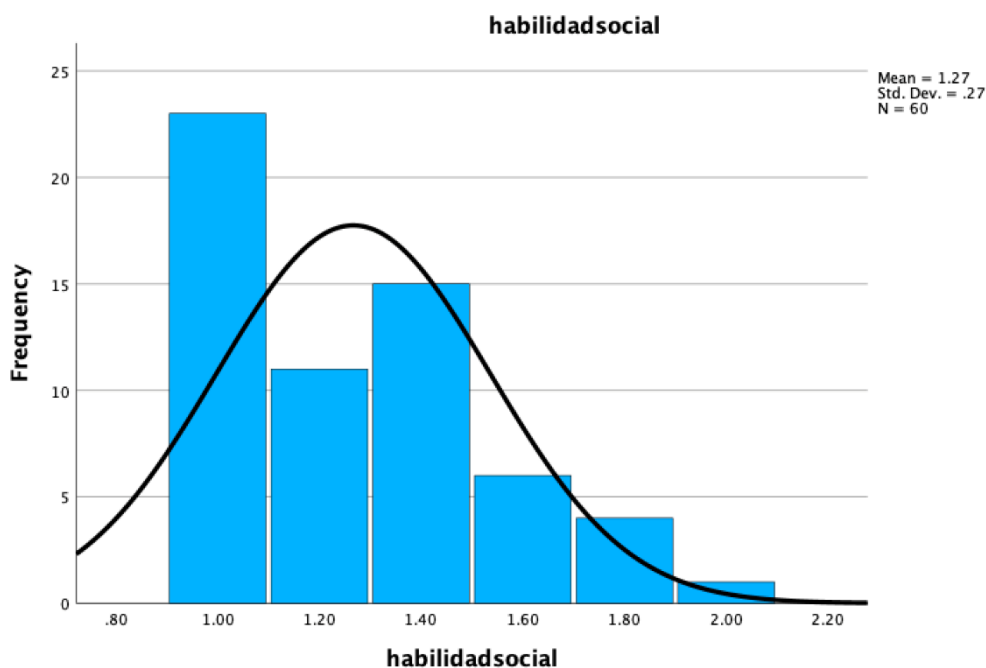
**Tabla 1.** *Análisis descriptivo del juego*

| <b>dimensiones</b>                       | <b>Media</b> | <b>MEDIANA</b> | <b>MODA</b> | <b>DESVIACIÓN<br/>ESTÁNDAR</b> |
|------------------------------------------|--------------|----------------|-------------|--------------------------------|
| <b>MOTIVACIÓN ESCOLAR</b>                | 1.20         | 1.00           | 1           | ,27                            |
| <b>autocontrol</b>                       | 1.22         | 1.00           | 1           | ,28                            |
| <b>habilidad social</b>                  | 1.26         | 1.20           | 1           | ,26                            |
| <b>AdAPTACIÓN DE LAS<br/>ACTIVIDADES</b> | 1.23         | 1.20           | 1.20        | ,18                            |

*Fuente:* Elaboración Propia del autor, datos obtenidos de la encuesta Juego

En la tabla presentada se describe el grado de participación del niño en el juego por medio de las actividades lúdicas que desarrolla el jardín, las cuales potencian las dimensiones expresadas en la tabla, notándose que la media de la habilidad social potenciada a través del juego obtiene el 1.26 siendo el promedio de los 60 datos y el más alto entre las otras dimensiones. El rango promedio de las respuestas es la mediana, la cual corresponde al 1.20, encontrándose este valor en la mitad. El valor 1 en moda representa que los niños constantemente realizan juegos que ayuda a potenciar su habilidad social, notando la tendencia educativa aplicada por las tutoras. La desviación estándar de las habilidades sociales mantiene un valor en desviación estándar del ,26. Esta cifra indica que hay una distribución cercana a la media.

**Figura 1.** *Histograma de frecuencia de juego, habilidad social.*



*Fuente:* Elaboración Propia del autor, datos obtenidos de la encuesta Juego

En la figura 1 se muestra el histograma de frecuencia sobre la dimensión habilidad social de la variable el juego, según las respuestas de las maestras es la habilidad que más se desarrolla a través de las actividades lúdicas que realizan los niños durante el tiempo que se encuentran en el jardín. Esto indicaría que los niños presentan

una habilidad social desarrollada conforme a su edad, la cual le permite poder relacionarse, comunicar sus necesidades y ser partícipes de la sociedad.

#### ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE INFORMES - RENDIMIENTO ESCOLAR

Se presentan los resultados de los informes finales correspondiente de cada alumno, evaluando su nivel de desarrollo en habilidades a través de 65 items. Su objetivo es analizar el nivel de desempeño escolar en cada niño.

En la tabla 2, se muestran los resultados obtenidos de este instrumento, obteniendo la media, mediana, moda y desviación estándar de la variable desempeño escolar.

**Tabla 2.** *Análisis descriptivo del rendimiento escolar.*

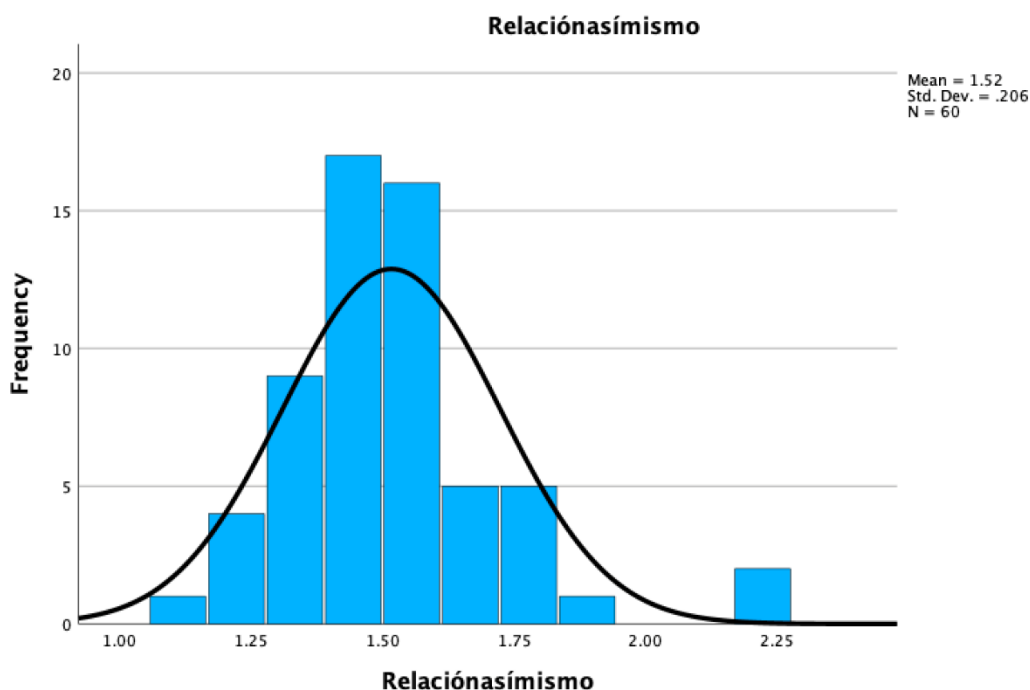
| <b>Dimensiones</b>                       | <b>Media</b> | <b>Mediana</b> | <b>Moda</b> | <b>Desviación<br/>estandar</b> |
|------------------------------------------|--------------|----------------|-------------|--------------------------------|
| <b>Adaptación</b>                        | 1.33         | 1.00           | 1.00        | ,479                           |
| <b>en relación al grupo y su maestra</b> | 1.26         | 1.10           | 1.00        | ,347                           |
| <b>en relación a sí mismo</b>            | 1.51         | 1.44           | 1.44        | ,206                           |
| <b>motricidad gruesa</b>                 | 1.04         | 1.00           | 1.00        | ,168                           |
| <b>Motricidad fina</b>                   | 1.30         | 1.28           | 1.29        | ,265                           |
| <b>lenguaje</b>                          | 1.16         | 1.00           | 1.00        | ,306                           |
| <b>percepción</b>                        | 1.24         | 1.18           | 1.18        | ,291                           |
| <b>nociones</b>                          | 1.27         | 1.14           | 1.00        | ,323                           |
| <b>hábitos y autonomía</b>               | 1.32         | 1.30           | 1.00        | ,318                           |

*Fuente:* Elaboración Propia del autor, datos obtenidos de informes finales -  
rendimiento académico

En la tabla se observan diferentes dimensiones evaluadas dentro del informe, las cuales son de gran importancia para analizar nuestra segunda variable, el rendimiento académico. Obteniendo como resultado que la media más alta se encuentra en la dimensión en relación con sí mismo con 1.51, la mediana con 1.44 siendo está el

valor centrar de los resultados en los informes. La moda está en 1,44 representando que los niños mantienen una seguridad en sus habilidades, cuidan su integridad, expresan sus deseos y manejan independencia dentro del jardín. Cuenta con una desviación estándar centrada localizada en la dimensión adaptación.

**Figura 2.** *Histograma de frecuencia de rendimiento escolar.*



*Fuente:* Elaboración Propia del autor, datos obtenidos de informes finales - rendimiento académico.

En la figura 2 se muestra el histograma de la dimensión en relación a sí mismo de la variable rendimiento escolar siendo, según las valoraciones de los informes finales de cada niño, la dimensión que más puntúa. Esto expresa que los informes se enmarcan más en aquellos niños que mantienen la habilidad de cuidar de su integridad física, expresar sus necesidades, y manejar las situaciones con independencia de acuerdo a su edad, llevando a tener seres participativos en la futura sociedad.

ANÁLISIS DE CORRESPONDENCIA ENTRE EL JUEGO Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

Con la finalidad de comprobar el logro de los objetivos de la presente investigación y para establecer la existencia de relación entre las variables, el juego en su incidencia con la variable rendimiento escolar, se estableció un análisis correlacional entre las variables. Para ello se realiza el análisis de Chi cuadrado de Pearson, que según (Sampieri et al., 2014) es la prueba estadística para evaluar la hipótesis acerca de la relación entre dos variables.

**Tabla 3.** *Análisis de correlación Pearson.*

| Chi-cuadrado de Pearson | Significación asintótica (bilateral) |
|-------------------------|--------------------------------------|
|                         | ,076                                 |

*Fuente:* Elaboración Propia del autor, datos obtenidos de la correlación de las variables

Por tanto, se puede inferir que el valor de chi cuadrado es significativo, por tanto se acepta la hipótesis de investigación de que existe relación entre las variables juego y rendimiento escolar.

**Tabla 4.** *ANOVA.*

| Regresión | Significancia |
|-----------|---------------|
|           | ,001          |

*Fuente:* Elaboración Propia del autor, datos obtenidos de la correlación de las variables.

El ANOVA de esta investigación mantiene una significancia de .001. Por ello podemos inferir que existe una relación entre las variables mencionadas.

### **Discusión**

En el estudio titulado "Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del Centro de Educación Básica "Planeta Azul" de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua" (Erazo Mayorga, 2015) en la cual fueron encuestados a través de una lista de cotejo 76

estudiantes y 5 docentes de educación básica. El estudio tuvo como objetivo establecer la incidencia de las actividades lúdicas en el Rendimiento Escolar en los niños del tercero a séptimo año de Educación Básica del Centro de Educación Básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato. En ella se evidencia que el 80% de los docentes no utilizan actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello los alumnos no desarrollan sus conocimientos, manteniendo el 87% de los educandos un nivel de desempeño académico bajo, pues las clases son monótonas sujetas únicamente al trabajo dentro de clases.

En consecuencia, en el estudio de (Erazo Mayorga , 2015) demuestra en su análisis de correlación entre las variables que “las actividades lúdicas SI inciden en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”. Aprobando su hipótesis alternativa.

En otro estudio titulado titulado “Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar en la asignatura de matemáticas de los estudiantes de primer año de bachillerato del Colegio Nacional Experimental Federico Gonzáles Suárez del cantón Alausí” (Oyasa, 2011) en que se encuestaron 109 personas, de las cuales 3 son directivos, 6 profesores y 100 estudiantes. Su objetivo de investigación es “Determinar la incidencia de la aplicación de las actividades lúdicas como herramienta pedagógica para mejorar el bajo rendimiento académico en la asignatura de matemáticas”.

La investigación de (Oyasa, 2011) expresa que se requiere una planificación con actividades lúdicas implementadas y que esta se pueda modificar, adaptar o combinar de acuerdo a las necesidades. Para ello se realiza la correlación entre las variables y se obtiene el valor correspondiente a Chi de 7.81 por lo cual se acepta la hipótesis alternativa, la cual expresa que “La utilización por parte de los docentes de una Guía Metodológica de actividades lúdicas mejorará el rendimiento académico en Matemática

---

de los estudiantes del Primer Año Bachillerato, del Colegio Nacional “Federico González Suárez”, del Cantón Alausí, Provincia de Chimborazo”.

### **Conclusiones**

Por medio de estos estudios se contrastan los resultados obtenidos en la presente investigación en la cual podemos concluir que, a través del análisis de datos se ha comprobado la hipótesis alternativa existiendo una correlación significativa entre las variables juego y rendimiento escolar. Esto indica que el jardín potencia el juego a través de las actividades lúdicas realizadas, potenciando el desarrollo de habilidades, por ende, obteniendo un rendimiento académico significativo.

## Referencias bibliográficas

- Blachard, M. (2018). Equipos docentes innovadores: Formar y formarse colaborativamente. Narcea Ediciones.
- Meenchen, F. (2019). Cómo capacitar excelentes docentes innovadores: El sistema creativo del ser humano. Ediciones Díaz de Santos.
- Blanchard, M. (2019). Transformando la sociedad desde las aulas: Metodología de Aprendizaje por Proyectos para la Innovación educativa. Narcea Ediciones.
- Colén, M. T. (2017). Retos y certezas sobre la construcción del conocimiento práctico en la formación de maestros: Una visión caleidoscópica. Ediciones Octaedro.
- Gonzalvez, J. (2015). Nuevas tendencias en innovacion educativa superior. ACCI (Asoc. Cultural y Científica Iberoameric.).
- Gerverd, R. (2020). Manifiesto para el cambio: Una reflexión sobre el futuro de la educación. Ediciones SM España.
- Lewin, L. (2019). Gestión educativa en acción: Cómo desarrollar, motivar y liderar a tu equipo docente. Noveduc.
- Blanchard, K. (2018). Autoliderazgo y el líder al minuto: Aumente su efectividad con un autolideracion. HarperCollins.
- Feng Jing, F., & Avery, G. (2016). Enlaces perdidos en la comprensión de la relación entre el liderazgo y el desempeño organizacional. Research Gate.
- Peñaranda, W. (2018). Implementación del sistema de gestión de calidad . Universitat Politècnica de Catalunya.
- Guevara, E. (2016). Manual de Efectividad Gerencial: Autodiagnóstico de Liderazgo. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Hogan, R., Curphy, G., & Hogan, J. (2015). Lo que sabemos sobre liderazgo: efectividad y personalidad. APA.
- Marín, M. (2016). Los 7 Componentes de la Eficacia Gerencial. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Hogan, R., & Kaiser, R. (2005). Lo que sabemos de liderazgo. APA.
- Avolio, B., & Waldman, D. (1989). Calificaciones de los requisitos de habilidad gerencial. APA.
- Labba, H., & Noorbakhsh, F. (2000). Identificación de grupos de habilidades gerenciales para una mayor efectividad. APA.
- Riggio, R., Riggio, H., & Salinas, C. (2003). El papel de las habilidades de comunicación social y emocional en la emergencia y efectividad del líder. APA.
- Postigo, I. (2018). Gestión profesional y emocional de equipos, Cómo conseguir un equipo de alto rendimiento y motivado. ESIC.
-

- Corona, L., & Ramirez, G. (2017). Modelo de competencias directivas para la autonomía de gestión y liderazgo en supervisores de educación básica en el marco de las reformas educativas en México. *Dialnet Plus*, 23-28.
- Yukl, G. (2006). Liderazgo en organizaciones. *Open Journal of Leadership*.
- Riggio, R. (2017). Gestión y liderazgo. *El manual de gestión de Oxford*, 276 - 293.
- Rost, J. (2005). Liderazgo para el siglo XXI. *Mejora del rendimiento*.
- Bennis, W. N. (2015). Las cuatro claves del liderazgo eficaz.
- Martinez, J. (2019). LOS PRINCIPIOS DE FAYOL Y LAS FUNCIONES BÁSICAS DE LA EMPRESA. CEREM.
- Whitley, R. (2017). Sobre la naturaleza de las tareas y habilidades gerenciales: sus características distintivas y organización. *Estudios Administrativos*.
- Burn, J. (1984). Liderazgo.
- Hickman, L. (2016). Liderazgo en gestión.
- Fiedler, F. (1967). Una teoría de la efectividad del liderazgo.
- Augier, M., & Teece, D. (2009). Capacidades dinámicas y el rol de los gerentes en la estrategia comercial y el desempeño económico. *Organizando la ciencia*.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 19-21.
- Rubio, J. A. (2013). La hospitalización: un paréntesis en la vida del niño. *Atención educativa en población infantil hospitalizada. Perspectiva educacional*, 168 - 173.
- FONSECA, M. S. (2007). INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ATENCIÓN EDUCATIVA DEL NIÑO HOSPITALIZADO. *Educere*, 640 - 643.
- Guerrero, H. A. (2013). Importancia del juego en el desarrollo integral infantil. *Sathiri*, 2-5.
- Piaget, J. (1982). El nacimiento del juego. En J. Piaget, *La formación del símbolo*. México: Fondo de cultura económica.
- Mazzarella, B. C. (2001). Vigotsky: Enfoque Sociocultural. *Educere*, 44-43.
- Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, vol. 12, 143-159.
- Capra, F. (1998). LA TRAMA DE LA VIDA: Una nueva perspectiva de los sistemas vivos. *Procesos Históricos*, núm. 33, 368.
- Jacques Delors, I. A.-A. (1996). La educación encierra un tesoro. Santillana Ediciones UNESCO.
- Hopenhayn, M. (2006). La Educación en la actual inflexión epocal: una perspectiva
-

Latinoamericana. Revista PRELAC, 12-25.

Piedra Vera, S. E. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. Revista Cognosis, 93-107.

Maturana R., H. (1999). Transformación en la Convivencia. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones S.A.

Piaget, J. (1981). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel.

Forero Bulla, C. M. (2010). Reflexiones del grupo KINEPAIDEIA sobre la acción del docente: Una mirada desde la investigación. Bogotá: Kinesis.

Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (2009 de 2009). LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA. Obtenido de <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Rubén, E. N. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.

Covington, M. V., & Omelich, C. L. (1979). ¿Are causal attributions causal? A path analysis of the cognitive model of achievement motivation. . Journal of Personality and Social Psychology.

Jiménez Hernández, M. (2000). Competencia social: intervención preventiva en la escuela. Infancia y Sociedad., 21-48.

Cominetti, R., & Ruiz, G. (1997). Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género. Human Development Department. LCSHD Paper series, 20.

Vicente Cascón, I. (2000). Análisis de las calificaciones escolares como criterio de rendimiento académico. Obtenido de <https://campus.usal.es/~inico/investigacion/jornadas/jornada2/comun/c17.html>

Crespo Alliende, N., & Pizarro Sánchez, R. (1998). Inteligencias multiples y aprendizajes escolares. Revista del instituto de investigaciones educativas UNMSM.

Piñeros Jiménez, L. J., & Rodríguez P., A. (1998). Los insumos escolares en la educación secundaria y su efecto sobre el rendimiento académico de los estudiantes: un estudio en Colombia. Human Development Department LCSHD Paper Series No. 36.

Goleman, D. (1996). EMOTIONAL INTELLIGENCE WHY IT CAN MATTER MORE THAN IQ. New York: Bantam Books Psychology.

Levinger, B. (1994). School feedings programs-myth and potential. Prospects, pp. 25-30.

Markova, D., & Powell, A. (1995). Cómo desarrollar la inteligencia de sus hijos. Mexico, D.F.: SELECTOR.

---

Quintero Quintero, M. T., & Orozco Vallejo, G. M. (s.f.). EL DESEMPEÑO ACADÉMICO: UNA VISION DESDE LOS ACTORES. umanizales.

Albán Obando, J., & Calero Mieles, J. (2017). El rendimiento académico: aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. Revista Conrado.

Mejía, M. (2007). Orientación al docente para la atención del niño en el aula. España: Edic: Narcea.

Scandar, M. (2008). Didáctica Especial de la Educación Moderna. Buenos Aires: Lozada.

Klimovsky, G. (1971). El método hipotético deductivo y la lógica. La Plata: UNLP.: UNLP. FAHCE.

Erazo Mayorga , K. A. (2015). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL TERCERO AL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA “PLANETA AZUL” DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA. Obtenido de Repositorio Universidad Técnica de Ambato: <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20606/1/Karen%20Alejandra%20Erazo%20Mayorga%20tesis%20firmas.pdf>

Oyasa, J. J. (2011). ALAUSÍ, LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO NACIONAL EXPERIMENTAL FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN. Ambato, Ecuador.